

**PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHAD MINAT BELAJAR  
SISWA DI SMKS DARUL IHSAN ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**MUKHLIS  
NIM. 150212058**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Mahasiswa  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM BANDA ACEH  
TAHUN 2020/ 1442 H**

**PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA DI SMKS DARUL IHSAN ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

**MUKHLIS**

**NIM. 150212508**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

**Pembimbing, I**

**Pembimbing, II**



**Yusran, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 197106261997701003

**Basrul, M.S**  
NIP. 198703272020121005

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA DI SMKS DARUL IHSAN ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diujikan oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

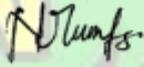
Kamis, 26 November 2020  
11 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

  
**Yusran, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 197106261997701003

  
**Nurul Fairi, S.Pd**

Penguji I,

Penguji II,

  
**Basrul, M.S**  
NIP.198703272020121005

  
**Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed**  
NIP. 197606132014112002

جامعة الرانيري

Menggetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mukhlis  
NIM : 150212058  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunkan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilikkarya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 26 November 2020

Yang Menyatakan,



  
Mukhlis

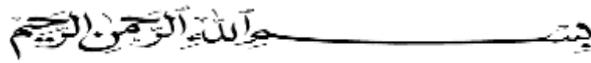
## ABSTRAK

Nama : Mukhlis  
NIM : 150212058  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di  
Smks Darul Ihsan Aceh Besar  
Pembimbing I : Yusran, S.Pd, M.Pd  
Pembimbing II : Basrul, M.S

Perkembangan teknologi secara global membuat pengaruh positif bagi dunia pendidikan. Media *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran online berbasis game. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dimana penelitian ini akan menghitung perbandingan dari data pretest dan posttest. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan hasil belajar setelah menggunakan media *Kahoot*, hal ini dilihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Di mana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 65.8 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 90.08. Sedangkan dari hasil pengujian hipotesis dari tabel *test statistics* pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.396$ . Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa  $H_0$  diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai  $r$  tabel. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di Smks Darul Ihsan Aceh Besar.

Kata Kunci: *Kahoot*, *test statistics*, *pretest* dan *posttest*

## KATA PENGANTAR



Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyanyang dan selawat dan salam kita hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada kita semuanya sehingga kita bisa mengenal yang mana yang baik dan yang jahat, dan penulis dapat membuat skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar”**.

Penulisan skripsi ini salah satu syarat saya dalam menyelesaikan perkuliahan dan mencari gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah dan keguruan tinggi UIN Ar-Raniry darussalam Banda Aceh. Maka dalam penyelesaian skripsi ini pasti saya masih banyak kendala atau kesulitan baik dari penulisan atau penguasaan materi dll. Walaupun masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi, penulis tidak putus asa dalam penyusunan skripsi karena penulis adanya dukungan dari orang tua dan teman-teman yang sudah siap kuliah dan para dosen, dengan ada mereka terasa lebih mudah dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih terutama kali kepada orang tua saya Junaidi (ALM) dan Sapiah ibunda saya yang sangat istimewa yang selalu mendoakan dan menyemangatkan saya agar menjadi anak berguna dunia akhirat dan memberikan uang untuk saya dalam menyelesaikan perkuliahan dan mencari gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah dan Perguruan Tinggi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam pembuatan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan arahan, dukungan dan motivasi dari Bapak Yusran,

S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I saya dan Basrul, M.S selaku pembimbing II saya. Dengan berkat bantuan dan waktu mereka yang memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan benar dan baik

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberi arahan dan bantuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini, untuk bisa mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan keguruan tinggi, penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Terimakasih kepada dekan Fakultas Tarbiyah, bapak Dr. Muslim Razali SH, M.Ag
2. Terima kasih kepada bapak Yusran, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan kepada, Bapak Hazrullah, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris prodi dan juga kepada dosen-dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi
3. Terimakasih kepada bapak Yusran, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I saya yang selalu memberikan arahan dan menyemangatkan saya dalam menyelesaikan skripsi dan terima kasih kepada Bapak Basrul, M.S selaku pembimbing II saya yang selalu memberikan arahan kepada saya saya dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Terimakasih kepada sekolah dan guru Smks Darul Ihsan yang telah memberikan izin dan bantuan untuk saya dalam mengambil penelitian

5. Terimakasih kepada sahabat-sahabat sepejuangan angkatan 2015, yang selalu memberikan semangat untuk saya dalam menyelesaikan skripsi saya dan memberikan solusi dan arahan terbaik buat saya, dan kepada kawan-kawan saya di kampung dan guru pengajian, yang selalu memberi ilmu agama untuk saya.
6. Terimakasih kepada sahabat terbaik saya Muhammad Abrar yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing saya, dan mengajarin langkah-langkah dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi masih banyak ditemukan kekurangannya dan kekhilafan, karena kebenaran itu datang dari Allah dan kekurangan itu datang dari saya sendiri. Oleh karena itu saya mengharapkan saran dan masukan untuk memperbaiki dimasa akan datang, semoga Allah meridhai dan memberi jalan keluar untuk saya rahmad dan hidayatnya kepada kita semuanya. Amiin

Demikian hanya ini yang dapat penulis sampaikan lebih dan kurang jika ada kesalah datangnya dari saya sendiri dan jika kebenaran datang dari Allah SWT. Penulis mengharapkan skripsi ini agar dapat bermanfaat khusus bagi saya sendiri dan pihak lain yang membutuhkan.

Banda Aceh, 26 November 2020  
Penulis

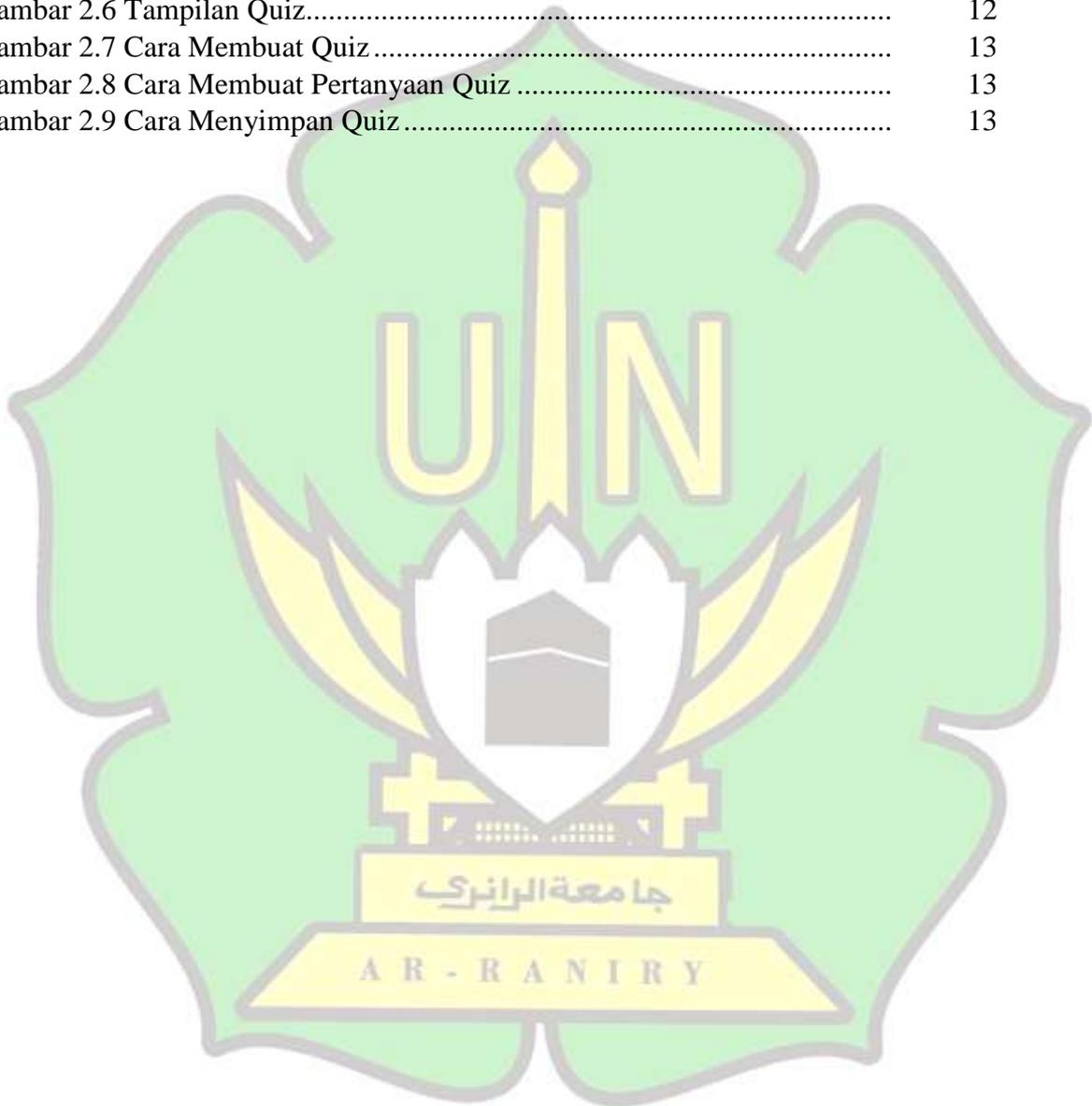
Mukhlis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Hipotesis .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	5
F. Batasan Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Media Kahoot.....	7
B. Minat Belajar .....	22
C. Pembelajaran.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Lokasi, Populasi Penelitian.....	31
C. Instrumen Penelitian .....	31
D. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Analisis Data.....	34
F. Kerangka Berpikir.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian .....	38
B. Uji Validitas Instrumen.....	38
C. Uji Reliabilitas Instrumen .....	40
D. Uji Normalitas .....	42
E. Data Hasil Pretest – Postest .....	44
F. Uji Hipotesis .....	45
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>47</b>
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>49</b>

