

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
KELAS XI IPS SMAN 2 SENTAJO RAYA**



Oleh:

ZAINAL MUTTAQIN
NIM.11810611915

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1446 H/2024 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
KELAS XI IPS SMAN 2 SENTAJO RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

ZAINAL MUTTAQIN
NIM.11810611915

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2024 M**




PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya*, yang ditulis oleh Zainal Muttaqin NIM. 11810611915 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.


Pekanbaru, Zulkaidah 1445 H
Mei 2024 M

Menyetujui,

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi


Ansharullah, S.P., M.Ec
NIP. 19790707 200801 1 017

Pembimbing


Indah Wati, S.Pd., M.Pd.E
NIP. 19790227 200901 2 004

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyuarakan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya* yang ditulis oleh Zainal Muttaqin NIM. 11810611915 yang telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 5 Juli 2024, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

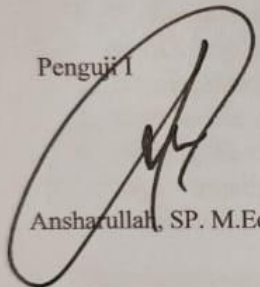
Pekanbaru, 28 Dzulhijjah 1445 H.

05 Juli 2024 M.

Mengesahkan

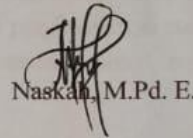
Sidang Munaqasah

Penguji I



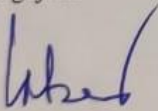
Ansharullah, SP. M.Ec

Penguji II



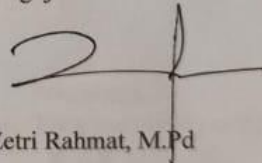
Naskah, M.Pd. E.

Penguji III



M. Iqbal Lubis, M.Si, Ak

Penguji IV



Zetri Rahmat, M.Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zainal Muttaqin
NIM : 11810611915
Tempat/Tgl. Lahir : Bukit Raya, 23 April 1999
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya

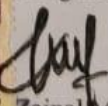
Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana yang telah disebutkan di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga

Pekanbaru,
Yang membuat pernyataan




Zainal Muttaqin
NIM. 11810611915

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbal ‘Alamin, segala puji penulis ucapkan kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa kendala sedikit apapun. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan Alam, yakni Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya”**. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari telah menerima begitu banyak bantuan dari berbagai pihak, baik yang memberikan do’a, motivasi, uraian tangan, bahkan kemurahan hati dan semangat kepada penulis. Terutama kepada orang tua tercinta penulis, yaitu **Ayahanda Syamsi** dan **Ibunda Siti Ruqayah**, terimakasih telah memberikan dukungan moral maupun materil, tetap sabar menunggu, telah mendidik, memberikan semangat, cinta dan kasih sayang kepada penulis. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag. selaku Rektor UIN Suska Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku wakil rektor I. Prof. Dr. H. Mas’ud Zein,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

M.Pd., selaku wakil rektor II. Prof. Edi Erwan, S.Pt. M.Sc., Ph.D., selaku wakil rektor III UIN Suska Riau.

2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ. S.Pd.,M.Pd., selaku Wakil Dekan II Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

3. Bapak Ansharullah, SP.,M.Ec. selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

4. Ibu Yulia Novita, S.Pd.I., M.Par., selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

5. Ibu Indah Wati, M.Pd.E., selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, kesempatan serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan, masukan serta saran yang sangat berarti untuk penulis, sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr., H. Aprijon Efendi, Lc., M.A., selaku penasehat akademik yang telah membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis selama perkuliahan.

7. Seluruh Dosen dan Staff, khususnya di Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Ibu Annisa Aulia, S.Pd selaku Guru Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sentajo Raya yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian, memberikan pengarah, motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terkhusus kepada kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda Syamsi dan Ibunda Siti Ruqayah, Abang tersayang Abdullah dan adik tersayang Nur Shaimah Awaliyah terimakasih banyak telah memberikan arahan, semangat, saran dan doa sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman dan sahabat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan baik secara langsung dan tidak langsung.

Atas bantuan, bimbingan, dorongan dan segala doanya kepada penulis selama ini, penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin Ya Rabbal 'Alaamiin.*

UIN SUSKA RIAU
Pekanbaru, 2024

Penulis

Zainal Muttaqin

NIM. 11810611915

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

Apapun yang terjadi, bagaimanapun kondisinya tetap usahakan raih dan pulanglah dengan gelar sarjana. Karena apa ? Karena ada harapan orang tua yang ingin melihat anaknya bisa menjadi seorang sarjana meski harus rela hidup susah hanya agar anak-anaknya bisa berkuliah dan menyandang gelar sarjana. Ingat selalu kata-kata orang tua mu yang selalu berkata :

Bapak dan Mamak tidak punya apa-apa, bapak dan mamak juga bukan orang tua yang memiliki banyak kekayaan. Tetapi bagi bapak dan mamak kekayaan dan kesuksesan sesungguhnya yaitu ketika anak-anaknya bisa bersekolah setinggi-tingginya serta menyandang gelar sarjana. Tidak peduli cepat atau lambat lulus kuliah nantinya, semua orang sudah punya masa dan waktunya masing-masing. Tidak perlu pusing memikirkan biaya kuliah nantinya, karena bapak dan mamak akan selalu mengusahakannya. Jadi tetap fokus saja kuliah serta raih dan pulanglah dengan gelar sarjana.”

Jadi jangan sampai mengecewakan kedua orangtua mu. Mereka mungkin tidak menuntut, akan tetapi mereka punya harapan.

PERSEMBAHAN

Pertama-tama penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Maka penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua penulis, yang telah berkorban banyak baik tenaga, pikiran, dan materi tanpa lelah dan mengeluh sedikitpun. Dan yang selalu memberikan nasihat, motivasi, ketenangan, kenyamanan, doa terbaik yang tiada hentinya hingga saat ini, serta yang selalu menyisihkan finansialnya untuk kebutuhan kuliah penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan studi penulis. Terima kasih untuk semua yang telah kalian berikan selama ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan keberkahan umur. Aamiin
2. Abang dan adik penulis yang selalu memberikan semangat, doa, dan motivasi selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua bisa sukses dan bisa membanggakan kedua orang tua kita.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Seluruh keluarga besar yang penulis sayangi dan cintai yang selalu mendoakan setiap langkah, mendukung, memberikan semangat, perhatian, dan motivasi kepada penulis selama ini.
4. Kepada diri penulis sendiri, Zainal Muttaqin, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan terus berjuang hingga dapat berada di titik ini walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, tetapi terima kasih telah menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tak kenal lelah untuk mencoba meski sering kali ingin menyerah ditengah jalan. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah walau sesulit apapun proses dalam penyusunan skripsi ini.
5. Penulis persembahkan juga skripsi ini spesial untuk orang-orang yang selalu bertanya kapan lulus? , kapan wisuda? , kapan skripsinya selesai? , dan lain sebagainya. Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati beberapa proses, terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah suatu kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika kecerdasan seseorang diukur dari siapa yang paling cepat wisuda. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang diselesaikan, entah itu tepat waktu maupun tidak.

ABSTRAK

Zainal Muttaqin, (2024) : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif melalui metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain Pre-post test. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase dan analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil deskriptif persentase maka kelas eksperimen memperoleh nilai persentase 85,68% dengan kategori “sangat tinggi”. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai persentase 79,13% termasuk kriteria “tinggi”. Hasil analisis regresi linier sederhana dengan persamaan regresi $Y = 70,395 + 0,931 X$ menghasilkan nilai koordinat yang cenderung kearah positif. Perolehan nilai signifikansi adalah 0,001 lebih kecil dari angka 0,05 dan nilai t hitung sebesar 3,923 lebih besar dari t tabel sebesar 1,703. Maka terdapat pengaruh yang ditimbulkan dari variabel X pada variabel Y. Pengaruh antar variabel terbilang signifikan, hal ini sesuai dengan angka koefisien korelasi yang dihasilkan, yakni sebesar 0,603 dan termasuk kategori “kuat”.

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar Ekonomi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Zainal Muttaqin (2024): The Effect of Using Kahoot Application toward Student Learning Achievement on Economics Subject at the Eleventh Grade of Social Science at State Senior High School 2 Sentajo Raya

This research aimed at finding out whether there was an effect of using Kahoot application toward student learning achievement on Economics subject at the eleventh grade of Social Science at State Senior High School 2 Sentajo Raya. It was quantitative research with quasi-experiment method and pre-post test design. Test, observation, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were descriptive percentage and simple linear regression analysis. Based on the descriptive percentage results, the experiment group percentage score was 85.68% with very high category, and the control group was 79.13% with high category. Simple linear regression analysis results showed that regression equation of $Y=70.395+0.931 X$ resulted positive coordinate score. The significant score 0.001 was lower than 0.05, and the score of observed 3.923 was higher than t table 1.703. So, there was an effect of X variable on Y variable. The effect between both variables was significant, it was in line with the correlation coefficient score obtained, it was 0.603, and it was on strong category.

Keywords: Kahoot Application, Economics Learning Achievement

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

زين المتقين، (٢٠٢٤): تأثير استخدام تطبيق كاهوت على نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد في الصف الحادي عشر لقسم العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ بسينتاجو راي

هذا البحث يهدف إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير استخدام تطبيق كاهوت على نتائج تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد في الصف الحادي عشر لقسم العلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٢ بسينتاجو راي. وتقنيات جمع البيانات هي اختبار وملاحظة وتوثيق. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي النسبة المئوية الوصفية وتحليل الانحدار الخطي البسيط. بناء على النتائج الوصفية فقد حصلت نسبة الفصل التجريبي على قيمة مئوية قدرها ٨٥,٦٨٪ في فئة "المرتفع جدا". وحصلت نسبة الفصل الضبطي على قيمة مئوية قدرها ٧٩,١٣٪ في فئة "المرتفع". ونتائج تحليل الانحدار الخطي البسيط مع معادلة الانحدار $Y = ٧٠,٣٩٥ + ٠,٩٣١ X$ تنتج قيم إحداثيات تميل إلى أن تكون إيجابية. وقيمة الأهمية التي تم الحصول عليها هي ٠,٠٠١، وهي أصغر من ٠,٠٥ وقيمة حساب "ت" هي ٣,٩٢٣، وهي أكبر من قيمة جدول "ت" هي ١,٧٠٣. إذن، هناك تأثير للمتغير المستقل على المتغير التابع. ويعتبر التأثير بين المتغيرين كبيراً، وذلك وفقاً لمعامل الارتباط الناتج وهو ٠,٦٠٣ ويندرج في فئة "القوي".

الكلمات الأساسية: تطبيق كاهوت، نتائج تعلم الاقتصاد





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO & PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	11
B. Penelitian Relevan.....	56
C. Konsep Operasional	58
D. Asumsi dan Hipotesis	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	61
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	62



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian.....	62
D. Populasi dan Sampel	62
E. Teknik Pengumpulan Data	64
F. Uji Instrumen Penelitian.....	66
G. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	81
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	87
C. Uji Normalitas.....	100
D. Uji Homogenitas	101
E. Uji Hipotesis	102
F. Uji Effect Size.....	105
G. Pembahasan	106
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN	119

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

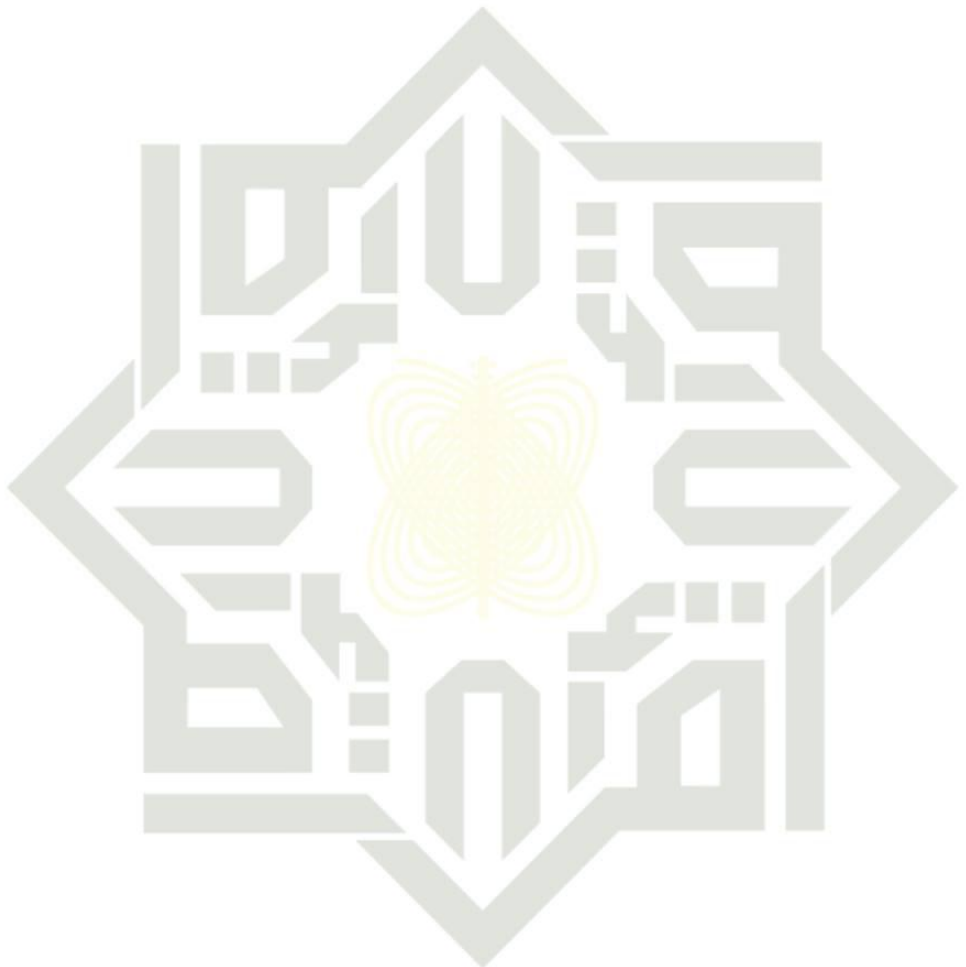
DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Desain Penelitian Quasi Eksperimen	61
Tabel III. 2	Jumlah Sampel.....	63
Tabel III. 3	Jumlah Populasi.....	63
Tabel III. 4	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	67
Tabel III. 5	Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	69
Tabel III. 6	Hasil Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	70
Tabel III. 7	Kriteria Daya Beda Soal	72
Tabel III. 8	Hasil Uji Daya Beda Soal	73
Tabel III. 9	Tabulasi Reliabilitas Instrumen Tes	75
Tabel IV. 1	Tenaga Pendidik dan Kependidikan	82
Tabel IV. 2	Data Peserta Didik Kelas X dan XI.....	83
Tabel IV. 3	Data Peserta Didik Kelas XII.....	83
Tabel IV. 4	Data Peserta Didik 3 Tahun Terakhir	84
Tabel IV. 5	Keadaan Sarana dan Prasarana.....	85
Tabel IV. 6	Tabulasi Rata-rata Nilai Pretest.....	86
Tabel IV. 7	Tabulasi Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest	90
Tabel IV. 8	Tabulasi Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan)	91
Tabel IV. 9	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	93
Tabel IV. 10	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	94
Tabel IV. 11	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	95
Tabel IV. 12	Rekapitulasi Lembar Observasi Pemanfaatan Aplikasi	
	Kahoot Oleh Guru.....	96
Tabel IV. 13	Tabulasi Persentase Lembar Observasi Siswa	97

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV. 14	Deskriptif Persentase Lembar Observasi Siswa.....	99
Tabel IV. 15	Hasil Uji Normalitas	101
Tabel IV. 16	Hasil Uji Homogenitas.....	102
Tabel IV. 17	Hasil Uji Regresi dan Deskriptif Persentase	103



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Membuat Akun Kahoot	28
Gambar 2.2	Membuat Akun Kahoot.....	29
Gambar 2.3	Membuat Akun Kahoot.....	29
Gambar 2.4	Memasukkan Email dan Password	30
Gambar 2.5	Membuat Quiz	30
Gambar 2.6	Membuat Quiz	31
Gambar 2.7	Membuat Quiz	31
Gambar 2.8	Membuat Quiz	33
Gambar 2.9	Membuat Quiz	33
Gambar 2.10	Cara Memulai Memainkan Quiz.....	34
Gambar 2.11	Cara Memulai Memainkan Quiz.....	35
Gambar 2.12	Cara Memulai Memainkan Quiz.....	35
Gambar 2.13	Cara Siswa Join Kahoot	36
Gambar 2.14	Memasukkan PIN atau Kode Akses	36
Gambar 2.15	Memasukkan Nama.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	119
Lampiran 2	Instrument Soal Tes.....	134
Lampiran 3	Lembar Observasi Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Guru	139
Lampiran 4	Lembar Instrument Observasi Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Siswa	140
Lampiran 5	Hasil Nilai PreTest-Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	142
Lampiran 6	Deskriptif Persentase Nilai Posttest Kelas Eksperimen	143
Lampiran 7	Deskriptif Persentase Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	144
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Guru	145
Lampiran 9	Uji Validitas, Reliabilitas, Kesukaran, dan Daya Beda Soal... ..	148
Lampiran 10	Uji Reliabilitas, Validitas, dan Deskriptif Lembar Observasi .	149
Lampiran 11	Hasil Output Uji Regresi Linier Sederhana	151
Lampiran 12	Hasil Output Uji Effect Size	152
Lampiran 13	Surat Izin Melakukan PraRiset	153
Lampiran 14	Surat Menerima Melakukan PraRiset.....	154
Lampiran 15	Surat Izin Melakukan Riset Gubernur.....	155
Lampiran 16	Surat Rekomendasi.....	156
Lampiran 17	Surat Izin Riset.....	157
Lampiran 18	Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian.....	158

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi secara global memberikan pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Tuntutan global membuat dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK mempermudah sistem proses model pembelajaran dan perkembangan teknologi juga mendorong dunia pendidikan di sekolah untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan agar sistem model pembelajaran menjadi lebih baik dan maksimal.

Proses pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik sangat dibutuhkan agar maksud dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran mudah dicapai. Era Revolusi Industri 5.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru, dosen dan Pengembang Teknologi Pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru sekarang-kurangny dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.¹

Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga menghasilkan salah satu inovasi baru. Salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). Penggabungan permainan (*game*) atau gamifikasi dalam pembelajaran memunculkan konsep yang unik, jika bertumpu pada sifat ‘permainan’ itu sendiri akan memungkinkan peserta didik dapat terlibat penuh dalam siklus belajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu²:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Ayat di atas menerangkan bahwa Allah Swt, telah menurunkan Al-Qur’an kepada umat manusia dengan tujuan agar manusia dapat belajar

¹ Akhmad Darmawan, Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mater Ruang Lingkup Biologi Di Sma Negeri 1 Muncar (*Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 01, No. 02, Juni 2020), hlm. 92.

