

ABSTRAK

Amanda Divano Sandrita 2521057 – “Pengaruh *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X Di SMA N 1 Payakumbuh”. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). UIN SMDD Bukittinggi, 2025.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X di SMAN 1 Payakumbuh. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar terhadap pendidikan, di mana penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK, yang mungkin disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen, menggunakan *pretest-posttest control group*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Payakumbuh dengan populasi seluruh kelas X Fase E, dan sampel penelitian terdiri dari kelas XE2 sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi Kahoot!, serta kelas XE5 sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas XE4 sebelum penerapan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji-*t* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Kahoot! memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data menggunakan Uji-*t* melalui aplikasi SPSS versi 24, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! sebesar 87,78, sementara kelompok kontrol mencapai 82,22, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil Uji-*t* menunjukkan Sig. (2-tailed) = 0,004 (karena Sig. < 0,005), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena itu, H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti penggunaan Kahoot! berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam aspek motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di era digital.

Kata Kunci : *Game edukasi, Kahoot!, Hasil Belajar, Mata Pelajaran TIK*