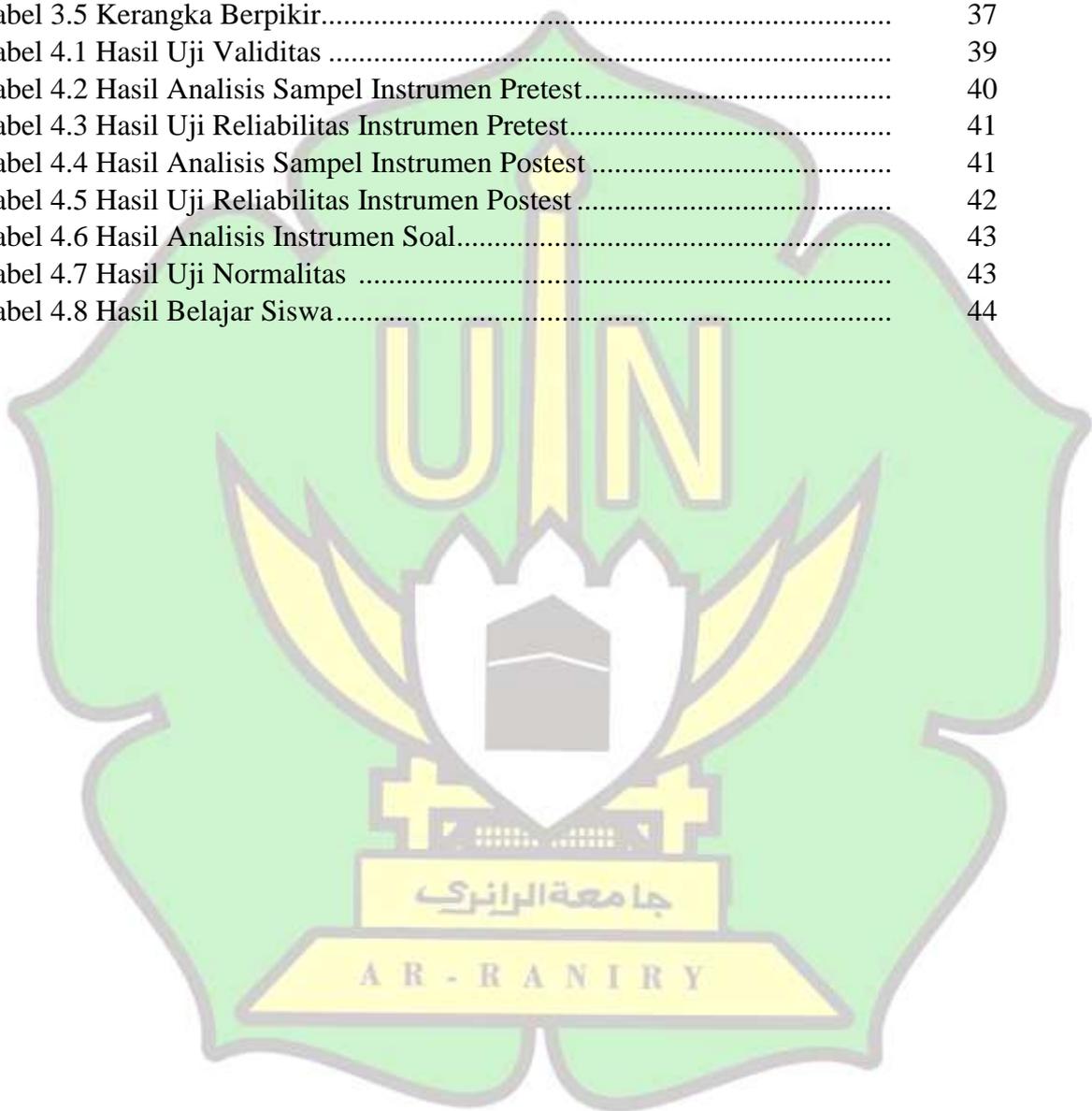
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pertama Kahoot .....	7
Gambar 2.2 Tampilan Untuk Masuk ke Game Quiz .....	8
Gambar 2.3 Login ke Kahoot.....	11
Gambar 2.4 Masukan Gmail dan Pasword .....	11
Gambar 2.5 Membuat Quiz.....	12
Gambar 2.6 Tampilan Quiz.....	12
Gambar 2.7 Cara Membuat Quiz .....	13
Gambar 2.8 Cara Membuat Pertanyaan Quiz .....	13
Gambar 2.9 Cara Menyimpan Quiz .....	13



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rumus Desain One Group Pretest dan Postest .....	30
Tabel 3.2 Angket Minat Belajar.....	32
Tabel 3.3 Uji Validitas .....	35
Tabel 3.4 Uji Reliabilitas .....	36
Tabel 3.5 Kerangka Berpikir.....	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas .....	39
Tabel 4.2 Hasil Analisis Sampel Instrumen Pretest.....	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pretest.....	41
Tabel 4.4 Hasil Analisis Sampel Instrumen Postest .....	41
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Postest .....	42
Tabel 4.6 Hasil Analisis Instrumen Soal.....	43
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas .....	43
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa.....	44



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi secara global membuat 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. Pada saat ini teknologi telah dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam pekerjaan atau dunia pendidikan<sup>1</sup>.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi beberapa siswa di SMKS Darul Ihsan, masih banyak guru-guru yang menggunakan metode catat dipapan, memberi modul dan ceramah sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dikelas dan kurang aktif dalam proses belajar<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi di sma negeri 1 muncar. Akhmad Darmawan SMAN 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi. Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020.

<sup>2</sup> Irwan, Zaky, dan Atri. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol.8(1).

harus ada perubahan dalam memberikan pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih interaktif dan kreatif<sup>3</sup>. Dapat disimpulkan, untuk membuat siswa lebih aktif dan kreatif dikelas kita harus merubah cara proses pembelajaran lebih aktif dengan menggunakan media *Kahoot*.

Media *Kahoot* adalah sesuatu permainan yang bisa di mainkan dengan aturan yang sudah dibuat, maka dalam permainan *Kahoot* ini ada yang menang dan ada yang kalahnya. Tetapi dengan adanya pembelajaran melalui media *Kahoot* ini bisa membuat siswa merefreshing dalam proses belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa. Pada media *Kahoot* ada dua cara bermainnya yaitu : *Classic* dan *Team Mode*<sup>4</sup>. Kalau bermain *Classic* artinya bermain secara individu dan kalau bermain *Team Mode* artinya bermain secara berkelompok, media *Kahoot* bisa membawa dampak positif sehingga siswa lebih aktif<sup>5</sup>.

Agar lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman, kreatif dan inovatif maka pembelajaran harus di sesuaikan dengan perkembangan global dalam pemanfaatan TIK untuk minat siswa dalam pembelajaran. Banyak TIK yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan tergantung dari kreatifitas guru dan sekolah. Salah satu TIK yang dapat menarik siswa untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media *Kahoot*<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> Jamiludin \*, Damawati. pelatihan media *kahoot* pada guru dalam proses evaluasi belajar.05 April 2020

<sup>4</sup> Sri wigati .penggunaan media *game kahoot* untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika.vulume 28 desember 2019 .hlam 458

<sup>5</sup> sri wigati. penggunaan media *game kahoot* untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *received in revised form 8 december 2019; accepted 28 december 2019*

<sup>6</sup> Nur Hafidhotul Ilmiyah1, Meini Sondang Sumbawati2. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Volume 03 Nomor 01, 2019*

Media *Kahoot* merupakan salah satu Aplikasi Online yang bisa di manfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan siswa dalam mamainkan *Quiz* pada media *Kahoot* ini. Pada mulanya dibuat oleh *Jamie Brooker* dan *Marten Versik* sebuah *Joint Project* dengan *Norwegian di University of Technology and science* pada Maret 2013. Secara resmi aplikasi *Kahoot* dipublikasi dibulan September 2013 (*Official Website "Kahoot"*, 2017). Aplikasi *Kahoot* memiliki 2 alamat *website* yang berbeda yaitu : <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada *aplikasi Kahoot* mencapai 70 juta user, dan siswa yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 1,6 milyar siswa<sup>7</sup>.

Dengan menggunakan jaringan internet dan siswa bisa mengakses media *Kahoot* secara gratis dari komputer dan smartphone dimana pun dan kapan saja, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Melalui media *Kahoot*, guru dapat memberikan pembelajaran dalam bentuk *Quiz* dan bisa juga memberikan materi yang di ajarkan, dalam media *Kahoot* yang meminta respon siswa untuk menjawab soal yang telah dibuat dan akan diberikan nilai<sup>8</sup>.