² Fahrur Rozi Abdillah al-Hafiz, *Al-Qur’an Hafazan Perkata Metode 7 Kotak*, (Jakarta : Al-Qosbah, 2020), hlm. 272.

dengan Al-Qur'an tersebut. Dalam hal ini Allah Swt, telah mengajarkan kepada kita manusia dengan menggunakan media atau alat, yaitu Al-Qur'an yang diturunkan kepada Nabi kita Nabi Muhammad, Saw.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Sentajo Raya didapatkan informasi bahwa pada kelas XI IPS C dan kelas XI IPS D, ditemukan beberapa siswa yang masih belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan, yaitu 75 pada pembelajaran ekonomi. Pada kelas XI IPS C dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang ditemukan sebanyak 10 siswa atau sekitar 38% siswa yang nilainya di bawah KKM, sedangkan di kelas XI IPS D dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang ditemukan sebanyak 13 siswa atau 50% siswa yang nilainya di bawah KKM.³ Menurut beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM mengemukakan bahwa selama pembelajaran ekonomi berlangsung mereka merasa jenuh, bosan dan sering mengantuk. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus dapat berinovasi dengan berbagai model, metode atau media pembelajaran terkini dengan memanfaatkan teknologi yang dapat menarik perhatian mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan nyaman bagi para peserta didik. Salah satu alternatif pilihan dari berbagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan adalah Aplikasi *game edukasi* Kahoot.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³ Annisa, Daftar Nilai Mid Semester Kelas XI A dan B Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi yang melibatkan siswa, guru untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, kuis, survei dan jajak pendapat. Maka perlunya pelibatan aplikasi ini pada proses belajar, bila dikatakan perlu untuk menunjang pembelajaran yang cenderung membosankan. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis android. Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakannya.⁴

Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada saat proses belajar mengajar sangat diperlukan, khususnya media pembelajaran terbaru dan sesuai dengan masa sekarang yang erat dengan teknologi dan informasi. Maka penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran sudah sesuai dan tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sulistiani yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai andil yang sangat besar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa dari sebelumnya.⁵

⁴ Nurul Fazriyah, dkk, Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD, (*Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol. 06, No. 01, Juni 2020*), hlm. 142

⁵ Syafiatul Mafrurah, Ika Ratih Sulistiani, dan Fita Mustafida, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAI AL-MAARIF Singosari Malang, (*Vol. 04, No. 07, 2019*), hlm. 24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Darmawan dalam jurnalnya yang berjudul pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi di SMA Negeri 1 Muncar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai post test kelas eksperimen dengan penggunaan kahoot sebesar 85,21 sedangkan nilai rata-rata di kelas kontrol sebesar 76,72 sehingga ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 8,49 dengan menggunakan kahoot.⁶ Hal ini menunjukkan aplikasi Kahoot memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Aplikasi Kahoot digunakan untuk membantu siswa agar guru dapat membentuk kenyamanan belajar di kelas seperti, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak bosan, termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses pembelajaran. Penting untuk mengaplikasikan Kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Natalia Christiani, dkk, yang menyatakan dalam bukunya bahwa bagi pengajar Kahoot merupakan pilihan utama media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Karena membantu pengajar untuk dalam mengemas soal kuis atau tes dengan menarik sehingga membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik.⁷ Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul

⁶ Akhmad Darmawan, Op.Cit, hlm. 91

⁷ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2019), hlm. 6.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya”.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengertian aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran menurut H. Malik dalam bukunya Rudi dan Dedi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.⁸ Kahoot dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penggunaan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat Kahoot adalah memiliki akun email, atau akun *google*, ataupun akun *Microsoft*.⁹

⁸ M. Rudy Sumiharsono & Dedy Ariyanto, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV. Pustaka Abadi, 2017), hlm. 10

⁹ Sumarso, *Pembimbing Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combrio*, (Sleman: Depublish, 2019), hlm. 9-10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi kahoot yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi belajar berupa video game yang dapat diakses melalui jaringan internet untuk digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk memaparkan materi, memberikan latihan-latihan, remedial dan pengayaan lainnya. Pada mata pelajaran ekonomi materi pertumbuhan ekonomi aplikasi kahoot sangat cocok untuk digunakan dalam model pembelajaran berbasis permainan, karena fitur yang menarik di dalam aplikasinya sangat mendukung model ini. Guru juga sangat mudah mengoperasikannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman pembelajarannya. Pada pengertian lain dijelaskan bahwa pengertian hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan kemampuan pada siswa, baik itu perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku setelah menerima

¹⁰ Nur dan Meini, Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa, (*JIEET*, Vol. 03. No. 01, 2019), hlm. 47.

pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik/guru. Dalam hal ini hasil belajar diambil dari hasil tes.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang dikemukakan sebagai berikut :

- a. Pemahaman terhadap konsep materi pelajaran peserta didik masih rendah.
- b. Masih banyak siswa yang menggunakan smartphone untuk bermain game online.
- c. Hasil belajar peserta didik yang belum maksimal.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari masalah agar tidak meluas dan menyimpang maka peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini pada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi kahoot dengan hasil belajar siswa yang tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui adakah pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi kahoot dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat mengatasi kejenuhan dan dapat menambah semangat belajar, motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi materi pertumbuhan ekonomi.

- b. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar proses pembelajaran di kelas lebih aktif dengan memanfaatkan media pendukung inovatif yang mampu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman, sehingga guru mampu mendorong minat belajar siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk sekolah, dalam hal ini SMA Negeri 2 Sentajo Raya, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar, keterampilan penulis dalam membuat karya ilmiah, serta dapat dijadikan bekal saat penulis telah terjun dalam dunia mengajar di sekolah kelak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game) adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Penggunaan aplikasi Kahoot dinilai lebih kreatif dan inovatif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengulas mengenai pengertian aplikasi Kahoot dan hasil belajar.

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan akhir dari sebuah proses pembelajaran tidak lain adalah tercapainya hasil belajar yang baik dan memuaskan pada setiap peserta didik. Berdasarkan pendapat Syah dalam Karwati (2015:214) mengemukakan bahwa “hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”.¹¹ Pendapat lain juga muncul dari Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹² Sedangkan menurut Zakky hasil belajar juga dapat diartikan sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah proses kegiatan belajar

¹¹ Karwati, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 214.

¹² Rosyeni Rasyid, *Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Sd Kelas V Wilayah Binaan Gugus I Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten*, Jurnal Ilmiah PGSD, Vol. 10, No. 02, hlm. 58-57.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dinyatakan dalam sebuah symbol, huruf maupun kalimat.¹³

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas tentang pengertian hasil belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar ada perubahan pada diri peserta didik yang terjadi setelah menerima pengalaman dan proses belajar. Perubahan yang terjadi bisa berupa tingkah laku ataupun ranah lainnya seperti kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan dalam diri peserta didik setelah menerima pembelajaran ini tentunya mengarah kepada hal yang positif.

Menyelenggarakan penilaian proses dan hasil merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dikuasai oleh setiap guru. Pengetahuan dan pemahaman pada pencapaian hasil belajar peserta didik akan membantu guru untuk mengadakan refleksi diri guna memperbaiki kinerjanya di masa yang akan datang, sebab informasi tersebut adalah sangat penting untuk merencanakan pembelajaran selanjutnya.¹⁴ Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah

¹³ Nur & Meini, *Loc. Cit.*

¹⁴ Wahidmurni, Alfin dan Ali Ridho, *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi & Praktik)*, (Jogyakarta : Nuha Litera, 2010), hlm. 13-14.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁵ Ketiga ranah tersebut sekaligus adalah ruang lingkup dari penilaian hasil belajar peserta didik.

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga ranah yang sudah disebutkan sebelumnya. Seorang peserta yang tidak mengalami perubahan dalam dirinya setelah proses pembelajaran selesai dianggap gagal. Setidak harus ada perubahan pada salah satu dari ketiga ranah di atas, baik itu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sesuai pendapat Wahidmurni, dkk, yang menyatakan bahwa peserta didik dikatakan berhasil dalam pembelajaran jika pada diri mereka telah terjadi perubahan diri minimal salah satu dari ketiga ranah di atas.¹⁶

b. Macam -macam Hasil Belajar

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar Bloom dan rekan-rekannya (Benyamin S. Bloom) dalam Suharsimi Arikunto, membagi hasil belajar dalam tiga ranah atau kawasan yaitu: (1) Ranah kognitif (*cognitive domain*), (2) Ranah afektif (*affective domain*), (3) Ranah psikomotor (*psychomotor domain*).¹⁷

1) Ranah Kognitif

Kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental atau otak. Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak

¹⁵ Aliyah, Hawi, & Mardeli, *Hubungan Antara Kompetensi Kepribadian Guru Dengan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas IX di SMP Islam Az-Zahrah Palembang*, Jurnal PAI Raden Fatah, Vol. 01, No. 02, 2019, hlm. 128

¹⁶ Wahidmurni, Alfin, dan Ali Ridho, *Loc. Cit.*

¹⁷ Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Uwais Inspirasi Indonesia), hlm. 24

adalah termasuk dalam ranah kognitif.¹⁸ Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari yang paling terendah sampai dengan yang paling tinggi yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

a) C1 (Pengetahuan/*Knowledge*)

Jenjang ini menekankan kepada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi.¹⁹ Tingkatan ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi persyaratan bagi tingkatan selanjutnya.

b) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan – kemampuan tersebut yaitu :²⁰

- 1) Translasi (kemampuan mengubah symbol dari suatu bentuk ke bentuk lain)
- 2) Interpretasi (kemampuan menjelaskan materi)
- 3) Ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti)

c) C3 (Penerapan/*Application*)

¹⁸ Widyastuti & Agung Putra, *Dasar-Dasar dan Perencanaan Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2018), hlm. 14

¹⁹ *Ibid*

²⁰ *Ibid*, hlm. 15

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana siswa mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakan secara nyata. Pada jenjang ini, siswa dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang dimiliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.²¹

d) C4 (Analisis/*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kemampuan ini dapat berupa:

- 1) Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi)
- 2) Analisis hubungan (identifikasi hubungan)
- 3) Analisis pengorganisasian prinsip/prinsip-prinsip pengorganisasian (identifikasi organisasi)²²

e) C5 (Sintesis/*Synthesis*)

Sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan seperangkat hubungan abstrak. Pada jenjang ini siswa dituntut

²¹*ibid*

²²*ibid*, hlm. 16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan ilmu dan pengetahuan.²³

a) C6 (Evaluasi/*Evaluation*)

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis.²⁴

2) Ranah Afektif

Apabila guru mau mengukur aspek afektif yang berhubungan dengan pandangan siswa maka pertanyaan yang disusun menghendaki respons yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi siswa terhadap hal-hal yang relatif sederhana tetapi bukan fakta.

Kartwohl dan Bloom membagi ranah afektif menjadi 5 jenjang yaitu:²⁵

a) Penerimaan

Kategori ini merupakan tingkat yang efektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Penerimaan adalah semacam kepekaan

²³ *Ibid*

²⁴ *Ibid*, hlm. 17.

²⁵ Widyastuti & Agung Putra, *Op. Cit*, hlm. 20-21

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri siswa.

b) Menanggapi

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Atau dapat pula dikatakan bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

c) Penilaian

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Siswa tidak mau hanya menerima nilai yang diajarkan akan tetapi berkemampuan pula untuk menilai fenomena itu baik atau buruk.

d) Mengelola

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.

e) Karakteristik

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola

kepribadian dan tingkah lakunya. Proses internalisasi nilai menempati urutan tertinggi dalam hierarki nilai.

3) Ranah Psikomotor

Kata psikomotor berhubungan dengan kata “*motor, sensory-motor* atau *perceptual-motor*”. Jadi, ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya. Menurut Mardapi keterampilan psikomotorik berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otak.²⁶ Shimpshon juga menjelaskan bahwa ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.²⁷

Taksonomi ranah psikomotorik berdasarkan Shimpson dapat dibagi menjadi:²⁸

a) Persepsi

Mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antar dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antar ciri-ciri yang khas pada masing-masing rangsangan, yang dinyatakan dengan adanya suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan dan perbedaan antara rangsangan-rangsangan yang ada.

b) Kesiapan

²⁶ Widyastuti & Agung Putra, *Op. Cit*, hlm. 21.

²⁷ *Ibid*

²⁸ *Ibid*, hlm. 22.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mencakup kemampuan untuk menempatkan diri dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian, yang dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.

c) Kegiatan Terbimbing

Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak gerik yang dinyatakan dengan menggerakkan anggota tubuh menurut contoh yang diberikan.

d) Gerakan Yang Terbiasa

Mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak gerik dengan lancar tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan, karena dia sudah mendapat latihan yang cukup.

e) Gerakan Komplek

Mencakup kemampuan untuk melaksanakan keterampilan, yang terdiri atas berbagai komponen, dengan lancar tepat, dan efisien, yang dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan, serta menggabungkan beberapa sub keterampilan menjadi suatu keseluruhan gerakan yang teratur.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam (internal) peserta didik dan faktor yang datang dari luar (eksternal) diri peserta didik atau faktor lingkungan.

1) Faktor Internal Siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a) Aspek Fisiologis

Kondisi umum dan tonus (tegangan otot) yang menandakan tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

b) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah tingkat kecerdasan atau inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman kelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Selanjutnya, yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat, tetangga, dan teman-teman sepermainan disekitar tempat tinggal siswa tersebut.

b) Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor- faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.²⁹

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar selalu ditunjukkan dengan nilai hasil belajar pada rapor yang diberikan oleh pihak sekolah setelah pembelajaran semester berakhir. Baik atau tidaknya hasil belajar yang dicapai oleh siswa tergantung dari tercapai tidaknya tujuan pendidikan itu sendiri. Berdasarkan taksonomi Bloom tujuan pendidikan menurut hasil belajar meliputi tiga ranah penilaian, yaitu :³⁰

1) Ranah Kognitif

Bloom mengklasifikasikan ranah kognitif kedalam 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai dengan jenjang tertinggi, yaitu :

a) Pengetahuan

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pengetahuan adalah : mengutip, menyebutkan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjuk, membaca, menandai, menghafal, mencatat.

b) Pemahaman

²⁹ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*, (NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hlm. 58-

³⁰ Widyastuti & Agung Putra, *Op. Cit*, hlm. 14-21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan,
membandingkan, menghitung, mengubah, mempertahankan,
menguraikan, membedakan, mendiskusikan, menyimpulkan,
merangkum, dan menjabarkan.

c) Penerapan

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan,
menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi,
memproses, menyusun, mensimulasikan, dan memecahkan.

d) Analisis

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
menganalisis, mengaudit, menegaskan, mendeteksi,
mendiagnosis, memerinci, menyeleksi, mengkorelasikan,
mencerahkan, menjelajah, menyimpulkan, mengukur dan
melatih.

e) Sintesis

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
mengabstraksi, mengatur, mengumpulkan, mengkode,
mengarang, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, mendikte,
membentuk, dan merumuskan.

f) Evaluasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan,
memisahkan, memprediksi, menugaskan, menafsirkan,
memvalidasi, dan memproyeksikan.³¹

2) Ranah Afektif

Kartwohl dan Bloom membagi ranah afektif menjadi 5 jenjang, yaitu :

a) Penerimaan

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut,
mematuhi, dan meminati.

b) Menanggapi

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
menjawab, membantu, menyenangkan, menyambut, mendukung,
memilah dan menolak.

c) Penilaian

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
mengasumsikan, meyakini, melengkapi, memperjelas,
memprakarsai, mengundang, mengusulkan dan menyumbang.

d) Mengelola

³¹ibid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
menganut, mengubah, membentuk pendapat, menegosiasikan,
dan merembuk.

e) Karakteristik

Indikator yang bisa dipakai dalam jenjang pemahaman adalah :
mengubah prilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi,
mendengarkan, membuktikan dan memecahkan.³²

3) Ranah Psikomotor

a) Keterampilan Bergerak dan Bertindak

Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.

b) Kecakapan Ekpresi Verbal dan Non Verbal

Kefasihan melafalkan, mengucapkan, kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani.³³

2. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam sebuah pembelajaran

³²ibid

³³ibid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara peserta didik dan pendidik di sekolah. Kegiatan belajar dan mengajar menjadi penentuan tentang bagaimana ilmu yang disampaikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik atau tidak. Ketika kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik, maka tentu saja sesuai dengan tujuan dari pendidikan adalah diharapkannya hasil dari belajar yang baik. Untuk itu, demi menunjang kegiatan belajar mengajar yang baik maka perlu yang namanya media sebagai salah satu sarana dan cara demi menunjang kegiatan belajar mengajar dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat pakai adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan dimana salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu dari berbagai aplikasi game edukasi online berbasis pembelajaran modern yang dapat membuat kesan pembelajaran menjadi lebih kompetitif antar para siswa namun santai dengan penyampaian materi yang mudah diterima dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam aplikasinya, Kahoot menerapkan kuis dalam pembelajaran yang dikembangkan dan dimunculkan dalam sebuah permainan. Poin akan diberikan untuk setiap jawaban benar dan kuis ini didesain untuk peserta didik agar cepat merespon dan ikut berpartisipasi aktif dalam pemilihan jawaban yang mereka tentukan.³⁴

³⁴ Febriani dan Erma, The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media, At-Tarbiyah : (Jurnal Ilmu Tarbiyah, Vol. 08, No. 02), hlm. 387.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kahoot merupakan platform permainan online yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar di dalam kelas.³⁵ Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan.³⁶ Menurut Seftiani dalam buku Banun mengemukakan *Kahoot* adalah sebuah aplikasi game pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.³⁷ Bunyamin, et.al, dalam buku menyebutkan bahwa Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang digunakan untuk kuis-kuis yang dikemas secara menarik dengan bahasa yang sederhana.³⁸ Dalam pengertian lain dijelaskan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi permainan gratis, menarik, dan interaktif yang digunakan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar.³⁹ Jadi dari berbagai pengertian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa Kahoot merupakan sebuah aplikasi permainan online gratis yang diakses dengan memanfaatkan jaringan internet yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan membuat sebuah kuis-kuis atau pertanyaan yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Kahoot merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah kerjasama proyek dengan Norwegian University of Technology and

³⁵ Nur & Meini, *Loc. Cit.*

³⁶ Banun Havifah Cahyo, dkk, *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*, (Sleman : Deepublish, 2022), hlm. 195.

³⁷ *Ibid*

³⁸ Djoko, dkk, *Evaluasi HOTS Menggunakan Aplikasi Digital Pada Mata Pelajaran IPS*, (Malang : Media Nusa Creative, 2021), hlm. 12.

