

## ABSTRACT

**ATRI LIANI. The Effect of Kahoot Educational Game Media on Student Learning Outcomes Theme 3 Sub-theme 1 Class IV SD Negeri 0304 Siundol. Skripsi. Medan : Faculty of Education, : State University Of Medan. July 2023.**

This research is a quantitative research with a quasi-experimental type (Quasi-Experimental Design). Which aims to: to find out whether there is an influence of kahoot educational game media on student learning outcomes in theme 3 sub-theme 1 class IV SDN 0304 Siundol District. District courtesy. Padang Lawas. This research was conducted in two months, each of which consisted of 3 activities as follows: (1) preparatory stage (2) implementation stage (3) final research stage. This research was conducted at SD Negeri 0304 Siundol District. District courtesy. Padang Lawas the number of subjects in the implementation of this study were 55 students consisting of two classes. Data collection techniques through observation, interviews, documentation, and tests. Based on the data analysis, it shows that the results of the t-test were carried out to obtain a sig (2-tailed) value of 0.000, less (<) than the significant t-test level of 0.05 or  $0.000 < 0.05$  (p). So in this hypothesis test it can be seen from the results of student learning in revealing that  $H_a$  is accepted while  $H_o$  is rejected. So it can be concluded that there is an influence of the kahoot educational game media on student learning outcomes. Theme 3 Sub-theme 1 Class IV SD Negeri 0304 Siundol.

**Keywords: Kahoot educational game, learning outcomes, quasi-experimental (Quasi-Experimental Design).**

## ABSTRAK

**Atri Liani. Pengaruh Media *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 0304 Siundol. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Juli 2023.**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*). Yang bertujuan untuk: untuk mengetahui apakah ada pengaruh media game edukasi kahoot terhadap hasil belajar siswa tema 3 subtema 1 kelas IV SDN 0304 Siundol Kecamatan. Sosopan Kabupaten. Padang Lawas. Penelitian ini dilakukan dalam dua bulan yang masing-masing terdiri dari 3 kegiatan sebagai berikut: (1) tahap persiapan (2) Tahap Pelaksanaan (3) Tahap akhir penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 0304 Siundol Kecamatan. Sosopan Kabupaten. Padang Lawas jumlah subjek dalam pelaksanaan penelitian ini sebanyak 55 orang siswa yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil uji-t yang dilakukan memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil (<) dari taraf uji-t signifikan 0,05 atau 0,000 <0,05 (p). Maka pada uji hipotesis ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa dalam mengungkapkan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak. Sehingga ditarik kesimpulan Terdapat pengaruh media *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa Tema 3 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 0304 Siundol.

**Kata kunci: *Game edukasi kahoot*, hasil belajar, eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*).**