Nilai masing-masing soal akan ditampilkan di dalam kelas supaya siswanya puas apa yang dia dapat saat belajar dari media *Kahoot*. Hasil penelitian (Brauer, 2018), sebesar 85 % siswa selalu berusaha untuk menjawab pertanyaan atau soal dengan cepat dan benar. Kesimpulan saya hal ini terbukti bahwa sebagian besar

---

<sup>7</sup> Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro. Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa mandarin berbasis kearifan lokal di purwokerto” hlam 29. 20 november 2019

<sup>8</sup> Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro.pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa mandarin berbasis kearifan lokal di purwokerto” hlam 29. 20 november 2019

siswa minat setelah menggunakan media *Kahoot*. Media *Kahoot* dapat digunakan dengan menggunakan akun *Gmail*, *Yahoo*, *Facebook*. Hanya membutuhkan jaringan internet. Media *Kahoot* memiliki 4 fitur yaitu : dalam bentuk pilihan ganda, *Jumble* dengan menemukan jawaban sesuai pertanyaan, Diskusi dalam bentuk pertanyaan untuk debat atau tanya jawab, dan *Survei* untuk mengumpulkan pendapat, dan digunakan untuk menarik dan melibatkan siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran<sup>9</sup>.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMKS DARUL IHSAN ACEH BESAR”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Adapun berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media *Kahoot* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini ialah berdasarkan rumusan masalah di atas untuk mengetahui bagaimana tingkat belajar dengan menggunakan media *Kahoot* dapat mempengaruhi minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

---

<sup>9</sup> Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020

#### **D. Hipotesis**

Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis1 : Pengguna media *Kahoot* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa

Hipotesis2 : Penggunaan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa

#### **E. Manfaat Penelitian**

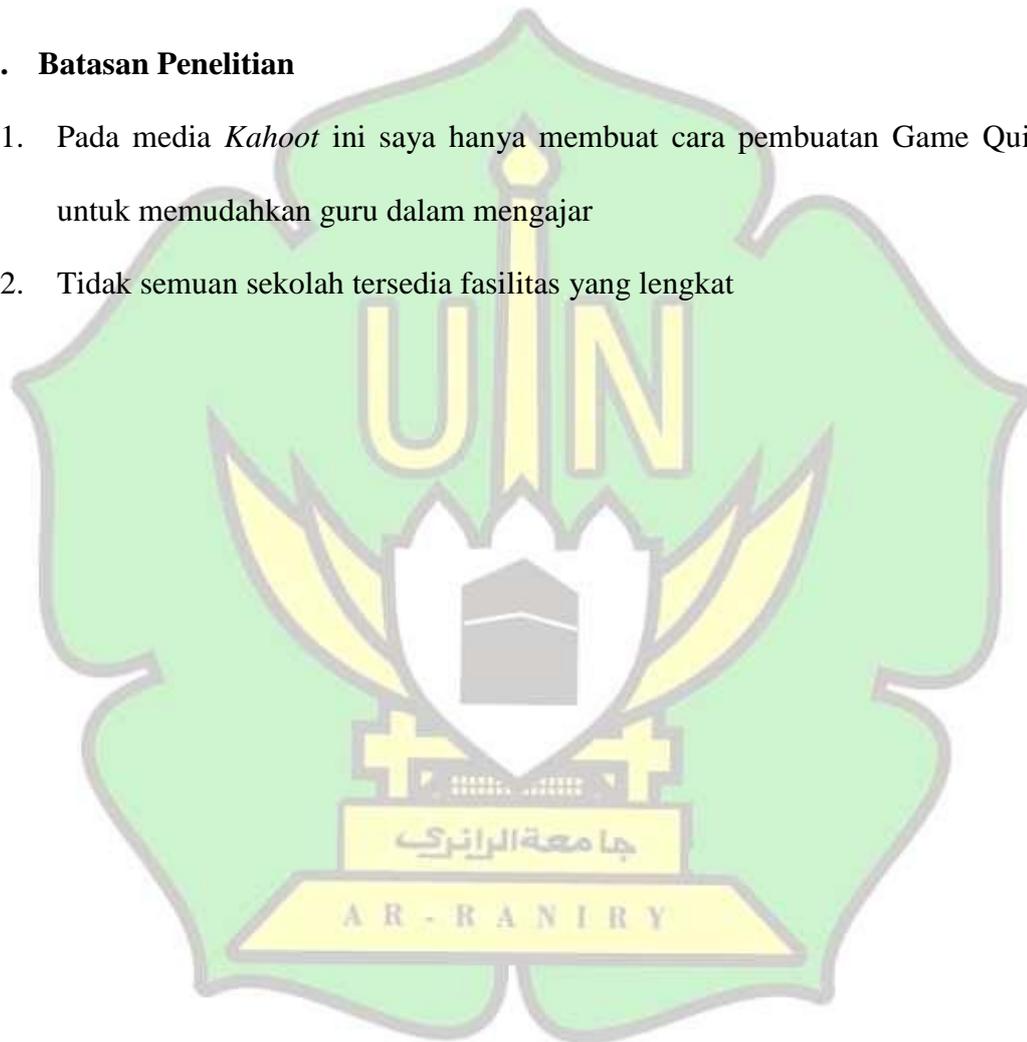
Dengan terlaksananya penelitian ini, diharapkan dari peneliti dapat kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti: menambah pengalaman dan pemahaman bagi penulis dan memberikan ilmu untuk saya sendiri dan untuk Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan sebagai calon guru menyelesaikan penelitian memiliki pengalaman dan menambah wawasan bagaimana cara untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran.
2. Bagi UIN Ar-Raniry: dapat menjadi bahan pertimbangannya dan masukan bagi instansi yang terkait, khususnya UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bagi Siswa: dapat memahami langkah-langkah cara meningkatkan minat belajar siswa, dalam menggunakan media *Kahoot*

4. Bagi Guru: akan membantu dalam penyampaian pembelajaran disekolah dan guru menjadi lebih mudah dalam pemberian materi kepada siswa, dan menambah wawasan guru dalam meningkat siswa menjadi kreatif dan inovatif.

#### **F. Batasan Penelitian**

1. Pada media *Kahoot* ini saya hanya membuat cara pembuatan Game Quiz untuk memudahkan guru dalam mengajar
2. Tidak semua sekolah tersedia fasilitas yang lengkap



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media *Kahoot*

##### 1. Pengertian Media Kahoot

Media *Kahoot* merupakan salah satu media interaktif yang berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa elemen yang bisa dikembangkan, salah satunya ialah : Game quiz, dan dimana pengguna bisa membuat quiz sesuai apa yang diinginkan untuk memberikan kepada siswanya agar suasana dikelas tidak membosankan dan menjadi aktif<sup>10</sup>.



Gambar 2.1. tampilan pertama *Kahoot*  
(Sumber dari *Johan Brad, Jamie Brooker*)

Media *Kahoot* adalah salah satu Aplikasi edukatif yang bisa dimanfaatkan oleh pengajar dan siswa untuk membantu proses pembelajaran, media *Kahoot* ini merupakan jenis pembelajaran visual. Media visual ialah mengarah perhatian dan

---

<sup>10</sup> khabidin.efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama / islam di smp n 1 pagentan kabupaten banjarnegara. volume 4 april 2019

menarik pembelajaran agar siswa konsentrasi pada pembelajaran yang di tampilkan oleh guru sehingga siswa semangat dalam pembelajaran.

Di dalam media *Kahoot* terdapat warna yang menarik dan di senangi oleh siswa, pada warna yang di senangin oleh siswa akan menunjukkan suatu penyajian visual sempurna dan bagus, oleh karena menumbuhkan impresi dan kesan yang realistik<sup>11</sup>. Media pembelajaran *Kahoot* bisa meningkatkan persepsi siswa dan bisa jugak meningkatkan ikatan kemampuan siswa, dan meningkatkan efektivitas siswa dalam pembelajaran dan kemampuan tranfer ilmu.



Gambar 2.2. tampilan jenis Quiz  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- a. Pengajar bisa mengakses *website* <https://kahoot.com/>. Artinya guru bisa membuat soal dan memberikan kepada siswa, dan untuk pelajar bisa mengakses <https://kahoot.it/>. Artinya siswa bisa akses link yang di berika oleh guru untuk mengikuti game quiz dengan pin yang sudah ada
- b. Pengajar memberi materi yang sesuai dengan mata pelajarannya masing-masing agar siswanya semangat belajar dengan fitur-fitur yang sudah ada.

<sup>11</sup> khabidin.efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam di smp n 1 pagentan kabupaten banjarnegara. volume 4 april 2019

- c. Guru membagi kelompok di dalam kelas agar lebih mudah untuk mengontrol siswa dikelas di saat menyampaikan materi dari media *Kahoot*.
- d. Guru membuat soal-soal untuk siswa sesuai pembelajaran yang telah diajarkan pada siswa dan soal berupa pilihan ganda yang akan di tampilkan pada perangkat media *Kahoot*
- e. Guru memiliki jawaban dari soal-soal yang telah dibuat pertanyaan, pada masing-masing soal sudah ada durasi waktu yang telah ditentukan oleh guru.

Media *Kahoot* merupakan salah satu metode yang dapat di gunakan dalam menjelaskan materi dan memberikan soal Quiz pada siswa, dan pada metode media *Kahoot* dapat meningkatkan gairah dan minat belajar siswa dengan cara ketika melihat siswa tidak semangat belajar dan konsentrasi pada siswa maka guru mengalihkan metode media *Kahoot* ini dalam pembelajaran agar siswa semangat lagi dalam pembelajaran.

