

ABSTRAK

PENGARUH PESERTA DIDIK PADA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR KELAS XII IPS DI SMA PASUNDAN 2 BANDUNG

(Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII - IPS di SMA Pasundan 2 Bandung
Tahun Ajaran 2019/2020)

Nur Fathriyah Putri Sholihah
165020008

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pembelajaran Ekonomi dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (i) Pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* oleh siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung, (ii) keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung, (iii) Pengaruh peserta didik pada media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah survey menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 99 siswa sebagai sampel yang terdiri dari 4 kelas yaitu siswa kelas XII - IPS di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Akademik 2019-2020. Hasil penelitian menunjukkan rekapitulasi skor rata-rata tanggapan responden mengenai (i) Pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* 4,02 (44,31%) dengan kategori “sangat baik”. (ii) Keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung sebesar 4,09 (45,07%) dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan melalui perhitungan koefisien determinasi, diperoleh hasil penelitian bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* dan pengaruhnya sebesar 11,6% terhadap keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot*, Keaktifan Belajar