³⁹ Banun Hanivaf Cahyo, dkk, *Loc. Cit.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Science pada Maret 2013, yang kemudian tepatnya pada bulan September 2013 aplikasi ini dipublikasikan ke publik.⁴⁰ Kahoot dibuat dengan memadukan evaluasi pembelajaran dengan permainan interaktif yang mampu menarik peserta didik untuk mengikuti evaluasi pembelajaran.⁴¹

Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa asesmen diantaranya kuis online, survey, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengoperasikannya.⁴² Diperlukan koneksi internet untuk memainkan game ini. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smartphone dan komputer, menjadikan kahoot menjadi media pembelajaran berbasis permainan dengan jumlah pengguna aktif pada bulan April 2022 tercatat melalui situs goodstats.id tercatat sebanyak 25 juta di seluruh dunia dan berada pada urutan ke tiga sebagai pengguna aplikasi edukasi terbanyak di dunia, dibawah aplikasi Photomath pada urutan pertama dan Picture This pada urutan ke dua.

Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Kahoot dapat diakses melalui alamat website <https://kahoot.com/> maupun di aplikasi seluler pada android atau

⁴⁰ Akhmad Darmawan, *Loc. Cit.*

⁴¹ Djoko, dkk, *Loc. Cit.*

⁴² Akhmad Darmawan, *Op. Cit.* hlm. 93

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

iPhone. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik.⁴³

b. Langkah-langkah Pengerjaan *Kahoot*

1) Guru

Gambar 2.1. Membuat akun kahoot



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

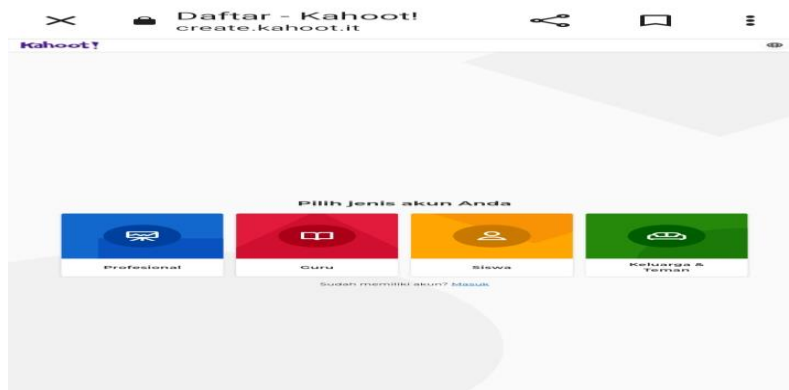
Langkah pertama dalam pengerjaan Kahoot bagi guru, dimulai dengan masuk kehalaman google chrome dengan mengakses website <https://Kahoot.com/> untuk melakukan pendaftaran akun kahoot (sign-up).

⁴³ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

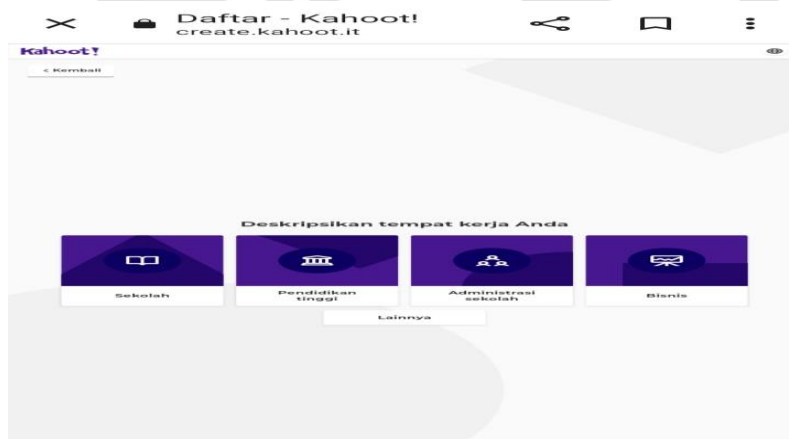
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 2.2. Membuat akun kahoot

Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Kemudian klik pada bagian menu guru untuk memilih jenis akun yang akan dibuat.

Gambar 2.3. Membuat akun kahoot

Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Setelah klik pada bagian menu guru, selanjutnya muncul menu pilihan lokasi atau tempat yang akan digunakan, kemudian klik pada bagian menu sekolah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 2.4. masukkan *email* dan *password*

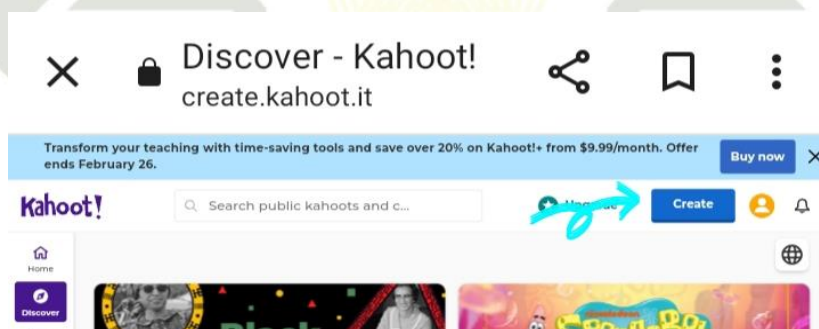


Sumber : Aplikasi Kahoot

Selanjutnya masukkan *email* dan *password* kemudian klik

Log in.

Gambar 2.5. Membuat Quiz



Sumber : Aplikasi Kahoot

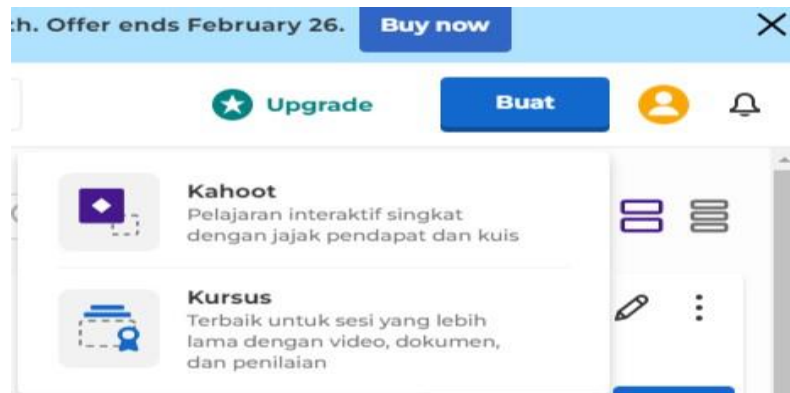
Apabila sudah berhasil log-in, kemudian klik menu *Create* untuk membuat Quiz.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

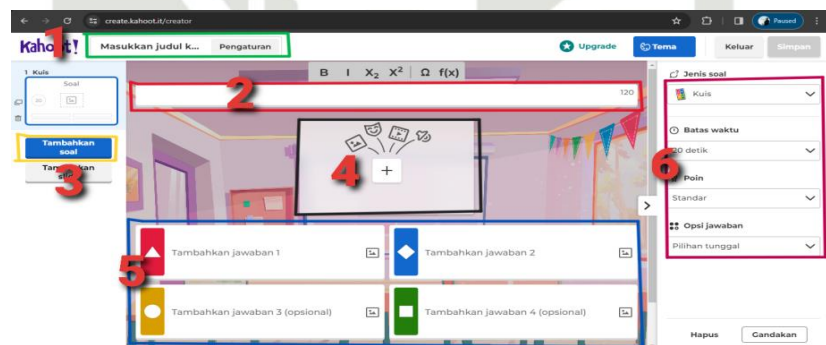
Gambar 2.6. Membuat Quiz



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Kemudian akan muncul menu pilihan kahoot dan kursus, lalu klik saja pada bagian kahoot jika ingin membuat kuis, klik bagian kursus jika ingin memasukkan materi baik file ataupun video.

Gambar 2.7. Membuat Quiz



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Jika guru hendak membuat kuis, maka setelah mengklik pada bagian kahoot maka akan muncul halaman untuk membuat kuis baru pada *kahoot*. Pada halaman ini ada 6 bagian yang akan kita buat, yaitu :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

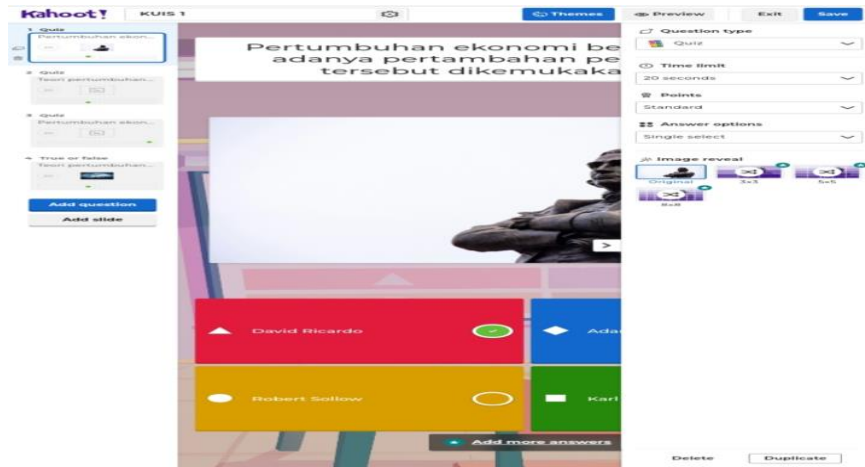
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Nomor 1, untuk memberi judul kuis yang akan dibuat, menyertakan deskripsi kuis, gambar cover kuis, bahasa yang digunakan, visibility pilih public.
- b. Nomor 2, untuk mengetik pertanyaan atau soal kuis yang akan dibuat.
- c. Nomor 3, untuk menambah pertanyaan selanjutnya sesuai dengan jumlah pertanyaan yang di inginkan.
- d. Nomor 4, apabila pertanyaan atau kuis yang dibuat tersebut membutuhkan gambar atau video bisa memasukkannya pada bagian nomor 3.
- e. Nomor 5 , untuk mengisi pilihan jawaban kemudian klik checklist pada jawaban yang benar.
- f. Nomor 6, terdapat beberapa bagian diantaranya : (a) pada kolom kuis untuk menentukan jenis kuis yang telah dibuat. (b) pada kolom waktu untuk mengatur batas waktu mengerjakan per soal kuis. (c) pada kolom poin digunakan untuk menentukan poin yang akan diberikan untuk jawaban benar per soal kuis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

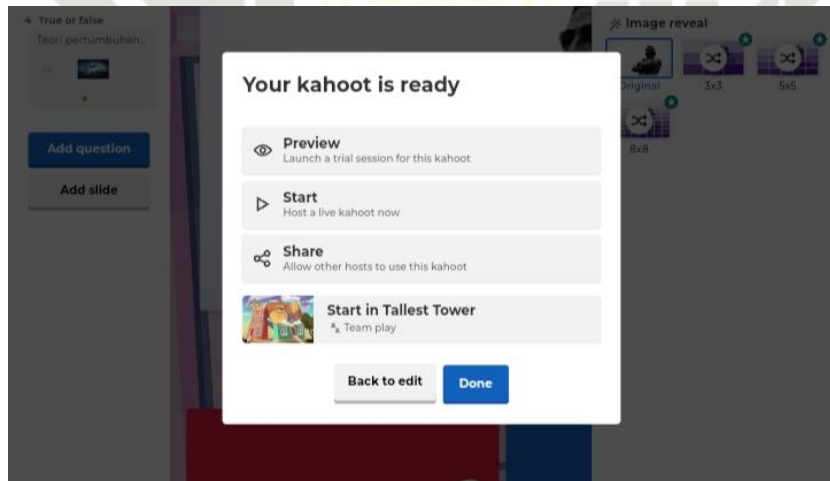
Gambar 2.8. Membuat Quiz



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Setelah mengisi semua kolom sesuai dengan yang diinginkan, kemudian klik save untuk menyimpan.

Gambar 2.9. Membuat Quiz



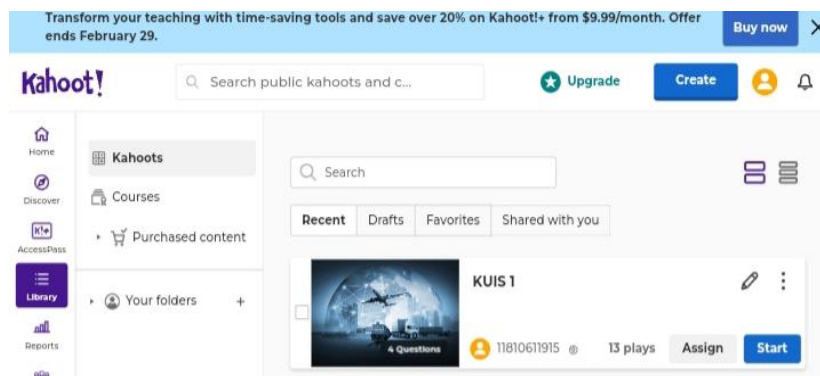
Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Kemudian klik done untuk menyimpan kuis yang telah dibuat.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar. 2.10. Cara memulai memainkan Quiz



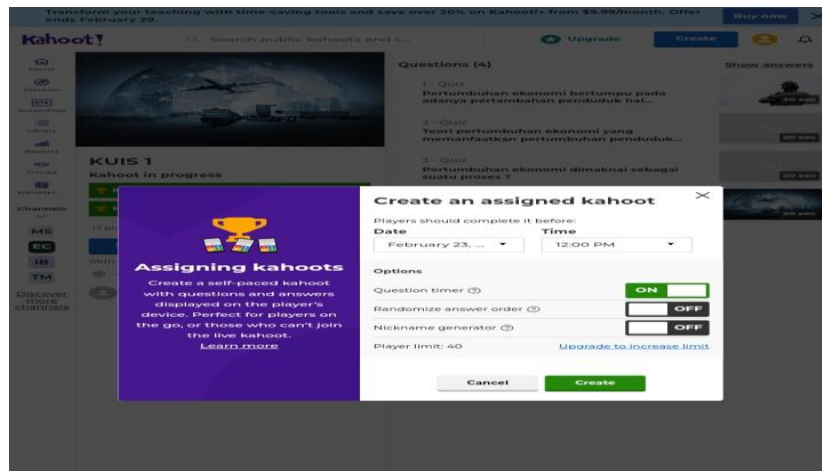
Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Kemudian klik library untuk memulai kuis dan pilih kuis yang sebelumnya telah dibuat. Jika ingin memainkan kuis secara bersama-sama dikelas klik pada bagian start, namun jika ingin memainkannya secara bersama-sama dikelas tentunya memerlukan infocus karena ketika siswa sudah menjoin, siswa tidak bisa melihat pertanyaan kuis beserta jawabannya dilayar smartponenya masing-masing, karena pertanyaan beserta jawabannya akan ditampilkan dilayar infocus dan pada smartphone siswa jawabannya akan diwakili oleh gambar dan warna. Klik Assign untuk memainkan kuis secara online yang bisa dilakukan didalam ataupun diluar ruangan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

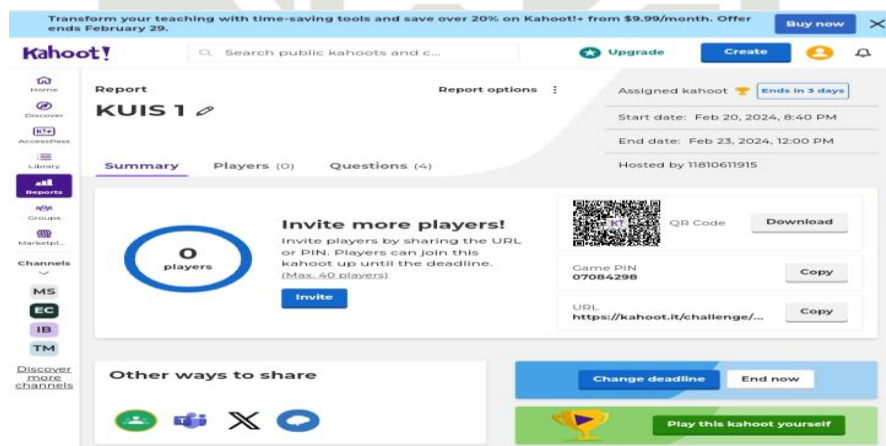
Gambar. 2.11. Cara memulai memainkan Quiz



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Setelah klik Assign, maka selanjutnya akan muncul tampilan untuk mengatur waktu dari kapan dan sampai kapan soal kuis bisa diakses. Setelah selesai menentukan waktu, kemudian klik create.

Gambar. 2.12. Cara memulai memainkan Quiz



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Setelah klik create, maka akan muncul tampilan seperti ini dan akan muncul sebuah PIN untuk bisa memainkan kuis yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebelumnya dibuat. Dan PIN ini juga yang nantinya akan di share ke peserta didik untuk join dan memainkan kuis tersebut.

2) Bagi siswa

Gambar. 2.13. Cara siswa join *Kahoot*



Sumber : Google Chrome

Langkah pertama yaitu siswa mengakses website <https://Kahoot.it/> dari perangkatnya masing-masing.

Gambar. 2.14. Memasukkan PIN atau kode akses



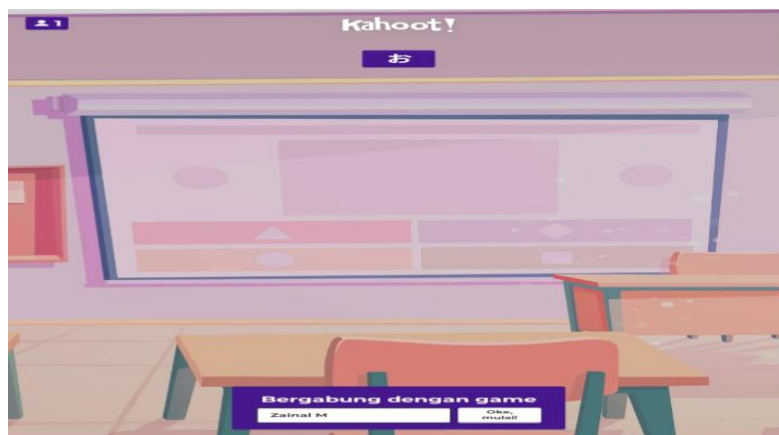
Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Kemudian siswa memasukkan kode PIN atau akses yang telah diberikan oleh guru sebelumnya lalu klik “ masuk.”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar. 2.15. Memasukkan nama



Sumber : Aplikasi *Kahoot*

Selanjutnya masukkan nama peserta dan klik start (mulai). Siswa dapat mengerjakan kuis sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Untuk setiap jawaban yang dijawab benar oleh siswa, secara otomatis poin akan muncul, dan jika siswa menjawab salah, jawaban yang benar akan muncul setelah siswa menjawab soal kuis.

Berikut langkah-langkah pengoperasian *Kahoot* untuk pembelajaran dikelas :

- 1) Guru mengakses website <https://Kahoot.com/> untuk melakukan pendaftaran (sign-up).
- 2) Guru masuk ke laman pribadi (log-in), kemudian memilih fitur kuis jika ingin memainkan kuis atau kursus jika ingin menshare file materi atau video pembelajaran.
- 3) Guru memasukkan daftar pertanyaan berikut jawaban, durasi waktu menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Guru meminta peserta didik mengakses website <https://Kahoot.it/> dari perangkatnya masing-masing.
- 5) Guru meminta peserta didik memasukkan *game pin* yang telah diberikan dan *nick name* masing-masing.
- 6) Guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkatnya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.
- 7) Guru menampilkan hasil dari jawaban peserta didik.⁴⁴

c. Manfaat Aplikasi Kahoot

Media *Kahoot* merupakan platform yang di kombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media *kahoot* juga bisa digunakan untuk memasukkan file ataupun video pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran dikelas dengan mengkombinasikan kahoot saat mengajar. Selain itu bisa menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dan minat dalam pembelajaran. Media *Kahoot* dapat diakses dan di gunakan oleh guru ataupun siswa melalui smartphone, laptop, atau komputer.

Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan di media *Kahoot* yang di ujikan ke siswa sehingga dapat melatih otak siswa untuk menjawab secara cepat dan benar. Selain itu, penggunaan media Kahoot dapat pula digunakan oleh guru diakhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi

⁴⁴ Irwan, Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran, (*Jurnal of Civic Education*, Vol.02, No.01, 2019), hlm.130-131

materi pembelajaran hari itu. Perlu adanya penggunaan media yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain media Kahoot.

Manfaat lainnya dari aplikasi Kahoot adalah meningkatkan aktivitas siswa, yang membantu siswa aktif di kelas dan memiliki pembelajaran kolaboratif, yang juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁵ *Kahoot* juga dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk terlibat interaksi di kelas. Dan juga penggunaan *Kahoot* di kelas dapat meminimalkan gangguan, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran melebihi yang disediakan di ruang kelas konvensional. Djoko, dkk, juga mengungkapkan bahwa *platform Kahoot* sangat efektif dalam menggabungkan kegiatan pembelajaran serta membantu adanya kompetisi antar peserta didik dalam pembelajaran.⁴⁶

d. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

Semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing pada penggunaannya. Hal ini juga berlaku pada media pembelajaran interaktif berbasis permainan berupa aplikasi Kahoot. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Kahoot :

1) Kelebihan Kahoot

- a. Membuat suasana kelas lebih menyenangkan

⁴⁵*Ibid*, hlm. 97

⁴⁶Djoko, dkk, *Op. Cit*, hlm. 14.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Peserta didik terlatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar
- c. Melatih kemampuan motorik peserta didik
- d. Mengembangkan emosional anak dalam berkompetensi dan berkolaborasi⁴⁷

Gemma M Boden dan Lindsay Hart mengungkapkan beberapa kelebihan aplikasi kahoot yaitu :

- a. Tampilan warna yang menarik
- b. Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif
- c. Akses gratis
- d. Banyak jenis pertanyaan yang dibuat
- e. Mudah dalam membuat kuis
- f. Memungkinkan siswa pemalu untuk menjawab pertanyaan
- g. Adanya gambar-gambar yang dapat membantu siswa buta warna dalam menanggapi kuis.⁴⁸

Keunggulan lain adalah adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap peserta didik dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat feedback terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten game Quiz yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran.

⁴⁷ *Ibid*

⁴⁸ Aulia Karima & Dudung Hamdun, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen, (*Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, Vol. 05, No. 01, Juni 2020*), hlm, 23.

- 2) Kekurangan Kahoot
 - a. Minim guru yang melek teknologi
 - b. Fasilitas yang kurang memadai di sekolah khususnya fasilitas jaringan internet yang memadai.
 - c. Peserta didik mudah terkecoh untuk membuka di luar Kahoot.⁴⁹

Kahoot juga memiliki kekurangan lainnya dari segi perlunya fasilitas internet bekecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun laptop untuk dibawa peserta didik. Serta tidak semua peserta didik yang memiliki laptop atau smartphone. Serta harus terjadinya kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

Kekurangan lainnya juga datang dari, perlunya waktu tambahan untuk mengajarkan terlebih dahulu kepada siswa mengenai bagaimana cara menggunakan Kahoot. Dan kahoot juga tidak cocok untuk daerah pedalaman yang mungkin masih sulit akses listrik dan jaringan internet disana. Pembinaan guru supaya melek teknologi juga diperlukan untuk menjalankan media pembelajaran ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁹Djoko, dkk, *Loc. Cit.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Tujuan Penggunaan Aplikasi Kahoot

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan bisa menghibur siswa seperti media Kahoot dan pembelajaran akan aktif dan strategis. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik perlu adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan siswa dengan menggunakan teknologi agar pembelajaran menjadi aktif dan bisa meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar nantinya.

Dalam penggunaan teknologi guru harus membekali media Kahoot dalam menyampaikan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Media Kahoot (<https://getkahoot.com>) adalah situs Web gratis yang memungkinkan para guru untuk membuat Game kuis dan survei berbasis-permainan di mana para siswa bisa bersaing satu sama lain. Skor disimpan sesuai dengan akurasi dan waktu respons, dan responden teratas terungkap setelah setiap jawaban. Media Kahoot tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar siswa lebih menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan minat dalam proses pembelajaran. Media Kahoot mudah digunakan dan bermanfaat baik bagi guru maupun siswa.

Di samping itu, para guru diharapkan dapat melakukan inovasi dalam menggunakan media Kahoot sebagai pembelajaran dari bagian tugas profesionalismenya seorang guru. Sehingga dengan adanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran media Kahoot diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dapat menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menambah pengetahuan dan keterampilan mereka pada pembelajaran. Melalui kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian akan memberikan solusi pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam kegiatan pengenalan dan pembekalan dalam penggunaan media Kahoot berbasis e-learning. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menggunakan media Kahoot berbasis e-learning dalam pembelajaran Desain Grafik.⁵⁰

Menurut Djoko, dkk, Tujuan utama platform Kahoot adalah untuk memotivasi peserta didik untuk menjadi pemenang disetiap permainan yang membuat peserta didik selalu termotivasi dalam memperhatikan guru serta terdorong untuk mengembangkan materi yang diberikan guru saat berada di luar kelas.⁵¹ Jadi dari berbagai uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penggunaan aplikasi kahoot ada dua jenis utama. Yang pertama adalah ditujukan kepada para pendidik/guru sebagai referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan pada setiap proses pembelajaran dikelas, baik digunakan untuk proses belajar ataupun evaluasi belajar. Selain itu juga sebagai wadah bagi guru untuk terus kreatif dan inovatif dalam mendidik anak-anak bangsa. Tujuan kedua adalah sebagai media bagi peserta didik

⁵⁰ Suyidno dan Zainudin, *Pelatihan Media Berbasis E-Learning Menggunakan Kahoot ! Untuk Guru Fisika*, (2019) hlm. 11.

⁵¹ Djoko, dkk, *Op. Cit*, hlm. 12-13.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agar tidak bosan dalam menghadapi pembelajaran dan memiliki sikap kompetitif antar sesama yang akan memacu diri menjadi lebih baik, serta sebagai pembelajaran teknologi agar melek teknologi di era gempuran tuntutan dunia kerja yang semakin tinggi.

3. Materi Pertumbuhan Ekonomi

a. Defenisi Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi adalah proses perubahan kondisi perekonomian suatu negara secara berkesinambungan menuju keadaan yang lebih baik selama periode tertentu. Pertumbuhan ekonomi dapat diartikan juga sebagai proses kenaikan kapasitas produksi suatu perekonomian yang diwujudkan dalam bentuk kenaikan pendapatan nasional. Sedangkan Simon Kuznets menyatakan bahwa pertumbuhan ekonomi adalah keadaan dimana suatu negara mampu meningkatkan output (hasil produksi ekonomi) berdasarkan kemajuan teknologi yang diiringi dengan penyesuaian ideologi.⁵²

Adanya pertumbuhan ekonomi merupakan indikasi keberhasilan pembangunan ekonomi dalam kehidupan masyarakat. Pertumbuhan ekonomi menunjukkan pertumbuhan produksi barang dan jasa di suatu wilayah perekonomian dalam selang waktu tertentu. Semakin tinggi tingkat pertumbuhan ekonomi, maka semakin cepat proses penambahan output wilayah, sehingga prospek perkembangan wilayah semakin baik. Dengan diketahuinya sumber- sumber pertumbuhan

⁵² Sri Nur Mulyati, *Modul Pembelajaran Ekonomi kelas XI*, (Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN, 2020), hlm. 3

ekonomi, akan dapat ditentukan sektor prioritas pembangunan. Hal ini menunjukkan adanya tiga komponen yang berkaitan satu sama lain dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, yaitu peningkatan produksi negara, kemajuan teknologi untuk meningkatkan produktivitas, dan penyesuaian ideologi yang terbuka dalam menerima teknologi baru.

b. Teori Pertumbuhan Ekonomi

Teori dibangun berdasarkan pengalaman empiris, sehingga teori dapat dijadikan sebagai dasar untuk memprediksi dan membuat suatu kebijakan. Terdapat beberapa teori yang dikemukakan beberapa ahli untuk mengungkapkan konsep pertumbuhan ekonomi, secara umum teori tersebut sebagai berikut⁵³ :

1) Teori Klasik

a) Adam Smith

Teori Adam Smith beranggapan bahwa pertumbuhan ekonomi sebenarnya bertumpu pada adanya penambahan penduduk. Dengan adanya penambahan penduduk maka akan terdapat penambahan output atau hasil. Teori Adam Smith ini tertuang dalam bukunya yang berjudul *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*.

b) David Ricardo

Ricardo berpendapat bahwa faktor pertumbuhan penduduk

⁵³ *ibid*, hlm. 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang semakin besar sampai menjadi dua kali lipat pada suatu saat akan menyebabkan jumlah tenaga kerja melimpah. Kelebihan tenaga kerja akan mengakibatkan upah menjadi turun. Upah tersebut hanya dapat digunakan untuk membiayai taraf hidup minimum sehingga perekonomian akan mengalami kemandegan (*stationary state*). Teori David Ricardo ini dituangkan dalam bukunya yang berjudul *The Principles of Political and Taxation*.

2) Teori Neo Klasik

a) Teori Joseph Schumpeter

Pertumbuhan ekonomi suatu negara terjadi jika para pengusaha mengadakan inovasi dan mampu mengadakan kombinasi baru atas investasinya atau proses produksinya.

b) Teori Robert M.Solow

Robert Solow berpendapat bahwa pertumbuhan ekonomi merupakan rangkaian kegiatan yang bersumber pada manusia, akumulasi modal, pemakaian teknologi modern dan hasil atau output. Adapun pertumbuhan penduduk dapat berdampak positif dan dapat berdampak negatif. Oleh karenanya, menurut Robert Solow, penambahan penduduk harus dimanfaatkan sebagai sumber daya yang positif.

c) Teori Harrod Domar

Teori ini beranggapan bahwa modal harus dipakai secara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

efektif karena pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh peranan pembentukan modal tersebut. Teori ini juga membahas tentang pendapatan nasional dan kesempatan kerja.⁵⁴

3) Teori Historis

a) Teori Friedrich List

Menurut Friedrich List, pertumbuhan ekonomi suatu bangsa dilihat dari teknik produksi sebagai sumber penghidupan. Tahapan terdiri dari: masa berburu dan mengembara, masa berternak dan bertani, masa bertani dan kerajinan, serta masa industri dan perdagangan.

b) Teori Bruno Hildebrand

Perkembangan ekonomi ditinjau dari cara pertukaran yang digunakan dalam masyarakat. Tahapan terdiri dari: masa pertukaran dengan barter (natura), masa pertukaran dengan uang, dan masa pertukaran dengan kredit.

c) Teori Karl Bucher

Perkembangan ekonomi ditinjau dari jarak antara produsen dengan konsumen. Tahapan ini terdiri dari: rumah tangga tertutup, rumah tangga kota, rumah tangga bangsa, dan rumah tangga dunia.⁵⁵

d) Teori Werner Sombart

(1) Zaman perekonomian tertutup

⁵⁴*ibid*

⁵⁵*ibid*, hlm. 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada masa ini, semua kegiatan manusia hanya semata-mata untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Individu atau masyarakat bertindak sebagai produsen sekaligus konsumen sehingga tidak terjadi pertukaran barang atau jasa.

(2) Zaman kerajinan dan pertukangan

Pada masa ini, kebutuhan manusia semakin meningkat, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif akibat perkembangan peradaban. Peningkatan kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi sendiri, sehingga diperlukan pembagian kerja yang sesuai dengan keahlian masing-masing. Pembagian kerja ini menimbulkan pertukaran barang dan jasa. Pertukaran barang dan jasa pada masa ini belum didasari oleh tujuan untuk mencari keuntungan, namun semata-mata untuk saling memenuhi kebutuhan. Masa kerajinan dan pertukangan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: meningkatnya kebutuhan manusia, adanya pembagian tugas sesuai dengan keahlian, timbulnya pertukaran barang dan jasa, dan pertukaran belum didasari *profit motive*.⁵⁶

(3) Zaman kapitalis

Bibit-bibit kapitalis sudah mulai muncul dalam kegiatan

⁵⁶*ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perekonomian. Kaum kapitalis sudah mulai menguasai organisasi perekonomian:

(a) Zaman kapitalis purba

Ditandai oleh ciri-ciri: perekonomian dilakukan untuk mencukupi kebutuhan hidup sendiri, hubungan masyarakat bersifat kekeluargaan dan terikat adat istiadat, kehidupan ekonomi masih bersifat statis, dan kehidupan ekonomi tergantung sektor pertanian.

(b) Zaman kapitalis madya (*fruh kapitalis*)

Ditandai oleh ciri-ciri: tujuan kegiatan ekonomi mencari keuntungan, hubungan masyarakat bebas, muncul sifat individu, kehidupan ekonomi berjalan dinamis, muncul jenis pekerjaan baru, misalnya pedagang, produksi berdasarkan pesanan, dan sudah dipergunakan uang sebagai alat tukar.

(c) Zaman kapitalis raya (*hoch kapitalis*)

Ditandai dengan: tumbuh kaum kapitalis yang memiliki faktor-faktor produksi, produksi dilakukan secara massal dengan alat-alat modern, timbul monopoli dan persaingan tidak sehat, dan terjadi eksploitasi terhadap buruh oleh majikan.

(d) Zaman kapitalis akhir (*spat kapitalis*)

Ditandai oleh ciri-ciri: muncul usaha untuk lebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mementingkan kesejahteraan bersama daripada kepentingan individu secara adil, campur tangan pemerintah dalam kegiatan ekonomi, dan hilangnya para majikan besar.⁵⁷

e) Teori Pertumbuhan Ekonomi Modern

Walt Whitman Rostow dalam buku *'The Stages of Economic Growth'* berpendapat bahwa pertumbuhan ekonomi dibagi menjadi 5 tahap:

(1) Masyarakat Tradisional (*The Traditional Society*)

Pada tahap ini masyarakat masih sangat sederhana. Kegiatan produksi hanya dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya sendiri dan tidak menggunakan teknologi yang modern, hanya menggunakan alat-alat sederhana dan tidak ada pembagian kerja.

(2) Pra-Lepas Landas (*The Pre-Condition for Take Off*)

Merupakan tingkat pertumbuhan ekonomi dimana masyarakat sedang berada dalam proses transisi. Sudah mulai penerapan ilmu pengetahuan modern ke dalam fungsi-fungsi produksi baru, baik di bidang pertanian maupun di bidang industri.

(3) Lepas Landas (*The Take Off*)

Merupakan interval waktu yang diperlukan untuk

⁵⁷*ibid*, hlm. 6

mendobrak penghalang-penghaang pada pertumbuhan yang berkelanjutan. Kekuatan-kekuatan yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi diperluas. Tingkat investasi yang efektif dan tingkat produksi dapat meningkat. Investasi efektif serta tabungan yang bersifat produktif meningkat atau lebih dari jumlah pendapatan nasional. Industri-industri baru berkembang dengan cepat dan industri yang sudah ada mengalami ekspansi dengan cepat.⁵⁸

(4) Dorongan Menuju Kedewasaan (*The Drive to Maturity*)

Merupakan perkembangan terus menerus daimana perekonomian tumbuh secara teratur serta lapangan usaha bertambah luas dengan penerapan teknologi modern. Investasi efektif serta tabungan meningkat dari 10 % hingga 20 % dari pendapatan nasional dan investasi ini berlangsung secara cepat. Output dapat melampaui pertambahan jumlah penduduk. Barang-barang yang dulunya diimpor, kini sudah dapat dihasilkan sendiri. Tingkat perekonomian menunjukkan kapasitas bergerak melampaui kekuatan industri pada masa *take off* dengan penerapan teknologi modern.

(5) Konsumsi Tinggi

Sektor-sektor industri merupakan sektor yang memimpin

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁵⁸ *ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(leading sector) bergerak ke arah produksi barang-barang konsumsi tahan lama dan jasa-jasa. Pendapatan riil per kapita selalu meningkat sehingga sebagian besar masyarakat mencapai tingkat konsumsi yang melampaui kebutuhan bahan pangan dasar, sandang, dan pangan. Kesempatan kerja penuh sehingga pendapatan nasional tinggi. Pendapatan nasional yang tinggi dapat memenuhi tingkat konsumsi tinggi.⁵⁹

c. Perhitungan Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi dapat dijadikan sebagai patokan yang melihat kemajuan suatu negara dan bagaimana hasil dari pembangunan yang dilakukan selama periode tersebut. Jika pembangunan yang dilakukan pemerintah berhasil dengan efektif, maka akan terlihat pertumbuhan ekonomi yang signifikan dalam masyarakat.

Pertumbuhan ekonomi suatu negara dapat diukur dengan cara membandingkan, misalnya untuk ukuran nasional, *Gross National Product* (GNP) atau *Gross Domestic Product* (GDP) tahun yang sedang berjalan dengan tahun sebelumnya, atau dapat dituliskan dalam rumus sebagai berikut:

$$PE = \frac{GNP \text{ th sekarang} - GNP \text{ th yg lalu}}{GNP \text{ th yg lalu}} 100\%$$

Untuk menghitung tingkat pertumbuhan ekonomi, terlebih dahulu harus diketahui nilai GNP atau GDP selama periode tertentu. Guna

⁵⁹*ibid*, hlm. 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan gambaran yang lebih jelas tentang penghitungan pertumbuhan ekonomi, dapat ditunjukkan contoh kasus seperti berikut.

Contoh kasus :

GDP Negara X tahun 2018 adalah US\$160 miliar dan nilai GDP tahun 2019 adalah US\$168 miliar. Dengan demikian pertumbuhan ekonomi yang dicapai negara X adalah

Pembahasan :

Diperoleh informasi nilai GDP Negara X tahun 2018 adalah US\$160 miliar dan nilai GDP tahun 2019 adalah US\$168 miliar. Sehingga, besar nilai pertumbuhan ekonomi negara yang dicapai adalah⁶⁰

$$\begin{aligned}
 PE &= \frac{GDP_{2019} - GDP_{2018}}{GDP_{2018}} 100\% \\
 &= \frac{168M - 160M}{160M} 100\% \\
 &= 0,5 \times 100\% \\
 &= 5\%
 \end{aligned}$$

Jadi tingkat Pertumbuhan Ekonomi Negara X tahun 2019 adalah sebesar 5%.⁶¹

4. Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa

Tujuan pendidikan seperti yang sudah dibahas sebelumnya adalah hasil belajar yang baik pada setiap peserta didik berdasarkan beberapa aspek. Demi mencapai hasil belajar yang baik tentu tidak bisa hanya

⁶⁰bid

⁶¹bid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan cara yang biasa-biasa saja. Khususnya pada zaman sekarang yang dimana kemajuan dunia teknologi dan komunikasi yang sangat pesat.

Guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus melakukan inovasi demi meningkat hasil belajar pada siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran pada setiap proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ada berbagai macam. Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat dipilih adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Media pembelajaran interaktif berbasis permainan sangat cocok digunakan untuk proses pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa. Ini sesuai dengan pendapat Kim, dkk, dalam bukunya Agung Nugroho, dkk, yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan meningkatkan minat belajar, keterlibatan dalam proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar, mempunyai daya ingat tinggi dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan proses kolaborasi.⁶² Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis permainan adalah aplikasi Kahoot.

Aplikasi Kahoot adalah sebuah aplikasi berbasis online yang dapat dijadikan sebagai media guru dalam proses pembelajaran. Menurut Agung Nugroho, dkk, platform Kahoot yang berorientasi pada permainan akan dipadukan pada elemen pembelajaran dan hasil belajar yang ditentukan terkait dengan tujuan pengajaran dan pembelajaran dari pembelajaran

⁶² Agung Nugroho Catur Saputro, dkk, *Pembelajaran Sains*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 144.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tertentu atau serangkaian pelajaran.⁶³ Dalam buku yang sama Licorish et al. melaporkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat memupuk interaktif dan kreativitas serta keterlibatan selama proses pembelajaran dengan cara menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kuis.⁶⁴ Sejalan dengan pendapat di atas Ismail et al, dalam jurnalnya Sri Harini et al, menyatakan bahwa Kahoot merupakan alat penilaian formatif yang layak, praktis dan membuat belajar menjadi menyenangkan.⁶⁵ Dalam jurnal yang sama Setiawati et al. menyimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot lebih tinggi dari pada yang diajar tanpa Kahoot (Metode Konvensional).⁶⁶

Dari berbagai pendapat di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar agar lebih baik lagi. Kesimpulan lainnya adalah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran memiliki peran dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

⁶³ *Ibid*, hlm. 146.

⁶⁴ *Ibid*

⁶⁵ Sri Harini Ekowati et.all, Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Perancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta, (*DINAMISA:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 04, No.04, Desember 2020), hlm.724.

⁶⁶ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan guna menghindari manipulasi terhadap sebuah karya tulis ilmiah dan menguatkan oleh orang lain.

1. Penelitian Al Kudri & Maisaroh (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2021) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan bentuk quasi experimental design. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 60 orang. Penelitian dilakukan secara online melalui zoom meetng dan kuis online. Teknik pengumpulan data dengan pemberian tes dan non tes menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung (4,95) > t tabel (1,68) artinya ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa.⁶⁷

Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada variabel X dan Y mengenai pengaruh kahoot terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y yang ditujukan kepada mahasiswa.

2. Penelitian Irwan, Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi (Universitas Negeri Padang, 2019) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Hasil analisis menunjukkan asil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media

⁶⁷ Al Kudri & Maisaroh, Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, (Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 03, No.06, Tahun 2021), hlm. 4628

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001, p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata-rata kelas eksperimen ($M=13.33, SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50, SD=2.81$).⁶⁸

Pada penelitian ini memiliki persamaan yaitu untuk melihat apakah aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada variabel X yaitu penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan kahoot.

3. Penelitian Akmad Darmawan (SMAN 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi, 2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMAN 1 Muncar”. Hasil analisis menunjukkan hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan Kahoot (kelas eksperimen) dengan tanpa penggunaan Kahoot (kelas kontrol). Rata-rata nilai post test kelas eksperimen dengan penggunaan Kahoot sebesar 85,21 sedangkan rata-rata di kelas kontrol sebesar 76,72 sehingga ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 8,49 dengan menggunakan Kahoot pada materi ruang lingkup Biologi.⁶⁹
- Persamaan penelitian saya dengan penelitian relevan adalah variabel X dan Variabel Y sama-sama tentang Penggunaan Kahoot dan Hasil Belajar.

⁶⁸ Irwan, Zaky Farid Luthfi dan Atri Walidi, Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (Jurnal Pendidikan, Vol. 08, No. 01, Februari 2019), hlm. 95

⁶⁹ Akhmad Darmawan, *Loc. Cit*

Sedangkan perbedaannya adalah materi pada penelitian ini adalah materi ruang lingkup Biologi.

Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini sangat perlu supaya tidak terjadinya kesalahpahaman pada penelitian ini, adapun yang menjadi titik fokus penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya. Penelitian ini memiliki dua variabel X (Penggunaan Kahoot) dan variabel Y (Hasil Belajar).

1. Variabel X adalah penggunaan kahoot

Menurut Yuniarti dan Rakhmawati berikut cara mengoperasikan Kahoot untuk pembelajaran di dalam kelas:

- 1) Guru mengakses website <https://Kahoot.com/> untuk melakukan pendaftaran (sign-up).
- 2) Guru masuk ke laman pribadi (log-in), kemudian memilih fitur kuis.
- 3) Guru memasukkan daftar pertanyaan berikut jawaban, durasi waktu menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar.
- 4) Guru meminta peserta didik mengakses website <https://Kahoot.it/> dari perangkatnya masing-masing.
- 5) Guru meminta peserta didik memasukkan *game pin* yang telah diberikan dan *nick name* masing-masing.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkatnya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.
- 7) Guru menampilkan hasil dari jawaban peserta didik.⁷⁰

2. Variabel Y adalah hasil belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan indikator atau dimensi hasil belajar siswa diantaranya:

- a. Ranah Kognitif diantaranya, pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pembuatan, pengkajian, dan evaluasi
- b. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

⁷⁰ Deden Novan Setiawan Nugraha, *Buku Ajar Teknologi Digital untuk Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Penyandang Tunarungu*, (Pekalongan : NEM-Anggota IKAPI, 2023), hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya.

- a. penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Hasil belajar siswa berbeda-beda.
- c. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor.

2. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Sentajo Raya.

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Sentajo Raya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*, yaitu desain yang mempunyai kelompok eksperimen. Bentuk *Quasi Eksperimen Design* yang digunakan adalah *Control Group pretest-posttest Design*, menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen. Memberikan *pre-test* satu kali dan memberikan *treatment* kepada kelas eksperimen dan memberikan *posttest* satu kali. Kelas eksperimen di berikan *treatment* dan kelas kontrol tidak diberikan *treatment*. Oleh karena itu, di awal pembelajaran kedua kelas diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan setelah selesai pembelajaran kedua kelas diberi *posttest* untuk mengetahui skor hasil akhir setelah mendapat perlakuan. Desain ini dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

TABEL III.1
DESAIN PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN

Kelas	Tes Awal (Pre-test)	Perlakuan	Tes Akhir (Post-test)
Eksperimen	Q ₁	X	Q ₂
Kontrol	Q ₁	-	Q ₂

Keterangan:

- Q₁ = Pretest kelas eksperimen
- Q₁ = Pretest kelas kontrol
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan Media Aplikasi *Kahoot*
- Q₂ = Posttest kelas eksperimen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$Q_2 = \text{Posttest kelas kontrol.}^{71}$

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan setelah seminar proposal atau pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya, tepatnya yang berlokasi di desa Marsawa, Kec. Sentajo Raya, Kab. Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sentajo Raya. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

D. Populasi dan Sampel**1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Sentajo Raya yang berjumlah 114 siswa dan dibagi menjadi 4 kelas. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dibuatkan tabel sebagai berikut:

UIN SUSKA RIAU

⁷¹ Rifka Agustianti dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Makassar : CV. Tihar Media, 2022), hlm. 46- 47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.2
JUMLAH POPULASI

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	XI IPS A	28
2	XI IPS B	28
3	XI IPS C	29
4	XI IPS D	29
	Jumlah	114

Sumber : Data Sekolah 2023

2. Sampel

TABEL III.3
JUMLAH SAMPEL

No	Kelas	Jumlah Sampel
1	XI IPS C	29
2	XI IPS D	29
	Jumlah	58

Sumber : Data Sekolah 2023

Sampel adalah bagian subjek atau objek yang mewakili populasi.⁷²

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan tujuan untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan sesuatu.⁷³ Pertimbangan yang dilakukan atas dasar rekomendasi guru mata pelajaran. Guru mata pelajaran merekomendasikan kelas XI IPS C dan XI IPS D sebagai sampel karena memang untuk kelas XI IPS hanya ada dua kelas sebanyak 58 siswa.

⁷² Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*, (Kuningan : Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019), hlm. 62

⁷³ *Ibid*, hlm. 66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data**1. Tes**

Tes adalah teknik atau cara mengumpulkan data berupa serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki seseorang. Tes merupakan serangkaian pertanyaan-pertanyaan atau latihan- latihan yang digunakan sebagai alat untuk mengukur keterampilan, pengetahuan atau kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu atau kelompok. Pelaksanaan tes dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum tes diberikan kepada kedua kelompok tersebut, maka soal tes harus di uji cobakan, tujuannya untuk mengetahui validitas dan realibilitas soal kemudian baru diberikan kepada kedua kelompok tersebut. Tes diberikan kepada kedua kelompok dengan soal tes yang sama. Tes ini dimaksud untuk mendapatkan data kuantitatif dari hasil belajar siswa dan hasilnya akan dikelola untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Pemberian tes soal pilihan ganda ini dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen, baik pada saat pre-test maupun post-test.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.⁷⁴ Observasi dilakukan setiap kali tatap muka. Metode observasi pada penelitian ini menggunakan 2 macam lembar observasi. Lembar observasi pertama digunakan untuk mengamati aktivitas guru selama proses penelitian berlangsung. Dalam metode observasi ini dikumpulkan data-data berupa situasi pembelajaran yang berlangsung dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Lembar observasi kedua adalah pengamatan mengenai pembelajaran dan penggunaan aplikasi *Kahoot*. Observasi ini dibatasi mengenai pembelajaran dan penggunaan aplikasi Kahoot yang dilakukan oleh peneliti atau guru, dan lembar observasi diisi oleh siswa sebagai responden. Lembar observasi yang digunakan mencakup 3 aspek dengan nilai maksimal 20.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil pada penelitian ini adalah foto/video saat pembelajaran berlangsung serta dokumen pembelajaran seperti RPP, daftar nilai kognitif. Dokumentasi ini digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran ataupun aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

⁷⁴ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat : CV. Jejak , 2018), hlm. 109.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Uji Instrumen Penelitian

Tes harus valid dan dapat dipercaya untuk mengumpulkan data yang baik. Oleh karena itu sebelum soal tersebut disebar dan tes diberikan, terlebih dahulu dilakukan uji coba. Sehingga dapat diuji validitas instrumen dan tes, tingkat kesukaran soal dan tes, serta daya pembedanya. Pengujian dilakukan terhadap hal-hal yang bukan merupakan bagian dari populasi atau sampel penelitian yang sebenarnya.

1. Uji Validitas

Tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan kepada kedua kelas sampel. Siswa mengikuti uji coba untuk menentukan tingkat validitas (validitas), konsistensi (keandalan), tingkat kesulitan, dan soal tes.

a. Uji Validitas soal

Uji validasi adalah cara untuk menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian. Sejauh mana instrumen memenuhi fungsinya adalah subjek dari tes ini. Jika instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang perlu diukur, maka instrumen tersebut dianggap valid.⁷⁵ Untuk uji validitas penulis melakukannya di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Logas Tanah Darat.

Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu

⁷⁵ Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 63

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

item dan untuk menentukan layak atau tidaknya suatu item yang digunakan.

- 1) Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan valid
- 2) Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid.⁷⁶

Validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk instrumen tes.

TABEL III.4
REKAPITULASI HASIL UJI VALIDITAS SOAL

Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keputusan
Soal 1	0.390	0.361	Valid
Soal 2	0.426	0.361	Valid
Soal 3	0.386	0.361	Valid
Soal 4	0.386	0.361	Valid
Soal 5	0.416	0.361	Valid
Soal 6	0.433	0.361	Valid
Soal 7	0.566	0.361	Valid
Soal 8	0.446	0.361	Valid
Soal 9	0.485	0.361	Valid
Soal 10	0.408	0.361	Valid
Soal 11	0.365	0.361	Valid
Soal 12	0.565	0.361	Valid
Soal 13	0.397	0.361	Valid
Soal 14	0.625	0.361	Valid
Soal 15	0.410	0.361	Valid
Soal 16	0.426	0.361	Valid
Soal 17	0.594	0.361	Valid
Soal 18	0.399	0.361	Valid
Soal 19	0.363	0.361	Valid
Soal 20	0.448	0.361	Valid

Sumber : Olahan data 2024

Jika r hitung \geq r tabel maka item-item pertanyaan dinyatakan valid. Nilai r tabel dapat dilihat pada tabel r dengan persamaan $N-2 = 30 - 2 = 28 = 0.361$ (lihat r tabel pada df 28).

⁷⁶ Rahmi Ramadhani dan Nuraini, Statistik Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Prenada media Group, 2021), hlm. 130

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dan dari tabel diatas diketahui bahwa dari 20 item soal dinyatakan valid.

2. Indeks Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Tingkat kesukaran dinyatakan dalam indeks kesukaran (*difficulty index*), yaitu angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab benar soal tersebut. Semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dan hasil hitungan, berarti semakin mudah soal itu.⁷⁷

Tingkat kesulitan suatu penyelidikan adalah angka yang menunjukkan kesulitan dan kesederhanaan suatu penyelidikan. Menurut Arikunto, rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = Indeks Kesukaran
 B = Siswa yang menjawab benar
 JS = Jumlah seluruh peserta tes

⁷⁷ Supriyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Pekalongan: NEM, 2021), hlm. 405

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.5
KLASIFIKASI INDEKS KESUKARAN SOAL

NO	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
2	$0,31 \leq P < 0,70$	Sedang
3	$0,71 \leq P < 1,00$	Mudah

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesdukaran soal adalah sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.6
KLASIFIKASI INDEKS KESUKARAN SOAL

No butir soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,733	Mudah
2	0,433	Sedang
3	0,933	Mudah
4	0,933	Mudah
5	0,500	Sedang
6	0,300	Sukar
7	0,867	Mudah
8	0,800	Mudah
9	0,300	Sukar
10	0,667	Sedang
11	0,500	Sedang
12	0,700	Sedang
13	0,533	Sedang
14	0,667	Sedang
15	0,733	Mudah
16	0,667	Sedang
17	0,800	Mudah
18	0,600	Sedang
19	0,567	Sedang
20	0,733	Mudah

Sumber: Olahan Data 2024

Berdasarkan data di atas, dari 20 item soal terdapat 8 soal dengan klasifikasi mudah, 10 item soal masuk pada klasifikasi sedang, 2 item soal dengan klasifikasi sulit dan termasuk kriteria soal sedang dengan indeks 0.658. Dalam hal ini penulis mengukur tingkat kesulitan item soal menggunakan alat bantu berupa program olah data Ms. Excel 2010. Data terkait pengukuran dapat dilihat pada lampiran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Daya Pembeda Soal

Indeks daya pembeda merupakan indeks yang digunakan dalam membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah, tujuan analisis daya pembeda soal adalah untuk mengetahui kemampuan butir soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Daya pembeda dalam analisis butir soal dilihat dari besarnya indeks korelasi antara skor butir soal (*koefisien biserial*).

Kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang mahir (telah menguasai materi yang ditanyakan) dan yang kurang mahir (telah menguasai materi yang ditanyakan) dikenal dengan daya pembeda suatu soal. Rumus yang dikemukakan oleh Arikunto digunakan untuk menentukan daya pembeda soal :

$$D = \frac{B_a}{J_a} - \frac{B_b}{J_b}$$

Keterangan:

- B_a = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar
- B_b = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar
- J_a = Jumlah peserta kelompok bawah
- J_b = Jumlah peserta kelompok bawah
- D = Angka indeks diskriminasi⁷⁸

Sebagai pedoman, kriteria indeks daya pembeda soal seperti tabel berikut ini:

⁷⁸ Wilda Susanti, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*, (Yogyakarta : Penerbit Samudra Biru, 2021), hlm. 113

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.7
KRITERIA DAYA PEMBEDA SOAL

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Minus (bertanda negatif)	Jelek Sekali

Dari data yang diperoleh, dilakukan uji kekuatan diskriminan atau daya beda untuk mengetahui soal yang memiliki daya pembeda mulai dari sangat baik hingga sangat buruk.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.8
HASIL UJI DAYA BEDA SOAL

No Butir Soal	Daya Beda	Keterangan
1	0,276	Cukup
2	0,333	Cukup
3	0,133	Jelek
4	0,133	Jelek
5	0,333	Cukup
6	0,267	Cukup
7	0,267	Cukup
8	0,133	Jelek
9	0,400	Cukup
10	0,267	Cukup
11	0,333	Cukup
12	0,467	Baik
13	0,267	Cukup
14	0,533	Baik
15	0,267	Cukup
16	0,267	Cukup
17	0,400	Cukup
18	0,267	Cukup
19	0,467	Baik
20	0,400	Cukup

Sumber: Data Olahan 2024

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 20 soal dalam periode tes, 14 soal dalam kategori cukup, 3 soal dalam kategori baik, dan 3 soal dalam kategori jelek. Dengan indeks daya beda 0.310 dan termasuk kriteria cukup. Sehingga dapat di simpulkan bahwa soal dapat digunakan sebagai instrument untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Reliabel Tes

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.

Untuk pengujian realibilitas digunakan rumus KR 20, sebagai berikut : ⁷⁹

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \Sigma p.q}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- r₁₁ : Reliabilitas tes secara keseluruhan
 p : Proporsi subjek yang menjawab item benar
 q : Proporsi subjek yang menjawab item salah (q = 1-p)
 Σpq : Hasil perkalian p dan q
 n : Banyaknya item (butir pertanyaan)
 S_t² : Variasi total

Apabila harga r₁₁ dikonsultasikan dengan r table dengan taraf signifikansi 5% ternyata lebih besar, berarti instrument tersebut reliable. Berikut hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan :

UIN SUSKA RIAU

⁷⁹ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas – Realibilitas*, (Sarabaya : Health Books Publishing, 2021), hlm. 23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.9
TABULASI RELIABILITAS INSTRUMEN TES
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.780	20

Sumber : Data Olahan 2024

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian. Kegiatan dalam analisis data diantaranya meliputi mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar (X) dan data penggunaan aplikasi *Kahoot* (Y).