Maka dalam melakukan permainan ini diperlukan permainan yang edukatif. Ciri-ciri alat permainan yang edukatif ialah sebagai berikut:

- 1) Bisa digunakan berbagai macam tujuan dan manfaat
- 2) Untuk mengembangkan kecerdasan siswa dan menarik perhatian dan berbagai aspek perkembangan
- 3) Dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Media *Kahoot* merupakan bukti nyata perpaduan antara pendidikan dan teknologi. Sesuai dengan kurikulum 2012 guru dituntut untuk paham dan menguasai serta mengaplikasikan teknologi kedalam pembelajaran. Pendidikan berbasis TIK yang dapat di implementasikan dengan pembelajaran seperti

pembuatan media *Kahoot*. Hal ini dapat membuat siswa bergairah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga efektifitas pembelajaran dapat tercapai<sup>12</sup>.

## 2. Manfaat Media *Kahoot*

Media *Kahoot* merupakan platform yang di kombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Di dalam media *Kahoot* ada 2 cara membuatnya yaitu : bisa kita gunakan gambar dan tulisan. 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 hp, laptop, atau komputer<sup>13</sup>.

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. Menurut informasi yang di himpun dari halaman resmi media *Kahoot* ([www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)), telah 10 juta siswa menggunakan media *Kahoot*, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode pembelajaran menggunakan media *Kahoot*, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan membuka wawasan siswa terhadap soal dan materi akan di pelajari. Selain itu, penggunaan media *Kahoot* dapat pula digunakan oleh guru diakhir pembelajaran sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran hari itu. Perlu adanya penggunaan media yang

<sup>12</sup> khabidin.efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam di smp n 1 pagentan kabupaten banjarnegara.volume 4 april 2019

<sup>13</sup> Halimatus Solikah .pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas viii di smpn 5 sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020 Hlam 2.

inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain media *Kahoot*<sup>14</sup>.

Media *Kahoot* memiliki dua alamat *website*, yang digunakan untuk guru *Kahoot.com* dan untuk siswa *Kahoot.it*. Baiklah, sebelum memulai membuat media *Kahoot*, kita perlu menyiapkan soal-soal untuk membuat Game Quiz untuk memudahkan guru dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran dan kita hanya membutuhkan jaringan internet saja dalam mengkoneksi media *Kahoot*.

Langkah-langkah untuk membuat pertanyaan Game Quiz adalah sebagai berikut :

- a. Langkah pertama masuk kehalaman *Google Chrome* dengan mengakses link <https://kahoot.com/>.



Gambar 2.3. Login ke Kahoot  
(Sumber dari Google chrome )

<sup>14</sup> Halimatus Solikah .pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas viii di smpn 5 sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020 Hlam 2.

- b. Langkah kedua masuk *Gmail* dan *password* yang sudah ada.

Gambar 2.4. Masukan *Gmail* dan *Password*  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- c. Kemudian Klik menu *Create* untuk kita membuat Quiz.

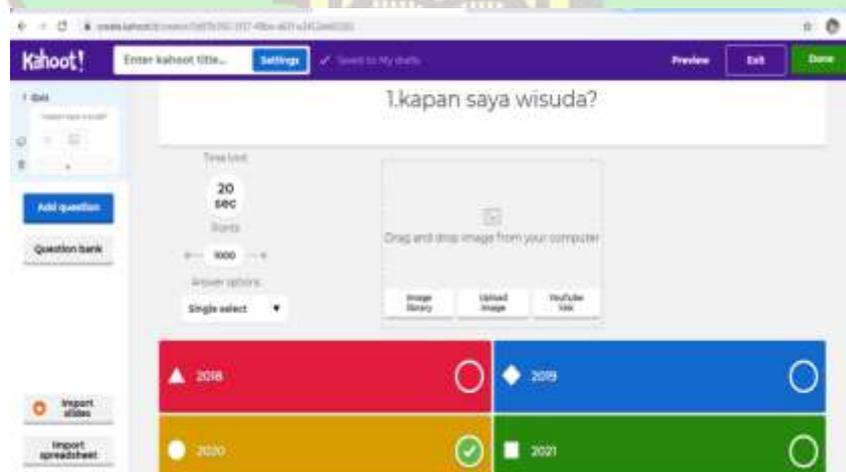
Gambar 2.5. Membuat Quiz  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- d. Kemudian muncul sebuah jendela *popup*, lalu Klik saja tombol *Create* nanti akan muncul tampilan *Quiz*.



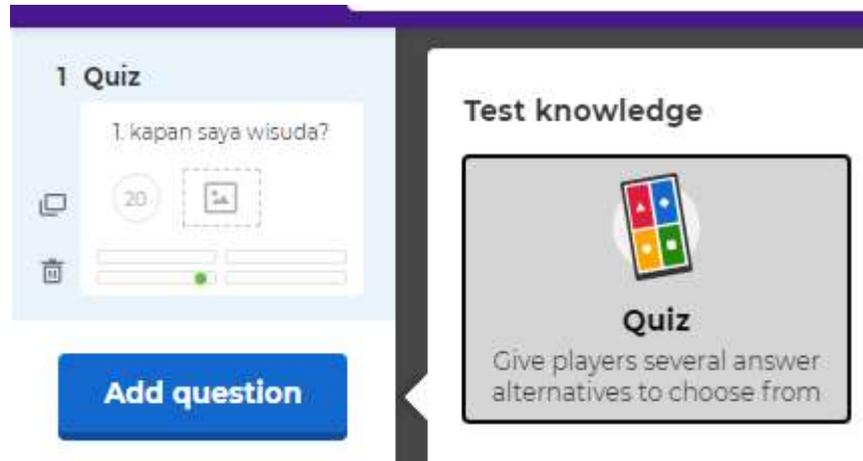
Gambar 2.6. Tampilan *Quiz*  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- e. Di halaman ini ada 5 bagian yang perlu kita buat yaitu : (1) Buat pertanyaan (2) Tentukan waktu berapa lama soal bisa dijawab (3) Buat berapa poin yang akan kita berikan dalam satu soal (4) Isi jawaban yang benar dan pilihan ganda (5) Pilih jawaban yang benar.



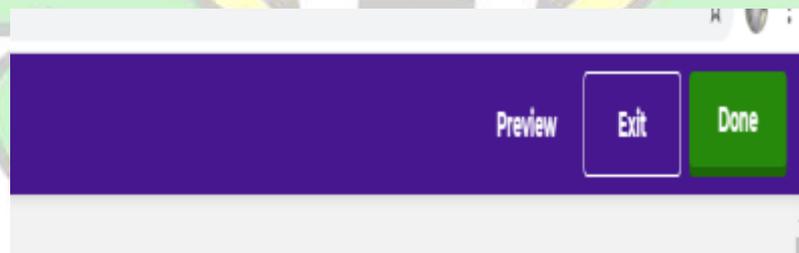
Gambar 2.7. Cara membuat *Quiz*  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- f. Selanjutnya klik *Add question* lalu klik *Quiz* untuk kita membuat pertanyaan Quiz lain.



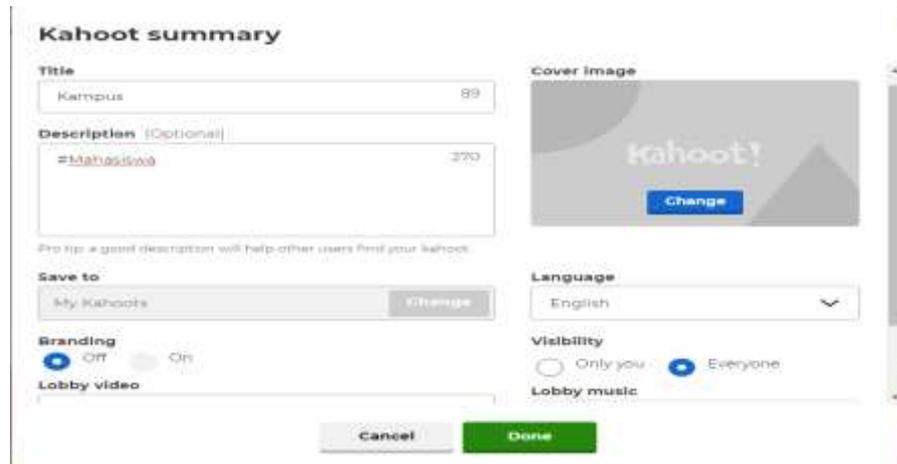
Gambar 2.8. Cara membuat pertanyaan di *Quiz*  
(Sumber dari *Johan Brad, Jamie Brooker*)

- g. Jika kita sudah membuat *Quiz*, kita klik *Done* untuk menyimpan *Quiz* yang sudah dibuat.



Gambar 2.9. Cara untuk menyimpan *Quiz*  
(Sumber dari *Johan Brad, Jamie Brooker*)

- h. Kemudian klik *Setting* dan berikan nama *Quiz* yang barusan kita buat, dan Deskripsi lalu *save to* untuk menyimpan, pilih *Language* untuk memilih bahasa, pilih *Branding* untuk memilih merek, pilih *Lobby Vidio* untuk melobi Vidio di *You Tube*, pilih *Visibility* untuk kesiapa kita menampilkan, pilih *Lobby Musik* jika ingin memasukan musik.



Gambar 2.10. Tampilan beri *Caption di Quiz*  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- i. Kemudian klik *Home* untuk memulai *Quiz* dan pilih *Quiz* yang sudah kita buat tadi.



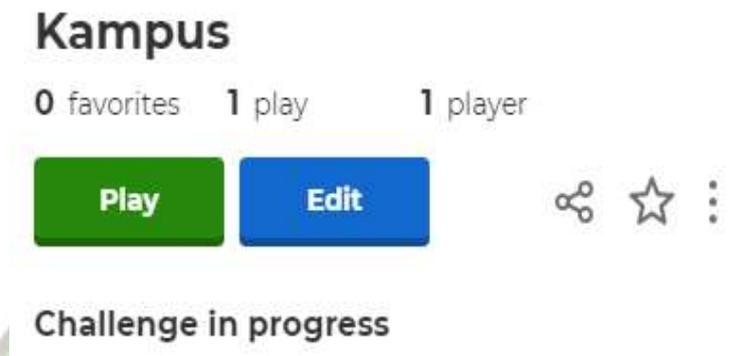
Gambar 2.11. Cara memulai memainkan *Quiz*  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- j. Klik *Discover* jika kita ingin melihat soal orang lain buat.



Gambar 2.12. Cara melihat *Quiz* orang lain  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- k. Setelah kita mengeklik di *Quiz* akan muncul halaman seperti ini lalu pilih *Play* kalau kita ingin memulai *Quiz*, dan pilih *Edit* jika ingin mengedit *Quiz* lagi.



Gambar 2.13. Cara memulai *Quiz* dan mengedit  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

1. Setelah kita klik *Play* maka akan muncul *Teach* dan *Assign*, dan pilih cara memainkan *Quiz*, jika kita memilih *Teach*, berarti kita menggunakan infokus dan dimainkan dalam ruangan kelas karena siswa tidak melihat soalnya jika tidak menjoin, *Assign Quiz* dapat dimainkan secara online bisa dilakukan diruang maupun diluar ruangan dengan waktu yang sudah di tentukan.



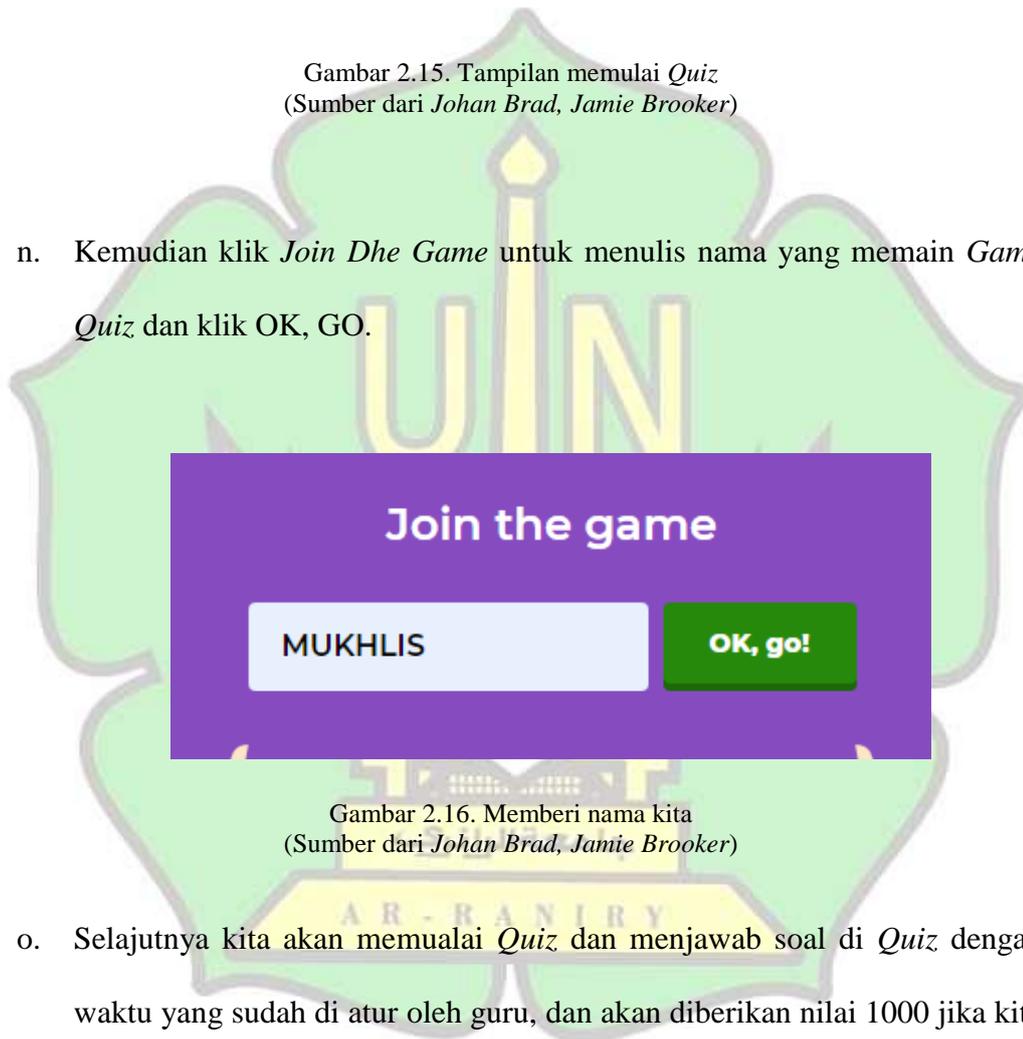
Gambar 2.14. Tampilan memilih *Quiz*  
(Sumber dari Johan Brad, Jamie Brooker)

- m. Jika sudah kita klik *Assign* lalu klik *Create New* untuk kita memulai *Quiz*.



Gambar 2.15. Tampilan memulai *Quiz*  
(Sumber dari *Johan Brad, Jamie Brooker*)

- n. Kemudian klik *Join Dhe Game* untuk menulis nama yang memainkan *Game Quiz* dan klik OK, GO.



Gambar 2.16. Memberi nama kita  
(Sumber dari *Johan Brad, Jamie Brooker*)

- o. Selanjutnya kita akan memulai *Quiz* dan menjawab soal di *Quiz* dengan waktu yang sudah di atur oleh guru, dan akan diberikan nilai 1000 jika kita menjawab *Quiz* diwaktu yang tepat dan benar dan nilainya akan berkurang apabila quiz yang kita jawab di waktu mau habis.



Gambar 2.17. Tampilan menjawab soal *Quiz*  
(Sumber dari *Johan Brad, Jamie Brooker*)

### 1) Keunggulan Media *Kahoot*.

Penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa namun masih jarang di gunakan di sekolah-sekolah terutama di Indonesia dan khususnya di Aceh, namun tidak akan menutup kemungkinan dengan perkembangan TIK saat ini yang terus mengalami perubahan baik dunia pendidikan atau dunia maya, pada media *Kahoot* ini guru akan menjadikan pilihan utaman dalam memberikan soal-soal kepada siswa dan akan menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Dan media *Kahoot* ini di rancang untuk bisa di akses seluruh dunia agar guru dan siswa dapat menggunakan media *Kahoot* dan tidak terbatas tingkat usia.

### 2) Keunggulan *Kahoot* yaitu :

- a. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan tidak bosan.
- b. Siswa dilatih untuk menggunakan TIK sebagai media untuk belajar.
- c. Siswa dilatih kemampuan dalam pengoperasikan media *Kahoot*.

- d. Siswa menjadi minat dalam belajar dan bertambah semangat dalam menjawab setiap pertanyaan di media *Kahoot*.
- e. Siswa tidak dapat mencontek dalam pembelajaran, karena waktu telah ditentukan guru sehingga siswa tidak melihat kiri kanan.

### 3) Kekurangan media *Kahoot*

- a. Dapat membuat suasana kelas menjadi ribut.
- b. Dan tidak semua guru bisa menggunakan median *Kahoot*.
- c. Fasilitas sekolah kurang lengkap dan terbatasnya waktu.
- d. Dan tidak semua guru ada waktu untuk mengatur pembelajar dari media *Kahoot*.
- e. Membuat siswa candu pada permainan *Game Quiz*.

Media *Kahoot* adalah kehidupan bagi siswa untuk merefresing di saat bosan di kelas. Pada media *Kahoot* terdapat bergai jenis platform baik dari Game Quiz, survei, di skusi, jamber makanya dengan perkembangan itulah akan membuat banyak yang menyukainya media *Kahoot*<sup>15</sup>.

### 3. Tujuan Media Kahoot

Berdasarkan hasil observasi di beberapa siswa yang ada di sekolah Smks Darul Ihsan Aceh Besar dan hasil dari wawancara dengan siswa dapat diperoleh bahwa proses mata pembelajaran desain grafik bisa dikaitkan dengan penggunaan teknologi, seperti dengan menggunakan media *Kahoot* berbasis *e-learning* dalam pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Akibatnya siswa menjadi kurang fokus dan

<sup>15</sup>Aprilia riyana putri , muhammad alie muzakki .implemetasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.hlam,222. 20 maret 2019.

kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru yang sangat sederhana dan merasa bosan siswa dalam pembelajaran. Pengetahuan yang disampaikan oleh guru kurang konvensional<sup>16</sup>.

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 biar pembelajaran menjadi aktif dan bisa meningkatkan minat belajar siswa.

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. Papan skor kelas di akhir permainan menampilkan lima responden teratas dengan nomor yang benar dan dapat diekspor sebagai dokumen untuk disimpan guru sebagai catatan (Johns, 2015). Media *Kahoot* tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar siswa lebih menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan minat dalam proses pembelajaran (Plump & LaRosa, 2017). Media *Kahoot* mudah digunakan dan bermanfaat baik bagi guru maupun siswa.