Analisis data tahap awal dilakukan untuk mengetahui kondisi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dikenakan perlakuan pada kelompok eksperimen, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hal ini dilakukan supaya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terjadi perbedaan secara signifikan dan bisa dilanjutkan dengan analisis uji hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan analisis statistika yang meliputi analisis deksriptif persentase dan analisis regresi linier sederhana.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah rumus *Kolmogorov Smirnov* dan *Saphiro Wilk* menggunakan SPSS 20.

$$z = \frac{X_i - \bar{X}}{s} \quad | F_t - F_s |$$

Keterangan :

X_i = angka pada datazi = angka baku

F_t = probabilitas kumulatif normal F_s = probabilitas kumulatif empiris

s = simpangan baku

Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah :

- ✓ Jika signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.

Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

- ✓ Jika signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama (homogen). Uji homogenitas ini menggunakan uji-F. Rumus yang digunakan :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kemudian hasilnya dibandingkan dengan F_{tabel} . Apabila perhitungan diperoleh $F_h < F_t$, maka sampel memiliki varians yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sama atau homogen.⁸⁰ Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah :

- ✓ Jika signifikansi $> 0,05$ maka homogen. Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.
- ✓ Jika signifikansi $< 0,05$ maka tidak homogen. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

3. Analisis Deskriptif Persentase

Analisis Deskriptif Persentase digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya. Sumber data yang digunakan merupakan hasil uji instrument tes hasil belajar dan lembar observasi penggunaan *Kahoot*. Perhitungan ini dalam analisis pembahasan digunakan sebagai rentang angka yang sah untuk menghasilkan kesimpulan. Rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$DP = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

- DP = Deskriptif Persentase (%).
- n = Skor empirik (skor yang diperoleh).
- N = Skor ideal/ jumlah total nilai ideal.

Untuk mengetahui tingkat kriteria dari analisis tersebut, skor yang diperoleh (dalam %) dikonsultasikan dengan nilai kriteria dengan perhitungannya tiap instrumen sebagai berikut :

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta), hlm.199

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Instrumen tes

Skor maksimal = 20, Skor minimal = 0

Maka perhitungannya :

Skor maksimal = $20/20 \times 100\% = 100\%$

Skor minimal = $0/20 \times 100\% = 0\%$

Interval = $100\% - 0\% / 5 = 20\%$

Maka kriterianya :

81% - 100 % = sangat tinggi

61% - 80% = tinggi

41% - 60% = cukup/sedang

21% - 40% = rendah

0% - 20% = sangat rendah.

b. Instrumen lembar observasi

Skor maksimal = 20, Skor minimal = 0

Maka perhitungannya :

Skor maksimal = $20/20 \times 100\% = 100\%$

Skor minimal = $0/20 \times 100\% = 0\%$

Interval = $100\% - 0\% / 5 = 20\%$

Maka kriterianya :

81% - 100 % = sangat tinggi

61% - 80% = tinggi

41% - 60% = cukup/sedang

21% - 40% = rendah

0% - 20% = sangat rendah.

Rumus deskriptif persentase tersebut dilakukan untuk menyusun tabel tingkat keefektifan penggunaan *Kahoot* dan hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sentajo Raya berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes dan observasi yang telah diuji.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa maka peneliti menggunakan T-Test. T-Test dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari hasil belajar siswa pada saat post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t\text{-test} &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{n_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{n_2 - 1}\right)}} \\
 &= SD^2_1 = \left[\frac{\sum X_1^2}{n_1} \right] - (X_1)_2 \\
 &SD^2_2 = \left[\frac{\sum X_2^2}{n_2} \right] - (X_2)_2
 \end{aligned}$$

Keterangan :

X1 = Mean pada distribusi sampel 1

X2 = Mean pada distribusi sampel 2

SD₁² = Nilai varian pada distribusi sampel 1

SD₂² = Nilai varian pada distribusi sampel 2

N₁ = Jumlah individu pada sampel 1

N₂ = Jumlah individu pada sampel 2

5. Uji Pengaruh (Effect-size)

Besar pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan menghitung cohen'd menggunakan rumus Effect-size dari cohen sebagai berikut:

$$d = \frac{X_t - X_c}{S_{pooled}}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

- d : Nilai Effect size
 X_t : Nilai rata-rata kelompok percobaan
 X_c : Nilai rata-rata kelompok kontrol
 Spooled : Standar deviasi gabungan

Mencari nilai Spooled dengan menggunakan rumus :

$$Spooled = \sqrt{\frac{(n_t-1)s_t^2 + (n_c-1)s_c^2}{n_t+n_c}}$$

Keterangan

- Spooled : Standar deviasi gabungan
 N_t : Jumlah sampel kelas eksperimen
 N_c : Jumlah sampel kelas kontrol
 S_t : Standar deviasi kelas eksperimen
 S_c : Standar deviasi kelas kontrol

Harga d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensikan pada kelompok percobaan pada suatu variabel terikat.

Kriteria besarnya effect size diklasifikasikan sebagai berikut :

- D < 0,2 : tergolong kecil
 D 0,2 > d < 0,8 : tergolong sedang
 D > 0,8 : tergolong besar.⁸¹

UIN SUSKA RIAU

⁸¹ Khairunnisa, dkk, Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi Dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian Jurnal pendidikan Matematika Vol. 5, No. 2, 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan selisih 6.55%. Kelas eksperimen memiliki hasil belajar dengan deskriptif persentase memiliki kriteria “sangat tinggi” dengan rata-rata nilai 85.68. Sedangkan kelas kontrol untuk aspek kognitif dan aspek afektif termasuk kriteria “tinggi” dengan rata-rata nilai 79.13. Sehingga penggunaan aplikasi *Kahoot* memiliki tingkat pengaruh lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Penggunaan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pertumbuhan ekonomi di kelas XI IPS D memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dilihat dari hasil analisis regresi linear sederhana dengan persamaan regresi $Y' = 70,395 + 0,931 X$ yang menghasilkan nilai koordinat yang cenderung kearah positif. Perolehan nilai signifikansi adalah 0,001 lebih kecil dari angka 0,05 dan nilai t hitung sebesar 3,923 lebih besar dari t tabel sebesar 1,703. Maka terdapat pengaruh yang ditimbulkan antara variabel X pada variabel Y. pengaruh antar variabel terbilang signifikan, hal ini sesuai dengan angka koefisien korelasi yang dihasilkan, yakni 0,603 dan termasuk kategori “kuat”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

Pihak sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan IT kepada guru agar guru dapat melakukan pembaharuan media pembelajaran yang baik dengan memperhatikan kebutuhan dan kemajuan teknologi. Selain itu, pihak sekolah agar lebih banyak memperhatikan evaluasi terhadap pencapaian hasil belajar siswa secara rutin agar dapat segera dilakukan pembaharuan.

2. Bagi guru

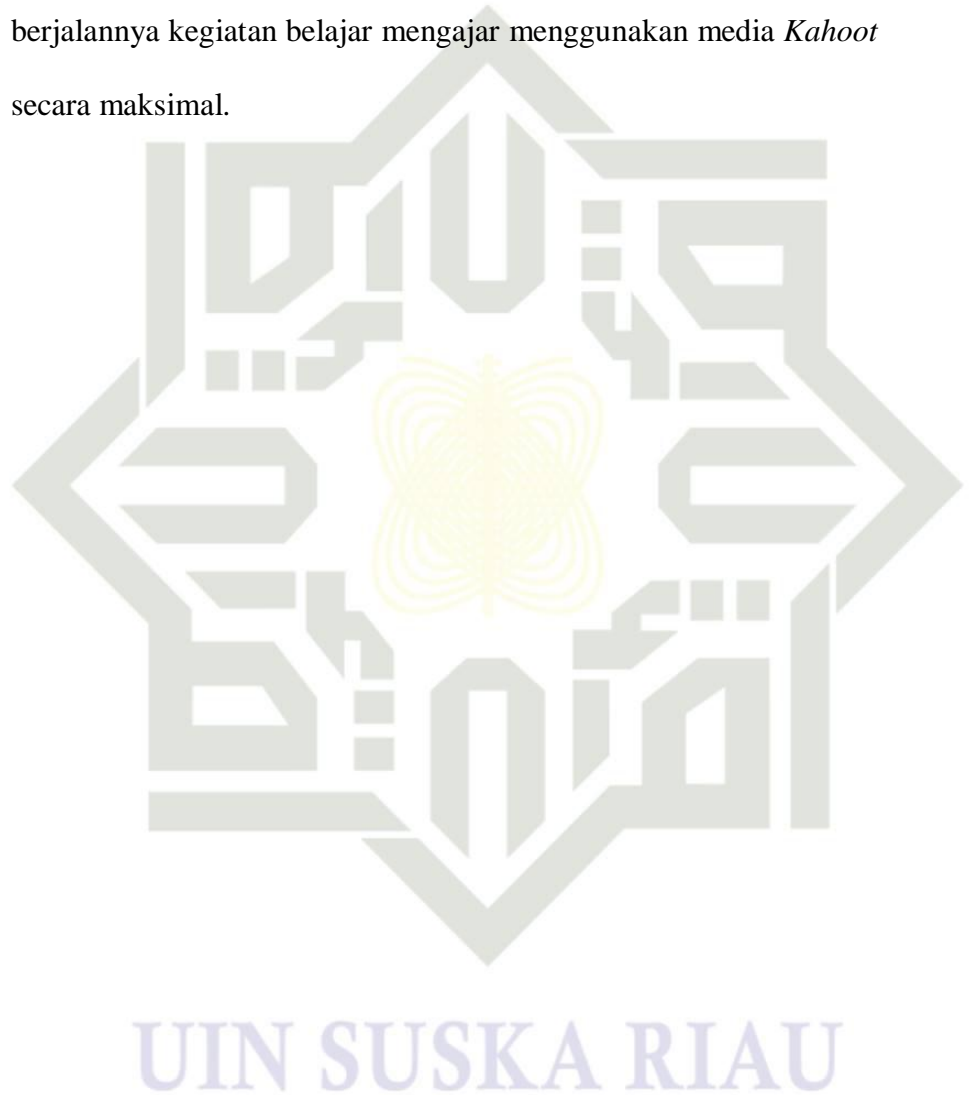
Guru sebaiknya merancang kegiatan belajar-mengajar yang lebih efektif terutama untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Guru juga sebaiknya bisa melakukan inovasi dalam pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi.

3. Bagi siswa

Siswa hendaknya terus mengikuti pembelajaran dengan baik dan antusias, sehingga nantinya mendapatkan nilai hasil belajar yang baik dan dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat.

4. Peneliti selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya yang membahas penelitian sejenis, sebaiknya dapat memperhatikan beberapa hal diantaranya masalah jaringan internet karena hal tersebut sangat mempengaruhi berjalannya kegiatan belajar mengajar menggunakan media *Kahoot* secara maksimal.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugroho Catur Saputro, dkk. 2021. *Pembelajaran Sains*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Akhmad Darmawan, *Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di Sma Negeri 1 Muncar* Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Vol. 01, No. 02, Juni 2020.
- Abi Anggito dan Johan Setiawan, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat : CV. Jejak
- Ahyah, Hawi, & Mardeli. *Hubungan Antara Kompetensi Kepribadian Guru Dengan Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas IX di SMP Islam Az-Zahrah 2 Palembang*. Jurnal PAI Raden Fatah, Vol. 01, No. 02, 2019.
- Al Kudri & Maisaroh, *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 03, No.06, Tahun 2021.
- Aulia Karima & Dudung Hamdun, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen*, Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, Vol. 05, No. 01, Juni 2020.
- Aziz Alimul Hidayat, 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas – Realibilitas*. Surabaya : Health Books Publishing
- Banun Havifah Cahyo, dkk. 2022. *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Sleman : Deepublish.
- Deden Novan Setiawan Nugraha. 2023. *Buku Ajar Teknologi Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Penyandang Tunarungu*, Pekalongan : NEM – Anggota IKAPI
- Dicki Hartanto & Sri Yuliani. 2019. *Statistik Riset Pendidikan (dilengkapi analisis SPSS)*. Pekanbaru : CV. Cahaya Firdaus.
- Doko, dkk. 2021. *Evaluasi HOTS Menggunakan Aplikasi Digital Pada Mata Pelajaran IPS*. Malang : Media Nusa Creative.
- Fahrur Rozi Abdillah al-Hafiz.2020. *Al-Qur'an Hafazan Perkata Metode 7 Kotak*. Jakarta : Al –Qosbah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Febriani dan Erma, *The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media, At-Tajdid* : Jurnal Ilmu Tarbiyah, Vol. 08, No. 02.
- Iwan, Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran, *Jurnal of Civic Education*, Vol.02, No.01, 2019.
- Iwan, Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi, *Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 08, No. 01, Februari 2019.
- Iwan Hermawan, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan : Hidayatul Qur'an Kuningan.
- Karwati. 2015. *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung : Alfabeta.
- Khairunnisa, dkk. *Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi Dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 5, No. 02, 2022.
- Mu'in, 2021. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Natalia Christiani, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Narul Fazriyah, dkk. *Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD*, *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 06, No. 01, Juni 2020.
- Nur & Meini. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*, *JIEET*, Vol. 03. No. 01, 2019.
- Rafka Agustianti, dkk. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Makassar : CV. Tohar Media.
- Rosyeni Rasyid, *Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Sd Kelas V Wilayah Binaan Gugus I Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten*, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 10, No. 02.
- Rakaesih & Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Harini Ekowati et.all, Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Perancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta, *DINAMISA:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 04, No.04, Desember 2020.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Samarso. 2019. *Pembimbing Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Sleman: Deepublish.
- Syidno & Zainudin. 2019. *Pelatihan Media Berbasis E-Learning Menggunakan Kahoot ! Untuk Guru Fisika*.
- Safiatul Mafrurah, Ika Ratih Sulistiani, dan Fita Mustafida, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAI AL-MAARIF Singosari Malang*, Vol. 04, No. 07, 2019.
- Wahid Murni, Alfin dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi & Praktik)*, Yogyakarta : Nuha Litera.
- Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian Populer dan Praktis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Widyastuti & Agung Putra. 2018. *Dasar-Dasar dan Perencanaan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Negeri 2 Sentajo Raya
Materi Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: XI IPS D (Kelas Eksperimen)
Materi Pokok	: Pertumbuhan Ekonomi
Alokasi Waktu	: 3 x 90 menit (3 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsive, proaktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan, pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melalui kegiatan pembelajaran baik melalui diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi dan analisis, diharapkan peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari pertumbuhan ekonomi, menyebutkan serta menjelaskan teori-teori pertumbuhan ekonomi, menganalisis faktor-faktor pertumbuhan ekonomi, permasalahan ekonomi serta cara mengatasinya, dan cara menghitung laju pertumbuhan ekonomi.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis konsep pertumbuhan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya.	Pertemuan 1 : Menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi dan teori-teori pertumbuhan ekonomi.
Menyajikan hasil temuan permasalahan hasil temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi serta cara mengatasinya	Pertemuan 2 : Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi. Mempresentasikan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan cara mengatasinya. Pertemuan 3 : Menjelaskan cara menghitung pertumbuhan ekonomi.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pertumbuhan Ekonomi :

- a. Pengertian pertumbuhan ekonomi
- b. Teori pertumbuhan ekonomi
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi, permasalahan ekonomi serta cara mengatasinya.
- d. Cara menghitung pertumbuhan ekonomi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

F. ALAT/MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Alat belajar : Smartphone, Kahoot

Sumber belajar : Buku ekonomi kelas XI, internet dan referensi lain yang relevan.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan pertama

Kegiatan Pendahuluan :

- a. Guru melakukan pengkondisian kelas (pembukaan kelas dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar pada peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin)
- b. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat di peroleh (tujuan & manfaat) terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- c. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, metode belajar yang akan ditempuh, serta media yang akan digunakan (Kahoot).

Kegiatan Inti :

- a. Guru mengirimkan link kahoot kepada peserta didik di grup whatsapp kelas, kemudian guru mengarahkan siswa untuk membuka link kahoot yang sudah di bagikan.
- b. Setelah peserta didik log in ke kahoot, guru meminta siswa untuk membuka materi pada bagian pertemuan pertama berupa modul ekonomi.
- c. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencermati dan memahami materi yang berkaitan dengan materi pertumbuhan ekonomi pada modul tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi tentang definisi dan teori-teori pertumbuhan ekonomi dan peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.
- e. Guru melakukan sesi tanya jawab dengan peserta didik terkait dengan materi yang telah disampaikan.
- f. Guru memberikan konfirmasi atas penjelasan materi yang telah disampaikan apakah sudah jelas dan dapat di pahami oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup :

- a. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi dan membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
- b. Setelah menyimpulkan, guru menanyakan kembali apakah masih ada yang dipertanyakan atau tidak. Jika iya guru akan membuat pertanyaan tersebut sebagai tugas di rumah dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- c. Guru mengirimkan pin kode kahoot kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk log in ke kahoot untuk kemudian mengerjakan kuis dirumah.
- d. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

2. Pertemuan kedua**Kegiatan Pendahuluan :**

- a. Guru melakukan pengkondisian kelas (pembukaan kelas dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar pada peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin)
- b. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat di peroleh (tujuan & manfaat) terkait dengan materi yang akan

dipelajari serta mengajukan pertanyaan keterkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya.

- c. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

Kegiatan Inti :

- a. Guru mengirimkan link kahoot kepada peserta didik di grup whatsapp kelas, kemudian guru mengarahkan siswa untuk membuka link kahoot yang sudah di bagikan.
- b. Setelah peserta didik log in ke kahoot, guru meminta siswa untuk membuka materi lanjutan pada bagian pertemuan kedua berupa video penjelasan materi yang akan dipelajari.
- c. Peserta didik mengamati video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pertumbuhan ekonomi.
- d. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi, permasalahan ekonomi serta cara mengatasinya dan peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.
- e. Guru melakukan sesi tanya jawab dengan peserta didik terkait dengan materi yang telah disampaikan.
- f. Guru memberikan konfirmasi atas penjelasan materi yang telah disampaikan apakah sudah jelas dan dapat di pahami oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup :

- a. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi dan membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
- b. Setelah menyimpulkan, guru menanyakan kembali apakah masih ada yang dipertanyakan atau tidak. Jika iya guru akan membuat pertanyaan tersebut sebagai tugas di rumah dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Guru mengirimkan kode pin kahoot kepada peserta didik dan meminta peserta didik untuk log in ke kahoot untuk kemudian mengerjakan kuis dirumah.
- d. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

3. Pertemuan Ketiga**Kegiatan Pendahuluan :**

- a. Guru melakukan pengkondisian kelas (pembukaan kelas dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar pada peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin)
- b. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat di peroleh (tujuan & manfaat) terkait dengan materi yang akan dipelajari serta mengajukan pertanyaan keterkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

Kegiatan Inti :

- a. Guru menyampaikan serta menjelaskan cara menghitung pertumbuhan ekonomi.
- b. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.
- c. Guru memberikan contoh soal kepada peserta didik berkaitan dengan materi cara menghitung pertumbuhan ekonomi.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan.
- e. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal berkaitan dengan materi yang sebelumnya sudah dipelajari menggunakan media kahoot.
- f. Guru meminta peserta didik mengakses website <https://Kahoot.it/> dari smartphone masing-masing peserta didik.
- g. Guru memberikan *game pin* kepada peserta didik.
- h. Guru meminta peserta didik memasukkan *game pin* yang telah diberikan dan *nick name* masing-masing peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i. Setelah peserta didik berhasil *log in* guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari smartphone nya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.
- j. Setelah selesai mengerjakan soal, guru menampilkan hasil dari jawaban peserta didik.