---

<sup>16</sup> Suyidno\*, Zainuddin, Pelatihan Media Berbasis *E-learning* Menggunakan *Kahoot!* untuk Guru Fisika.hlam 10 Thn 2019

Di samping itu, agar para guru diharapkan dapat melakukan inovasi dalam menggunakan media *Kahoot* sebagai pembelajaran dari bagian tugas profesionalismenya seorang guru. Sehingga dengan adanya pembelajaran media *Kahoot* bisa menyenangkan siswa, 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<sup>17</sup>.

a. Dapat merangsang minat siswa

Game quiz ini menarik dan dapat meningkatkan semangat siswa dan minat siswa dalam menjawab atau mengerjakan game quiz yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, sehingga membuat siswa semangat dan berlomba-lomba untuk menjawabnya, karena rasa penasaran mereka terhadap pertanyaan atau game quiz, oleh karena itu membangkitkan semangat siswa untuk lebih giat lagi dalam pembelajar.

b. Digunakan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa

Dalam game ini digunakan untuk melihat sampai mana siswa dapat memahami media *Kahoot* dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka melalui media *Kahoot*, serta melihat kemajuan

---

<sup>17</sup> Suyidno\*, Zainuddin, Pelatihan Media Berbasis *E-learning* Menggunakan *Kahoot!* untuk Guru Fisika. hlm 11 Thn 2019

siswa terhadap pembelajaran dengan media *Kahoot*, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan

c. Proses Pembelajaran menjadi Menarik pada media *Kahoot*

Jadi dengan melalui game quiz ini dapat membangkitkan minat siswa dan pengetahuan, merangsang reaksi siswa terhadap penjelasan guru, dan membantu siswa dalam mengejar tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk siswa

4. Kelebihan Media Kahoot

Penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa namun masih jarang di gunakan di sekolah-sekolah terutama di Indonesia dan khususnya di Aceh, namun tidak akan menutup kemungkinan dengan perkembangan TIK saat ini yang terus mengalami perubahan baik dunia pendidikan atau dunia maya, pada media *Kahoot* ini guru akan menjadikan pilihan utaman dalam memberikan soal-soal kepada siswa dan akan menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam pemmbelajaran. Dan media *Kahoot* ini di rancang untuk bisa di akses seluruh dunia agar guru dan siswa dapat menggunakan media *Kahoot* dan tidak terbatas tingkat usia.

a. Kelebihan media *Kahoot* :

1. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan tidak bosan.
2. Siswa dilatih untuk menggunakan TIK sebagai media untuk belajar.

3. Siswa dilatih kemampuan dalam pengoperasian media *Kahoot*
4. Siswa menjadi minat dalam belajar dan bertambah semangat dalam menjawab setiap pertanyaan di media *Kahoot*.
5. Siswa tidak dapat mencontek dalam pembelajaran, karena waktu telah ditentukan guru sehingga siswa tidak melihat kiri kanan.

b. Kekurangan media *Kahoot* :

1. Dapat membuat suasana kelas menjadi ribut.
2. Dan tidak semua guru bisa menggunakan median *Kahoot*.
3. Fasilitas sekolah kurang lengkap dan terbatasnya waktu.
4. Dan tidak semua guru ada waktu untuk mengatur pembelajar dari media *Kahoot*.
5. Membuat siswa candu pada permainan *Game Quiz*.

Media *Kahoot* adalah kehidupan bagi siswa untuk merefresing di saat bosan di kelas. Pada media *Kahoot* terdapat bergai jenis platform baik dari Game Quiz, survei, di skusi, jamber makanya dengan perkembangan itulah akan membuat banyak yang menyukainya media *Kahoot*<sup>18</sup>.

5. Tahapan Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan bisa menjadi menyenangkan dan tidak membosankan siswa maupun bagi guru karena media *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan teman-teman dikelasnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang

<sup>18</sup>Aprilia riyana putri , muhammad alie muzakki .implemetasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.hlam,222. 20 maret 2019.

atau telah dipelajarinya oleh siswa. Kelebihan dari media *Kahoot* ini adalah bentuk aplikasinya berupa Game qui online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan minat siswa dalam belajar untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android. Media *Kahoot* itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi siswa pada proses pembelajaran.

Pembelajaran visual adalah bentuk informasi gambar, diagram, bagan, garis waktu, film Serta berbagai demonstrasi lainnya. Jadi pada media *Kahoot* ini sangat efektif untuk dapat pembelajaran khususnya di sekolah menengah kejuruan SMP dsan SMA dan khususnya di Smks Darul Ihsan. Pendidikan di sekolah menengah sebagaimana guru dianggap sulit serta enggan mereka mempelajari dan apa lagi guru yang sudah berusia tua dan pernyataan ini didukung oleh penelitian yang sudah ada<sup>19</sup>.

Tujuan penggunaan media *Kahoot* pada siswa Smks Darul Ihsan ini adalah mengevaluasi penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran di sekolah menengah atas, Dengan memanfaatkan teknologi yang ada serta memasukkannya ke dalam kegiatan belajar mengajar dengan media *Kahoot*. Sementara itu dengan perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat di berbagai sektor, khususnya pendidikan di Aceh membuat guru-guru harus memanfaatkan dengan baik aplikasi yang mampu membuat pelajaran dikelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan siswa.

---

<sup>19</sup>lutfi1\*, misriandi2evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru .volume 4 nomor 3 2020,

## B. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat Belajar ialah salah satu keadaan seorang yang mempunyai perhatian dan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari atau membuktikan lebih lanjut. Minat merupakan perhatian seorang yang mendalam terhadap objek yang siswa sukai dalam pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa minat terkandung usaha dan perhatian dalam mendapatkan sesuatu dari objek minat tersebut dan siswa dalam proses pembelajaran mengikuti ketertarikan pada pelajaran atau sebaliknya<sup>20</sup>. Kesimpulan dari saya minat merupakan rasa suka atau ke tertarikan siswa dalam pembelajaran yang mereka inginkan untuk mencapai cita-cita<sup>21</sup>.

### 2. Fungsi Minat Dalam belajar

Minat dalam belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi usaha siswa dalam melakukan pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dimana minat yang kuat akan menimbulkan keinginan yang kuat dan serius dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah. Siswa yang semangat belajar besar akan mudah memahami dan mudah mengerti dalam mendapatkan ilmu.

Beberapa contoh fungsi minat dalam belajar siswa sebagai berikut :

---

<sup>20</sup> Carmelia Chintia Sari. Pengaruh motivasi belajar teman sebaya, dan dukungan orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa kelas IX smk negeri 1 depok. hlm 17, volume 30 april 2020

<sup>21</sup> Lusiana Rosalina 1, Junaidi Junaidi 2. Hubungan minat belajar dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMA Negeri 5 Padang hlm. 177, volume.3 Maret 2020

- a. Minat merupakan bentuk intensitas atau cita-cita yang dilakukan siswa untuk mendapatkan cita-cita yang diinginkan
- b. Minat merupakan tenaga pendorong yang kuat untuk menguasai pembelajaran yang disukai dan mendorong siswa belajar di sekolah walaupun suasana sekolah lagi hujan
- c. Prestasi adalah jenis intensitas yang dipengaruhi minat siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yang berbeda di antara siswa karena hal ini terjadi perbedaan cara mendapat daya tangkap ilmu yang diberikan oleh guru kepada siswa, karena dipengaruhi oleh intensitas minat siswa
- d. Minat merupakan bentuk karakter siswa dari kecil dan terbiasa akan terbawa dalam kehidupan siswa karena minat dapat membawa kepuasan. Misalnya siswa ingin menjadi polisi maka akan terbentuk dari kecil dan terus terbawa menjadi kenyataan.

Minat belajar adalah pengaruh minat yang besar dalam belajar dan apabila pembelajaran yang tidak disukai oleh siswa maka pelajaran itu tidak mendapatkan ilmu yang bagus, karena tidak ada daya tarik yang baik dalam memperoleh ilmu dan apabila pembelajaran yang disukai oleh siswa maka akan mudah untuk memperoleh ilmu dan semangat dalam belajar.

### 3. Indikator Minat Belajar

Indikator merupakan salah satu alat pemantau yang dapat memberikan keterangan atau petunjuk yang berhubungan dengan minat belajar siswa. Maka jika guru mampu memberikan kenyamanan dalam pembelajaran, maka siswa akan memiliki semangat yang tinggi dalam belajar di mana pun dan kapanpun dan bisa

meningkatkan minat yang baik, tidak mudah bosan dalam belajar dan tidak kaku.<sup>22</sup>

Contoh indikator terhadap minat siswa belajar yaitu :

- a. Siswa sangat baik memahami penjelasan yang guru berikan
- b. Ketertarikan siswa untuk belajar
- c. Semangat siswa dalam belajar dan menjawab pertanyaan dari guru.
- d. Kerajinan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas.
- e. Kerajinan siswa untuk sekolah dan mengikuti pembelajaran

Maka dapat di simpulkan bahwa indikator minat belajar siswa itu adalah rasa senang dan suka dalam aktivitas belajar atau rasa ketertarikan siswa dalam belajar dan siswa adanya kesadaran ini untuk belajar tanpa paksaan dari siapapun maka dari situ lah terlihat keminatan siswa.

### 1) Rasa Tertarik

Rasa tertarik merupakan salah satu perasaan senang siswa pada sesuatu yang di inginkan dan pada mulanya siswa menaruh minat,

### 2) Perasaan Senang

Perasaan senang adalah unsur pengalaman atau persepsi siswa dalam dirinya untuk melakukan hal-hal yang penting bagi siswa dalam pembelajaran

### 3) Perhatian

---

<sup>22</sup> Carmelia Chintia Sari. Pengaruh motivasi belajar,teman sebaya dan dukungan orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa kelas IX smk negeri 1depok.hlam 18,volume 30 april 20202

perhatian merupakan keaktifan untuk meningkatkan fungsi jiwa siswa yang di arahkan kedalam diri siswa atau akan terpengaruh terhadap perhatian siswa tuntuk belajar

#### 4) Keinginan atau Kesadaran

Keinginan merupakan kesadaran atau kemauan untu melakukan belajar yang serius, siswa yang memiliki kemauan dalam belajar maka tanpa paksaan dari guru untuk belajar.

#### 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

##### b. Faktor Intrinsik

Menurut para ahli faktor intrinsik itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Beberapa contoh faktor intrinsik<sup>23</sup>.

- 1) Minat adalah rasa ketertarikan siswa terhadap sesuatu yang di inginkan, makan minat yang tinggi akan menjadi mudah dalam menangkap ilmu yang diberikan oleh guru dan maka akan tercipta minat belajar yang semangat sehingga hasil yag didapatkan bagus dan efektif.
- 2) Cita-cita adalah kemauan atau ke hendak yang selalu ada dalam diri manusia siapapun dia, maka kalau cita-cita yang tinggi akan membawa semangat yang kuat dalam mencapai apa yang diharapkan siswa.
- 3) Kondisi siswa merupakan ke kesempatan siswa untuk menyediakan waktu untuk belajar sehingga siswa mampu dalam pembelajaran dan semangat belajar

<sup>23</sup> Carmelia Chintia Sari. Pengaruh minat belajar dan dukungan orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa kelas kelas IX smk negeri 1 depok.hlam 19,volume 30 april 20202

Latar belakang pendidikan orang tua sangat mempengaruhi minat belajar siswa untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan dan bila orang tua memiliki pendidikan kurang bagus maka anaknya akan kurang bagus dalam pendidikan tapi tidak semuanya begitu. Karena banyak hal-hal lain yang mempengaruhi minat anaknya dalam belajar.

- 1) Perekonomian di keluarga, akan dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam mencapai suatu pendidikan baik secara langsung atau tidak langsung karena banyak hal-hal lain yang tidak terpenuhi dalam proses pembelajaran di sekolah
- 2) Sistem sosial dalam keluarga, keluarga merupakan lingkungan pertama siswa dalam mendapatkan nilai-nilai baik dan buruknya dalam pendidikan, maka jika keluarganya kurang memberikan semangat kepada siswa maka siswanya menjadi malas dalam belajar

#### d. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah salah satu titik sentral kedua dari keluarga untuk siswa mencari sikap dan adat atau memperoleh ilmu pengetahuan. Ada beberapa faktor lain dalam lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa :

- 1) Sarana dan prasarana juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas karena kalau sarana tidak melengkapinya dapat mengurangi semangat siswa untuk belajar

- 2) Guru merupakan sumber ilmu dan adat dalam mencari ilmu dan guru sangat berperan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa karena guru adalah motivator utama dalam meningkatkan minat belajar siswa
  - 3) Manajemen sekolah, jugak sangat penting dalam mengatur proses belajar mengajar karena bila dalam mengatur jadwal belajar tidak sesuai waktunya akan membuat siswa bosan dalam belajar dan pembelajaran tidak efektif
  - 4) Lingkungan masyarakat merupakan tempat siswa melakukan aktivitas setelah pulang dari sekolah dan pada lingkungan masyarakat ini lah siswa banyak hal-hal lain yang mempengaruhi siswa dalam belajar atau buruknya.
- e. Usaha dalam meningkatkan minat belajar
- Usaha adalah kemuan siswa dalam belajar, adapun usaha yang baik akan mendapatkan ilmu yang banyak. Menurut djamarah ada beberpa cara dalam meningkatkan minat belajar disekolah yaitu<sup>24</sup>.
- 1) Memberi nilai atau angka dari hasil belajar siswa selama siswa berada dibanguk sekolah, nilai itu adalah simbol hasil dari belajar siswa dari aktivitas kegiatan siswa disekolah karena dari nilai itu siswa semangat dalam belajar dan mempertahankan presatasinya
  - 2) Memberi hadiah jugak dapat membuat siswa senang kepada gurunya dan akan membawa dampak positif dalam pembelajaran.

---

<sup>24</sup> Carmelia Chintia Sari. Pengaruh motivasi belajar, teman sebaya, dan dukungan orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa kelas IX smk negeri 1 depok. hlam 21, vulture 30 april 20202

- 3) Kompetisi merupakan persaingan untuk meningkatkan prestasi belajar dan dorongan orang tua dan guru untuk belajar
- 4) Memberikan ulangan sebagai bentuk riset siswa untuk mengetahui apakah masih teringat pembelajaran yang diberikan guru selama disekolah
- 5) Pujian merupakan hal yang penting bagi siswa karena dengan pujian itu siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa dan akan membuat gairah yang tinggi dalam ke berhasilan siswa

## 5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkat laku siswa untuk mencapai ilmu pengetahuan yang banyak dan dapat menguasai pembelajaran yang baik. Maka setelah siswa belajar akan memperoleh hasil belajar, karena hasil belajar merupakan peran penting dalam pembelajaran dan hasil belajar di gunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah di sampaikan oleh guru saat belajar dikelas, hasil belajar jugak dapat mempengaruhi kualitas pengajar dan kemampuan dalam menjelaskan pada siswa.<sup>25</sup>

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut munadi dan rusman, faktor internal yang meliputi fisiologi dan psikologi pada siswa dan faktor eksternal adalah yang meliputi diluar diri siswa baik lingkungan dan keluarga<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup>Ruly harisandy. Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pengendali daya tangangan rendah SMK 1 sedaya melalui model kooperatif tipe gi (*group investigation*)hlm 10.volume 2020

<sup>26</sup> Ruly harisandy. Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pengendali daya tangangan rendah SMK 1 sedaya melalui model kooperatif tipe gi (*group investigation*)hlm 11.volume 2020

Berdasar hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa disebabkan perubahan dan keinginan dalam mencapai tujuan yang diinginkan sehingga siswa aktif dalam belajar

Beberapa hasil belajar siswa yang patuh di contohkan :

1. Siswa semangat dalam pembelajaran.
2. Siswa mampu menyelesaikan masalah yang ada disekolah.
3. Mencerminkan pengetahuan konseptual yang luas dan keterampilan;
4. Mencerminkan pengetahuan, keterampilan atau sikap yang esensia

### C. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi siswa dengan guru dan memperoleh ilmu pada lingkungan sekolah dan pembelajaran jugak bantuan pemberian ilmu oleh guru kepada siswa agas siswa cerdas dan pembelajaran yang berkualitas tergantung guru dalam memberikan penjelasan, dan minat siswa untuk belajar<sup>27</sup>.

Menurut Gagne pembelajaran adalah seperangkat peristiwa eksternal yang di rancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal dan pembelajaran megemukakan teorlebih lengkap untuk menghasilkan bejalar yang efektif<sup>28</sup>.

Ada beberapa model pembelajaran menurut suprijono yaitu <sup>29</sup>.

<sup>27</sup> Muhammad zikri wiguna. peningkatan proses pembelajaran menulis proposal pada siswa kelas xi sma muhammadiyah 1 karanganyar melalui *numbered head together*. hlam 80 volume 8, nomor 1, januari 2020

<sup>28</sup> darni, zalili sailan. pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan menulis proposal siswa kelas xismkn 2 bombana. hlam. 77. volume 2 vol.8, agustus 2019 .

<sup>29</sup> darni, zalili sailan. pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan menulis proposal siswa kelas xismkn 2 bombana. hlam. 79. volume 2 vol.8, agustus 2019 .

### 1. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung merupakan salah satu pendekatan khusus dalam menunjang proses belajar yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan terstruktur yang diajarkan guru kepada siswa secara bertahap.

### 2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

### 3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mempengaruhi sikap dan adat dan cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, kemampuan siswa sangat penting dalam menyelesaikan masalah karena bila pengetahuannya kurang cerdas akan menambak permasalahan yang baru lagi. Pembelajaran kooperatif dibentuk untuk memecahkan masalah dengan cara membuat kelompok pada saat proses pembelajaran, agar saling membantu temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan<sup>30</sup>.