Kegiatan Penutup :

- a. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi dan membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
- b. Setelah menyimpulkan, guru menanyakan kembali apakah masih ada yang dipertanyakan atau tidak. Jika iya guru akan membuat pertanyaan tersebut sebagai tugas di rumah dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

H. PENILAIAN**1. Prosedur Penilaian**

Guru melakukan penilaian dari hasil kehadiran siswa, kesiapan siswa untuk belajar, keaktifan siswa didalam kelas, dan pengamatan siswa berdasarkan materi yang telah disajikan. Guru akan menilai partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.

2. Aspek yang dinilai**Kognitif :**

- Pengetahuan siswa akan materi yang sudah disampaikan
- Pemahaman siswa dalam menanggapi materi yang telah disampaikan dengan mengaitkannya pada dunia nyata.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Afektif :

- Sikap siswa saat melaksanakan pembelajaran apakah memperhatikan penjelasan dari guru atau tidak.
- Keaktifan siswa saat didalam kelas, baik saat pemberian tugas maupun keaktifan bertanya siswa kepada guru.

Psikomotorik :

- Pengamatan terhadap materi yang sudah disampaikan.
- Kreatifitas siswa saat menyampaikan pertanyaan sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan.
- Unjuk kerja/praktik

3. Bentuk/Teknik Evaluasi :

- **Tes**
Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik tentang _____ materi yang disampaikan berupa tes tulis/penugasan
- **Non tes**
Guru menilai keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMA Negeri 2 Sentajo Raya
Materi Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: XI IPS C (Kelas Kontrol)
Materi Pokok	: Pertumbuhan Ekonomi
Alokasi Waktu	: 3 x 90 menit (3 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsive, proaktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan, pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melalui kegiatan pembelajaran baik melalui diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi dan analisis, diharapkan peserta didik dapat

menjelaskan pengertian dari pertumbuhan ekonomi, menyebutkan serta menjelaskan teori-teori pertumbuhan ekonomi, menganalisis faktor-faktor pertumbuhan ekonomi, permasalahan ekonomi serta cara mengatasinya, dan cara menghitung laju pertumbuhan ekonomi.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis konsep pertumbuhan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya.	Pertemuan 1 : Menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi dan teori-teori pertumbuhan ekonomi.
Menyajikan hasil temuan permasalahan hasil temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi serta cara mengatasinya	Pertemuan 2 : Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi. Mempresentasikan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan cara mengatasinya. Pertemuan 3 : Menjelaskan cara menghitung pertumbuhan ekonomi.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pertumbuhan Ekonomi :

- Pengertian pertumbuhan ekonomi
- Teori pertumbuhan ekonomi
- Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi, permasalahan ekonomi serta cara mengatasinya.
- Cara menghitung pertumbuhan ekonomi.

E. METODE PEMBELAJARAN

Ceramah, diskusi, penugasan, dan tanya jawab.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. SUMBER BELAJAR

Buku ekonomi kelas XI, internet. dan referensi lain yang relevan

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan pertama

Kegiatan Pendahuluan :

- a. Guru melakukan pengkondisian kelas (pembukaan kelas dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar pada peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin)
- b. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat di peroleh (tujuan & manfaat) terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- c. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

Kegiatan Inti :

- a. Guru menyampaikan serta menjelaskan materi mengenai definisi dan teori-teori dari pertumbuhan ekonomi.
- b. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.
- c. Guru melakukan sesi tanya jawab dengan peserta didik terkait dengan materi yang telah disampaikan.
- d. Guru memberikan konfirmasi atas penjelasan materi yang telah disampaikan apakah sudah jelas dan dapat di pahami oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup :

- a. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi dan membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
- b. Setelah menyimpulkan, guru menanyakan kembali apakah masih ada yang dipertanyakan atau tidak. Jika iya guru akan membuat

pertanyaan tersebut sebagai tugas di rumah dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

- c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

2. Pertemuan kedua

Kegiatan Pendahuluan :

- a. Guru melakukan pengkondisian kelas (pembukaan kelas dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar pada peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin)
- b. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat di peroleh (tujuan & manfaat) terkait dengan materi yang akan dipelajari serta mengajukan pertanyaan keterkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

Kegiatan Inti :

- a. Guru menyampaikan serta menjelaskan materi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi dan permasalahan pertumbuhan ekonomi serta cara mengatasinya.
- b. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.
- c. Guru melakukan sesi tanya jawab dan diskusi dengan peserta didik terkait dengan materi yang telah disampaikan.
- d. Guru memberikan konfirmasi atas penjelasan materi yang telah disampaikan apakah sudah jelas dan dapat di pahami oleh peserta didik.

Kegiatan Penutup :

- a. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi dan membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Setelah menyimpulkan, guru menanyakan kembali apakah masih ada yang dipertanyakan atau tidak. Jika iya guru akan membuat pertanyaan tersebut sebagai tugas di rumah dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

3. Pertemuan Ketiga

Kegiatan Pendahuluan :

- a. Guru melakukan pengkondisian kelas (pembukaan kelas dengan salam pembuka, berdoa, menanyakan kabar pada peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin)
- b. Guru menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat di peroleh (tujuan & manfaat) terkait dengan materi yang akan dipelajari serta mengajukan pertanyaan keterkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

Kegiatan Inti :

- a. Guru menyampaikan serta menjelaskan cara menghitung pertumbuhan ekonomi.
- b. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.
- c. Guru memberikan contoh soal kepada peserta didik terkait dengan materi cara menghitung pertumbuhan ekonomi.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan.

Kegiatan Penutup :

- a. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi dan membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Setelah menyimpulkan, guru menanyakan kembali apakah masih ada yang dipertanyakan atau tidak. Jika iya guru akan membuat pertanyaan tersebut sebagai tugas di rumah dan akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
- c. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

H. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

Guru melakukan penilaian dari hasil kehadiran siswa, kesiapan siswa untuk belajar, keaktifan siswa didalam kelas, dan pengamatan siswa berdasarkan materi yang telah disajikan. Guru akan menilai partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar.

2. Aspek yang dinilai

Kognitif :

- Pengetahuan siswa akan materi yang sudah disampaikan
- Pemahaman siswa dalam menanggapi materi yang telah disampaikan dengan mengaitkannya pada dunia nyata.

Afektif :

- Sikap siswa saat melaksanakan pembelajaran apakah memperhatikan penjelasan dari guru atau tidak.
- Keaktifan siswa saat didalam kelas, baik saat pemberian tugas maupun keaktifan bertanya siswa kepada guru.

Psikomotorik :

- Pengamatan terhadap materi yang sudah disampaikan.
- Kreatifitas siswa saat menyampaikan pertanyaan sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan.
- Unjuk kerja/praktik

3. Bentuk/Teknik Evaluasi :

- **Tes**
Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang disampaikan berupa tes tulis/penugasan

- **Non tes**

Guru menilai keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN TES SOAL

- Pertumbuhan ekonomi dimaknai sebagai suatu proses...
- Penambahan barang atau jasa selama satu periode
 - Naiknya pendapatan kotor dalam satu kurun waktu
 - Naiknya pendapatan perkapita dalam suatu kurun waktu
 - Terjadinya penambahan GNP selama satu tahun
- Manfaat yang diperoleh dengan menghitung pertumbuhan ekonomi adalah...
- Digunakan sebagai alat ukur kualitas kehidupan masyarakat suatu negara
 - Menunjukkan keberhasilan pembangunan nasional
 - Digunakan untuk mengukur laju inflasi
 - Memberikan gambaran tentang ketimpangan perekonomian
3. Menghitung pertumbuhan ekonomi memiliki tujuan utama untuk.....
- Menahan laju inflasi
 - Meningkatkan daya beli masyarakat
 - Meningkatkan jumlah barang impor
 - Meninjau kemajuan perekonomian
4. Faktor yang menentukan dalam proses pembangunan ekonomi yaitu...
- Teknologi
 - SDM
 - Permodalan
 - Tenaga Kerja
- Di bawah ini yang bukan merupakan faktor pertumbuhan ekonomi adalah....
- Tenaga Kerja
 - Jumlah Penduduk
 - Uang
 - Manajemen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertumbuhan ekonomi bertumpu pada adanya penambahan penduduk hal tersebut dikemukakan oleh...

- A. Adam Smith
- B. David Ricardo
- C. Robert Sollow
- D. Karl Bucher

Keadaan yang menunjukkan adanya peningkatan produk domestic bruto suatu negara atau masyarakat, ialah pengertian dari....

- A. Penambahan ekonomi
- B. Perkembangan Ekonomi
- C. Pembangunan Ekonomi
- D. Pertumbuhan Ekonomi

8. Pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh beberapa faktor, kecuali.....

- A. Minyak dan Gas bumi
- B. Kemajuan IPTEK
- C. Kualitas sumber daya manusia
- D. Kecanggihan Senjata Militer

9. Diketahui kondisi suatu daerah adalah sebagai berikut :

- 1) Terdapat kenaikan pendapatan perkapita yang cukup signifikan dibanding tahun sebelumnya
- 2) Kenaikan pendapatan daerah tersebut berhasil menduduki urutan pertama dari sepuluh daerah
- 3) Adanya peningkatan kemakmuran yang dirasakan oleh masyarakat
- 4) Adanya perubahan struktur ekonomi di masyarakat

Berdasarkan pernyataan di atas, ciri-ciri pertumbuhan ekonomi ada pada nomor....

- A. 1 dan 4
- B. 1 dan 3
- C. 1 dan 2
- D. 1,2 dan 3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Pernyataan yang tepat mengenai GDP (Gross Domestic Product) adalah....
 - A. Menghitung jumlah barang dan jasa yang diproduksi oleh warga negara asli di dalam negeri
 - B. Menghitung jumlah barang dan jasa yang diproduksi oleh warga negara asli di luar negeri
 - C. Menghitung jumlah barang dan jasa yang diproduksi oleh warga negara asli di dalam dan luar negeri
 - D. Menghitung jumlah barang dan jasa yang diproduksi oleh warga negara asli dan warga negara asing di suatu negara dalam satu tahun
12. Teori pertumbuhan ekonomi yang memanfaatkan pertumbuhan penduduk sebagai sumber daya yang positif dikemukakan oleh.....
 - A. Joseph Schumpeter
 - B. Adam Smith
 - C. Robert M.Solow
 - D. Harrod-Domar
13. Salah satu tokoh yang mengemukakan teori pertumbuhan ekonomi neo-klasik adalah....
 - A. Joseph Schumpeter
 - B. Adam Smith
 - C. David Ricardo
 - D. Friedrich List
14. Teori pertumbuhan ekonomi yang meninjau jarak antara produsen dengan konsumen dikemukakan oleh.....
 - A. Max weber
 - B. Robert Sollow
 - C. Harrod-Domar
 - D. Karl Bucher
15. Teori pertumbuhan ekonomi yang meninjau cara pertukaran yang digunakan oleh masyarakat dikemukakan oleh....
 - A. Joseph Schumpeter

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Adam Smith

C. Bruno Hildebrand

D. Harrod-Domar

1. Yang termasuk zaman kapitalis menurut Warner Sombart adalah....

A. Zaman kapitalis tradisional

B. Zaman kapitalis raya

C. Zaman kapitalis bebas

D. Zaman kapitalis terbuka

1. Tahapan – tahapan pertumbuhan ekonomi suatu negara menurut Walt Whitman Rostow adalah....

A. Masyarakat tradisional, pra lepas ladas, lepas landas, dorongan menuju kedewasaan, dan konsumsi tinggi

B. Zaman perekonomian tertutup, zaman perekonomian terbuka dan zaman kapitalis

C. Rumah tangga pedesaan, rumah tangga perkotaan, dan rumah tangga bangsa

D. Pertanian dan kerajinan, perdagangan, serta industri dan teknologi

1. Tahapan pertumbuhan ekonomi suatu negara menurut Bruno Hildebrand adalah....

A. Masa pertukaran dengan sistem barter, pertukaran dengan uang, dan pertukaran dengan kredit

B. Masa berburu, mengembara, beternak, bertani dan perdagangan

C. Rumah tangga kota, rumah tangga negara, rumah tangga bangsa, dan rumah tangga dunia

D. Masyarakat tradisional, masyarakat modern dan masyarakat dunia

Berikut GNP Negara A :

- GNP tahun 2020 Rp. 15.700 M
- GNP tahun 2021 Rp. 16.250 M
- GNP tahun 2022 Rp. 17.000 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berapa besar pertumbuhan ekonomi Negara A pada tahun 2022 ?

- A. 4.6%
- B. 4.8%
- C. 5.01%
- D. 3.09%

Berikut GNP Negara G :

- GNP tahun 2019 Rp. 14.500 M
- GNP tahun 2020 Rp. 15.000 M
- GNP tahun 2021 Rp. 15.700 M
- GNP tahun 2022 Rp. 16.000 M

Berapa besar pertumbuhan ekonomi Negara G pada tahun 2020 ?

- A. 2%
- B. 3%
- C. 4%
- D. 5%

20. Berikut GNP Negara X :

- GNP tahun 2017 Rp. 12.800 M
- GNP tahun 2018 Rp. 13.000 M
- GNP tahun 2019 Rp. 13.200 M
- GNP tahun 2020 Rp. 13.700 M
- GNP tahun 2021 Rp. 14.500 M

Negara X mengalami besar pertumbuhan ekonomi paling banyak pada tahun....

- A. 2018
- B. 2019
- C. 2020
- D. 2021

LAMPIRAN 3

 LEMBAR OBSERVASI PEMANFAATAN
 APLIKASI *KAHOOT* GURU

 Materi :
 Pertemuan :
 Nama Peneliti :

NO	Aspek Yang Diamati	Pertemuan				Skor
		Skala nilai				
		1	2	3	4	
1	Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar					
2	Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan <i>Kahoot</i> kepada siswa					
3	Guru mengirimkan link <i>Kahoot</i> kepada siswa					
4	Guru meminta siswa untuk mengakses link <i>Kahoot</i> yang telah dibagikan					
5	Guru meminta siswa untuk memahami materi yang telah dibagikan melalui link <i>Kahoot</i>					
6	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan dibantu media <i>Kahoot</i>					
7	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa					
8	Guru meminta siswa untuk mengakses https://Kahoot.it/ dari ponselnya masing-masing untuk mengerjakan kuis					
9	Guru meminta peserta didik memasukkan <i>game pin</i> yang telah diberikan dan <i>nick name</i> masing-masing					
10	Guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkatnya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.					

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 4

Lembar Instrument Observasi Penggunaan Aplikasi Kahoot siswa

Nama :
 Kelas :
 Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang menurut anda sesuai.

A. Keterbacaan

No	Aspek Yang Dinilai	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Adanya judul materi yang ditampilkan		
2	Adanya teks pertanyaan yang ditampilkan		
3	Adanya opsi jawaban yang ditampilkan		
4	Adanya keterangan jawaban salah/benar pada setiap pergantian soal		
5	Penggunaan jenis huruf baik		
6	Kecepatan pergantian soal sesuai		
7	Adanya animasi/ilustrasi yang mendukung		
8	Adanya perkembangan nilai/score yang ditampilkan		

B. Komponen Verbal

No	Aspek Yang Dinilai	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan pengantar terlebih dahulu sebelum dilaksanakan kuis <i>Kahoot</i>		
2	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam mengakses <i>Kahoot</i>		
3	Soal kuis berdasarkan pada materi yang sudah dipelajari		
4	Guru menggunakan bahasa yang baik pada saat membawakan kuis <i>Kahoot</i>		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Komponen Non Verbal

No	Aspek Yang Dinilai	Realisasi	
		Ya	Tidak
1	Kondisi alat pemutar baik		
2	Kondisi jaringan internet baik		
3	Kondisi layar tampilan baik		
4	Siswa menggunakan ponsel masing-masing sebagai alat untuk menjawab soal		
5	Media <i>Kahoot</i> dalam keadaan baik dan tidak mengalami gangguan		
6	Tidak ada kendala pada saat berlangsungnya kuis <i>Kahoot</i>		
7	Penggunaan <i>Kahoot</i> mudah		
8	Seluruh siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>Kahoot</i>		

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 LAMPIRAN 5

 Hasil Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Kode Siswa	Eksperimen		No.	Kode Siswa	Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	E - 1	75	80	1	K - 1	55	70
2	E - 2	60	75	2	K - 2	65	75
3	E - 3	70	100	3	K - 3	75	80
4	E - 4	65	85	4	K - 4	70	85
5	E - 5	55	75	5	K - 5	55	65
6	E - 6	60	75	6	K - 6	60	85
7	E - 7	70	95	7	K - 7	65	80
8	E - 8	75	95	8	K - 8	70	80
9	E - 9	65	90	9	K - 9	75	85
10	E - 10	75	95	10	K - 10	80	80
11	E - 11	85	85	11	K - 11	60	70
12	E - 12	80	80	12	K - 12	80	85
13	E - 13	60	85	13	K - 13	70	80
14	E - 14	60	85	14	K - 14	80	90
15	E - 15	70	75	15	K - 15	65	75
16	E - 16	75	100	16	K - 16	75	80
17	E - 17	55	80	17	K - 17	90	90
18	E - 18	75	85	18	K - 18	70	90
19	E - 19	65	75	19	K - 19	70	75
20	E - 20	60	85	20	K - 20	80	85
21	E - 21	70	85	21	K - 21	65	75
22	E - 22	85	90	22	K - 22	75	75
23	E - 23	70	80	23	K - 23	70	75
24	E - 24	75	85	24	K - 24	65	85
25	E - 25	70	90	25	K - 25	65	65
26	E - 26	55	95	26	K - 26	65	70
27	E - 27	70	90	27	K - 27	80	85
28	E - 28	60	85	28	K - 28	75	85
29	E - 29	70	85	29	K - 29	60	75
rata-rata		68,27	85,68	rata-rata		70,00	79,13

LAMPIRAN 6

Deskriptif Persentase Nilai Posttest Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Nilai Posttest	Jumlah Benar
1	E-1	80	16
2	E-2	75	15
3	E-3	100	20
4	E-4	85	17
5	E-5	75	15
6	E-6	75	15
7	E-7	95	19
8	E-8	95	19
9	E-9	90	18
10	E-10	95	19
11	E-11	85	17
12	E-12	80	16
13	E-13	85	17
14	E-14	85	17
15	E-15	75	15
16	E-16	100	20
17	E-17	80	16
18	E-18	85	17
19	E-19	75	15
20	E-20	85	17
21	E-21	85	17
22	E-22	90	18
23	E-23	80	16
24	E-24	85	17
25	E-25	90	18
26	E-26	95	19
27	E-27	90	18
28	E-28	85	17
29	E-29	85	17
Skor Nilai			497

$$DP = n/N \times 100 \% = 580/497 \times 100 \% = 85.68 \%$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 LAMPIRAN 7

Deskriptif Persentase Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Kode Siswa	Nilai Posttest	Jumlah Benar
1	K-1	70	14
2	K-2	75	15
3	K-3	80	16
4	K-4	85	17
5	K-5	65	13
6	K-6	85	17
7	K-7	80	16
8	K-8	80	16
9	K-9	85	17
10	K-10	80	16
11	K-11	70	14
12	K-12	85	17
13	K-13	80	16
14	K-14	90	18
15	K-15	75	15
16	K-16	80	16
17	K-17	90	18
18	K-18	90	18
19	K-19	75	15
20	K-20	85	17
21	K-21	75	15
22	K-22	75	15
23	K-23	75	15
24	K-24	85	17
25	K-25	65	13
26	K-26	70	14
27	K-27	85	17
28	K-28	85	17
29	K-29	75	15
SKOR NILAI			459

$$\begin{aligned}
 DP &= n/N \times 100 \% \\
 &= 580/459 \times 100 \% \\
 &= 79.13 \%
 \end{aligned}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

NO	Aspek Yang Diamati	Pertemuan				Skor
		Skala nilai 1				
		1	2	3	4	
1	Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar			✓		3
2	Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan <i>Kahoot</i> kepada siswa			✓		3
3	Guru mengirimkan link <i>Kahoot</i> kepada siswa				✓	4
4	Guru meminta siswa untuk mengakses link <i>Kahoot</i> yang telah dibagikan			✓		3
5	Guru meminta siswa untuk memahami materi yang telah dibagikan melalui link <i>Kahoot</i>		✓			2
6	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan dibantu media <i>Kahoot</i>			✓		3
7	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa		✓			2
8	Guru meminta siswa untuk mengakses https://Kahoot.it/ dari ponselnya masing-masing untuk mengerjakan kuis			✓		3
9	Guru meminta peserta didik memasukkan <i>game pin</i> yang telah diberikan dan <i>nick name</i> masing-masing			✓		3
10	Guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkatnya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.			✓		3

Keterangan :
 Skor 1 : terlaksana kurang baik
 Skor 2 : terlaksana dengan cukup baik
 Skor 3 : terlaksana dengan baik
 Skor 4 : terlaksana dengan sangat baik

kriteria :
 81% - 100% : sangat baik
 61% - 80% : baik
 41% - 60% : cukup/sedang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

NO	Aspek Yang Diamati	Pertemuan				Skor
		Skala nilai 2				
		1	2	3	4	
1	Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar			✓		3
2	Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan <i>Kahoot</i> kepada siswa		✓			2
3	Guru mengirimkan link <i>Kahoot</i> kepada siswa			✓		3
4	Guru meminta siswa untuk mengakses link <i>Kahoot</i> yang telah dibagikan			✓		3
5	Guru meminta siswa untuk memahami materi yang telah dibagikan melalui link <i>Kahoot</i>		✓			2
6	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan dibantu media <i>Kahoot</i>			✓		3
7	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa			✓		3
8	Guru meminta siswa untuk mengakses https://Kahoot.it/ dari ponselnya masing-masing untuk mengerjakan kuis			✓		3
9	Guru meminta peserta didik memasukkan <i>game pin</i> yang telah diberikan dan <i>nick name</i> masing-masing			✓		3
10	Guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkatnya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.			✓		3

Keterangan :	kriteria :
Skor 1 : terlaksana kurang baik	81% - 100% : sangat baik
Skor 2 : terlaksana dengan cukup baik	61% - 80% : baik
Skor 3 : terlaksana dengan baik	41% - 60% : cukup/sedang
Skor 4 : terlaksana dengan sangat baik	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

NO	Aspek Yang Diamati	Pertemuan				Skor
		Skala nilai \bar{x}				
		1	2	3	4	
1	Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar			✓		3
2	Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan <i>Kahoot</i> kepada siswa			✓		3
3	Guru mengirimkan link <i>Kahoot</i> kepada siswa			✓		3
4	Guru meminta siswa untuk mengakses link <i>Kahoot</i> yang telah dibagikan			✓		3
5	Guru meminta siswa untuk memahami materi yang telah dibagikan melalui link <i>Kahoot</i>			✓		3
6	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan dibantu media <i>Kahoot</i>			✓		3
7	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa		✓			2
8	Guru meminta siswa untuk mengakses https://Kahoot.it/ dari ponselnya masing-masing untuk mengerjakan kuis				✓	4
9	Guru meminta peserta didik memasukkan <i>game pin</i> yang telah diberikan dan <i>nick name</i> masing-masing				✓	4
10	Guru meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkatnya masing-masing dengan durasi waktu yang telah ditentukan.			✓		3

Keterangan :		kriteria :	
Skor 1 :	terlaksana kurang baik	81% - 100% :	sangat baik
Skor 2 :	terlaksana dengan cukup baik	61% - 80% :	baik
Skor 3 :	terlaksana dengan baik	41% - 60% :	cukup/edang
Skor 4 :	terlaksana dengan sangat baik		

Guru Mata Pelajaran


Annisa Aulia, S.Pd

Marsawa,
Mahasiswa Peneliti


Zainal muttaqin
NIM: 11810611915

LAMPIRAN 9

UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN, DAN DAYA BEDA SOAL

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	No Butir Soal																				Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Al-Ikhlas	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
2	Andriyani	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7
3	Anisa Wulansari	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3
4	Asden Nofrial Simamora	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	9
5	Framandali	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
6	Galatia Oktavia Ramandani	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
7	Haniatus Sofi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6
8	Hikmah Mulya Sari	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11
9	Indriyana	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	8
10	Julia Prasetya Ningsih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
11	Khoirul Anam	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12	Mallani Putri	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
13	M. Nawawi	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16
14	M. Ridho Alhansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	11
15	Nurhalifah	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9
16	Pais Zatul Zulfia	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13
17	Raka Dwi Anggara	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	14
18	Resti Susanti	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	12
19	Risa Tiana	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	13
20	Risma Lia Setyani	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13
21	Rusma Dien Dara S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15
22	Safina Cahyani	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
23	Sasmita Dinda Fanisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	17
24	Shi Wulan Sari	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
25	SOLE	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16
26	Tony Adriansyah	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	8
27	Vella Triani	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14
28	Yeni Munawaroh	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
29	Wulan Kartika	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16
30	Yulya Ethyka Lestary	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
																						385
Validitas	Jumlah item butir soal yang benar	22	13	28	28	15	12	26	24	12	20	15	21	16	20	22	20	24	18	17	22	
	Nilai R tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	
	Nilai R hitung	0.390	0.426	0.386	0.386	0.416	0.433	0.566	0.446	0.485	0.408	0.365	0.565	0.397	0.625	0.410	0.426	0.594	0.399	0.363	0.448	
	Keterangan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid
Tingkat validitas		rendah	sedang	rendah	rendah	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	rendah	sedang	rendah	tinggi	sedang	sedang	sedang	rendah	rendah	sedang	sedang
Reliabilitas	n	20																				
	n-1	19																				
	p	0.73	0.43	0.93	0.93	0.50	0.40	0.87	0.80	0.40	0.67	0.50	0.70	0.53	0.67	0.73	0.67	0.80	0.60	0.57	0.73	
	q	0.27	0.57	0.07	0.07	0.50	0.60	0.13	0.20	0.60	0.33	0.50	0.30	0.47	0.33	0.27	0.33	0.20	0.40	0.43	0.27	
	Variansi total	15.957																				
	pg	0.196	0.246	0.062	0.062	0.250	0.240	0.116	0.160	0.240	0.222	0.250	0.210	0.249	0.222	0.196	0.222	0.160	0.240	0.246	0.196	
	Jumlah P x q	3.983																				
	KR20	0.790																				
Reliabilitas Soal		Kriteria Tinggi																				
simpulan		soal ini Reliabel																				
Taraf Kesukaran	P	0.733	0.433	0.933	0.933	0.500	0.400	0.867	0.800	0.400	0.667	0.500	0.700	0.533	0.667	0.733	0.667	0.800	0.600	0.567	0.733	0.6583
	Keterangan	mudah	sedang	mudah	mudah	sedang	sedang	mudah	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	mudah	sedang	sedang	mudah	sedang
	kriteria soal	sedang																				
Daya Beda Soal	Daya Beda	0.267	0.333	0.133	0.133	0.333	0.267	0.267	0.133	0.400	0.267	0.333	0.467	0.267	0.533	0.267	0.267	0.400	0.267	0.467	0.400	0.310
		cukup	cukup	jelek	jelek	cukup	cukup	cukup	jelek	cukup	cukup	cukup	baik	cukup	baik	cukup	cukup	cukup	cukup	baik	cukup	cukup

© Hak

NO	Kode Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Total	Nilai
1	E-1	8	4	8	20	100
2	E-2	8	3	8	19	95
3	E-3	7	4	8	19	95
4	E-4	8	4	5	17	85
5	E-5	8	3	8	19	95
6	E-6	8	3	5	16	80
7	E-7	8	4	8	20	100
8	E-8	6	4	7	17	85
9	E-9	8	4	7	19	95
10	E-10	8	3	8	19	95
11	E-11	7	3	8	18	90
12	E-12	8	3	8	19	95
13	E-13	7	4	8	19	95
14	E-14	8	4	7	19	95
15	E-15	8	4	8	20	100
16	E-16	7	4	5	16	80
17	E-17	6	4	8	18	90
18	E-18	8	2	7	17	85
19	E-19	7	4	8	19	95
20	E-20	8	4	5	17	85
21	E-21	8	4	7	19	95
22	E-22	8	4	7	19	95
23	E-23	6	3	6	15	75
24	E-24	8	4	7	19	95
25	E-25	8	4	8	20	100
26	E-26	8	4	6	18	90
27	E-27	7	3	5	15	75
28	E-28	8	4	8	20	100
29	E-29	8	4	8	20	100
Total		220	106	206	532	2660
Rata-rata		7.6	3.7	7.1	18	91.72
DP		91.724				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 11

Hasil Output Uji Regresi Linier sederhana

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kahoot ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.603 ^a	.397	.340	5.948

a. Predictors: (Constant), Kahoot

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	586.530	1	544.589	15.393	<.001 ^a
	Residual	955.206	27	35.378		
	Total	1499.795	28			

a. Predictors: (Constant), Kahoot

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	70.795	3.757		18.738	.849
	Kahoot	.931	.237	.603	3.923	.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 12

UJI EFFECT SIZE

T-Test

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Significance	
			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 Kontrol & Eksperimen	29	.080	.340	.681

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Kontrol	79.14	29	7.080	1.315
Eksperimen	85.68	29	7.407	1.375

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 Kontrol - Eksperimen	-6.552	9.829	1.825	-10.291	-2.813	-3.590	28	<.001	.001

Paired Samples Effect Sizes

	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
			Lower	Upper
Pair 1 Kontrol - Eksperimen	Cohen's d	9.829	-1.065	-.258
	Hedges' correction	10.103	-1.036	-.251

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

LAMPIRAN 13

Surat Izin Melakukan PraRiset



UIN SUSKA RIAU

 KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعاليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

 Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 18 Juli 2023

 Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/11975/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

 Kepada
 Yth. Kepala SMA Negeri 2 Sentajo Raya Kuansing
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Zainal Muttaqin
NIM	: 11810611915
Semester/Tahun	: X (Sepuluh)/ 2023
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.


 a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 14

Surat Menerima Melakukan PraRiset

PEMERINTAH PROPINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 SENTAJO RAYA

Alamat : Jln. Soekarno Hatta Marsawa Kec. Sentajo Raya Email : sman2marsawa@gmail.com NPSN : 10403690	Kode Pos : 20... Telp/Fax : - NSS : 301091414002
---	--

AKREDITASI : A

Nomor : 422 /SMA02/2023/195
 Lamp : -
 Hal : Penerima Melakukan PraRiset Masiswa

Kepada-

Yth : UNIVERSITAS ISLAM SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 (Fakultas tarbiya dan keguruan)
 di- Jln. H.R. Soebrantas no.155 Km.18 Tampan Pekanbaru (Riau)


Dengan hormat.

Berdasarkan surat nomor Un.04/F.II/PP.09/11975 /2023. perihal izin pelaksanaan PraRiset Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi

Nama : Zainal Muttaqin
 NIM : 11810611915
 Progran Studi : Pendidikan Ekonomi

maka melalui surat ini kami menyatakan menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan PraRiset di SMAN 2 Sentajo Raya. Demikian Surat keterangan PraRiset ini kami berikan kepada yang berkepentingan untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sentajo Raya, 27 Juli 2023
 Kepala SMA Negeri 2 Sentajo Raya


Hj. SITI MUKRONI, S.Pd.MPd.
 NIP. 19680311 199403 2002.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 15

Surat Melakukan Izin Riset Gubernur



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
 Fax (0781) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id. E-mail eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/21218/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 16 November 2023 M

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Zainal Muttaqin**
 NIM : 11810611915
 Semester/Tahun : XI (Sebelas)/ 2023
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Sentajo Raya
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 2 Sentajo Raya
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (16 November 2023 s.d 16 Februari 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Rektor
 Kuasa Dekan

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP.19721017 199703 1 004

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 16

Surat Rekomendasi



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/60504
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN
 PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/21218/2023 Tanggal 16 November 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

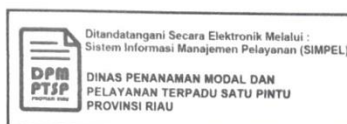
1. Nama	:	ZAINAL MUTTAQIN
2. NIM / KTP	:	118106119150
3. Program Studi	:	PENDIDIKAN EKONOMI
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 SENTAJO RAYA
7. Lokasi Penelitian	:	SMA NEGERI 2 SENTAJO RAYA

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 17 November 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

LAMPIRAN 17

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Surat Izin Riset


 PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
 JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 076122552 / 076121553
 PEKANBARU

Pekanbaru, 22 NOV 2023

Nomor : 800/Disdik/1.3/2023/29098
 Sifat : Biasa
 Lampiran :
 Hal : Izin Riset / Penelitian

Yth. Kepala SMA NEGERI 2 SENTAJO RAYA

 di-
 Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISSET/60504 Tanggal 17 November 2023 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : ZAINAL MUTTAQIN
 NIM/KTP : 118106119150
 Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
 Jenjang : S1
 Alamat : PEKANBARU
 Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 SENTAJO RAYA
 Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 2 SENTAJO RAYA

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.


 An.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 PROVINSI RIAU
 SEKRETARIS

 EDI-RUSMA DINATA, S.Pd,M.Pd
 Pembina Tingkat I (IV/b)
 NIP. 19720822 199702 1 001

 Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau


LAMPIRAN 18

Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH PROPINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 SENTAJO RAYA

Alamat : Jl. Soekarno-Hatta, Marsawa, Kec. Sentajo Raya, Kab. Kuantan Singingi, Kode Pos : 29566
 e-mail : sma2marsawa@gmail.com
 NSS : 301091414002



Telp/Fax : -
 NPSN : 10403690

kreditasi : A

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 421.3/SMA02/II/2024/336


Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: ZAINAL MUTTAQIN
NIM	: 11810611915
Fakultas/Jurusan	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Ekonomi
Universitas	: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Berdasarkan Rekomendasi dari Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor : 800/Disdik/1.3/2023/29096 Tanggal 22 November 2023, telah selesai melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI SMA Negeri 2 Sentajo Raya** di SMA Negeri 2 Sentajo Raya sejak tanggal 16 Oktober s.d 30 November 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Sentajo Raya
 Pada Tanggal : 19 Februari 2024
 Kepala SMA Negeri 2 Sentajo Raya



FERI OKTOBERIANDI, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19691027 199512 1 002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



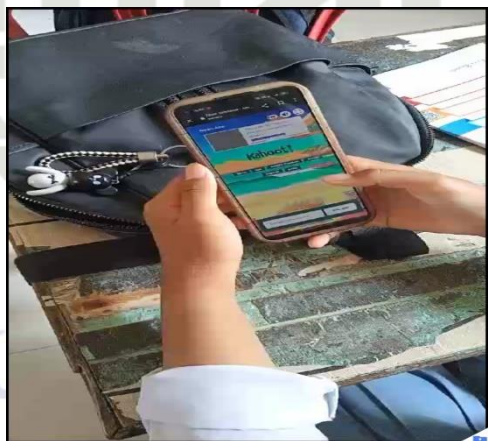
arif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

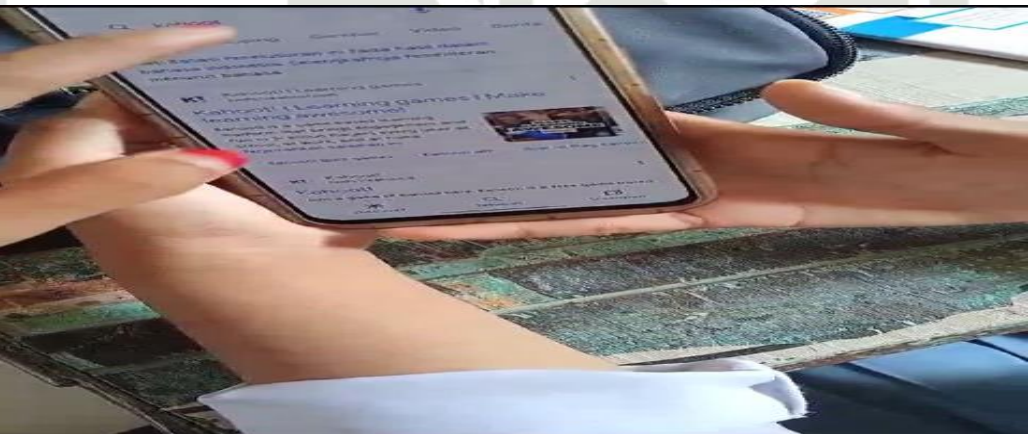
© I



Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP

ZAINAL MUTTAQIN, lahir pada tanggal 23 April 1999 di Desa Bukit Raya Kec. Singingi Hilir Kab.Kuantan Singingi. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Syamsi, S.Pd dan ibu Siti Ruqayah. Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis adalah TK Harapan Bangsa Bukit Raya lulus pada tahun 2005. Selanjutnya menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 011 Bukit Raya dan lulus pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Singingi Hilir dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan kembali pendidikan ke SMAN 1 Singingi Hilir dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan sebagai mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dengan program studi Pendidikan Ekonomi konsentrasi Manajemen. Setelah menjalani proses perkuliahan hingga semester enam, pada bulan Juli hingga Agustus 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukaraja, Kec. Singingi Hilir, Kab. Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Setelah itu pada bulan September hingga Desember 2021 penulis melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di SMAN 1 Singingi Hilir. Kemudian pada bulan Oktober tahun 2023 penulis melakukan penelitian di SMAN 2 Sentajo Raya dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMAN 2 Sentajo Raya ” dibawah naungan ibu Indah Wati, M.Pd.E., Berdasarkan hasil ujian Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 5 Juli 2024, maka penulis dinyatakan LULUS dengan IPK 3,52 dan berhak menyangang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).