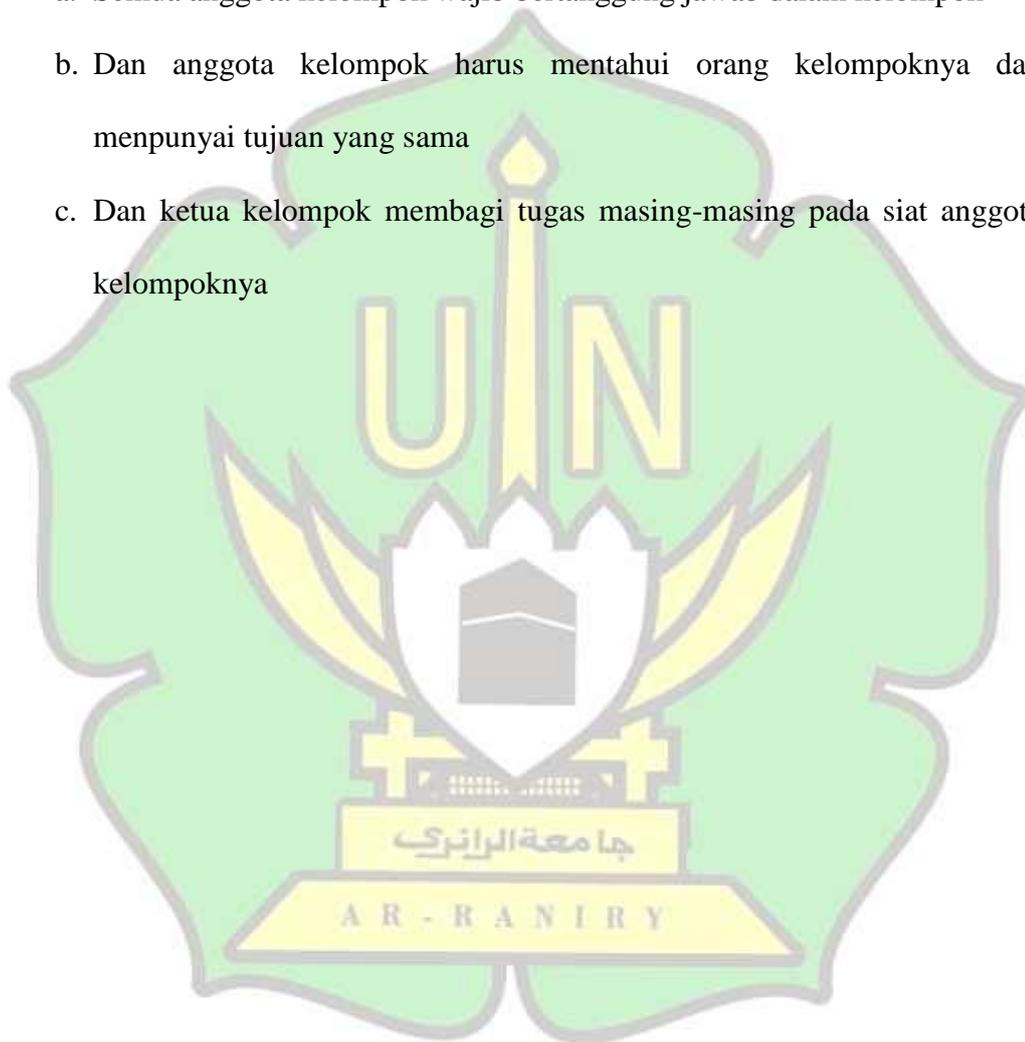
---

<sup>30</sup> darni,zalili sailan. pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan menulis proposal siswa kelas xismkn 2 bombana.hlam.78.volume 2 vol.8, agustus 2019 .

Berdasarkan persalahan diatas bisa di simpulkan bahwa pembelejaran adalah perubahan sikap atau penyelesaian masalah dan saling membantu satu sama lainnya.

Berikut ini beberapa contoh pembelajaran kooperatif :

- a. Semua anggota kelompok wajib bertanggung jawab dalam kelompok
- b. Dan anggota kelompok harus mentahui orang kelompoknya dan mempunyai tujuan yang sama
- c. Dan ketua kelompok membagi tugas masing-masing pada siat anggota kelompoknya



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dalam tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan dalam penyampaian materi dengan menggunakan media *Kahoot*<sup>31</sup>. Eksperimen merupakan sebuah proses yang telah diatur secara teliti atau faktor yang dapat di pengaruhi perilaku siswa secara manipulasi<sup>32</sup>. Penelitian kuantitatif merupakan proses menemukan data yang berupa angka untuk menganalisis keteranagn yang mengenai apa yang ingin diketahui<sup>33</sup>. Dalam penelitian ini menggunakan desain one group pretest posttest. Jadi dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan banyak cara dalam mengolah data untuk mendapat perhitungan persentase dari penyebaran kuesioner.

Setelah melakukan percobaan dengan menggunakan media *Kahoot*, pada siswa SMKS Darul Ihsan sebagai salah satu objek penelitian, dengan 25 pertanyaan dan 5 pilihan jawabannya. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Netral (N) dengan skor 3, Setuju (S) dengan skor 4, sangat Setuju (ST) dengan skor 5. Dan penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif

---

<sup>31</sup> Albertus Hariwangsa Panuluh. Otomatisasi Eksperimen Interferensi Tiga Celah. Hlm. 121. Volume 17, Nomor 2, Agustus 2020

<sup>32</sup> Nur Hafidhotul Ilmiah dan Meini Sondang Sumbawati. Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hlm. 47. Volume 03 Nomor 01, 2019

<sup>33</sup> Sonny Eli Zaluchu. Strategi penelitian kualitatif dan kuantitatif di dalam penelitian agama. Hlm. 33. Volume 4, Nomor 1, Januari 2020: 28-38

dengan melakukan pembagian kuesioner kepada siswa kelas 1 di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar<sup>34</sup>.

Tabel 3.1 Rumus desain one group pretest dan posttest

$o1 \times o2$

## B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMKS Darul Ihsan. Jalan Tgk. Glee Iniem Komplek Dayah Darul Ihsan Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Penelitian ini terbagi dua tahapan. Tahapan pertama dimulai pada bulan oktober awal bulan tanggal 5/2020 dan tahap kedua pada awal bulan november tanggal 7/2020.

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang telah ditetapkan untuk dipelajari tes ataupun peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu dan kualitas penelitian, dan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Dengan jumlah populasi 66 siswa pada SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

### 2. Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah sebagian subjek dari populasi yang telah melakukan penelitian, atau yang memberikan keterangan dalam bentuk data

<sup>34</sup> Beta centauri. efektivitas *kahoot!* sebagai media pembelajaran kuis interaktif di sdn-7 bukit tunggal .hlm 125.volume 9 september 2019

dalam suatu penelitian<sup>35</sup>. Jadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar berjumlah 25 siswa.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data merupakan salah satu cara untuk mencari sebuah jawaban dari penelitian dan instrumen sebagai hasil dalam perancangan pembelajaran yang akan menjadi pedoman.

Kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan informasi dari hasil penelitian. Kuesioner dilakukan dengan cara membagikan kepada siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar dengan jumlah siswa 25 orang dalam satu kelas, dengan pertanyaan tertulis.

Siswa akan kita berikan kuesioner yang sudah di buat untuk di jawab gunanya untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dengan memanfaatkan media *Kahoot*. Penelitian akan meminta pendapat yang mengenai penggunaan media *Kahoot* dan pertanyaan berupa pilihan ganda. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur minat, sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang maupun kelompok yang berkaitan dengan peristiwa sosial.

Tabel 3.2 Angket Minat Belajar

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya memiliki minat belajar yang tinggi terhadap materi sejarah internet					
2.	Saya sudah mempersiapkan buku pelajaran desain grafis tentang sejarah internet ketika guru memasuki kelas.					

<sup>35</sup> Yatim ariato.metode penelitian.hlam 11

3.	Saya merasa lebih tertarik pembelajaran desain grafis dengan materi sejarah internet menggunakan bentuk gambar, suara, vidio,					
4.	Saya sering melamun ketika belajar sejarah internet berlangsung					
5.	Saya lebih rajin belajar setelah guru memberikan materi sejarah internet					
6.	Saya suka bercanda ketika pelajaran sejarah internet					
7.	Saya merasa senang di kelas setelah belajar sejarah internet					
8.	Saya cenderung pasif ketika berdiskusi kelompok tentang sejarah internet					
9.	Saya mengerjakan soal dengan cepat dan sering tidak teliti.					
10.	Saya akan meminta guru untuk memperingatkan siswa-siswa yang membuat keributan dikelas saat belajar sejarah internet					
11.	Saya akan pindah ke bangku paling belakang, yang jauh dari keributan					
12.	Saya selalu memperhatikan penjelasan sejarah internet meskipun saya duduk di bangku paling belakang					
13.	Saya belajar sejarah internet ketika akan menghadapi ulangan					
14.	Saya tidak peduli pada kesulitan materi sejarah internet					
15.	Saya memahami materi sejarah internet jika guru menggunakan vidio, animasi, gambar					
16.	Saya selalu belajar jika guru menyuruh saya untuk belajar					
17.	Saya sering tidak hadir dikelas disaat belajar sejarah internet					
18.	Saya sering menggunakan alat-alat peraga yang mudah membantu saya disaat belajar sejarah internet					
19.	Saya sering melihat tayang belajar desain grafis di internet					
20.	Saya sering mencari informasi di internet tentang mata pelajaran sejarah internet					

#### D. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini saya menggunakan penelitian kuantitatif dan instrumen pengumpulan data berupa angket<sup>36</sup>. Pengaruh Media *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

##### 1. Skala pengukuran.

Maka dengan sesuainya judul penelitian sebelumnya. Maka pernyataan pada variabel (Minat belajar siswa) Minat akan ditentukan dengan skala likert, item responden terdiri dari 5 respons seperti tabel berikut ini :

Tabel 3.3.Skala Likert

Jawaban Alternatif	Keterangan	Skor (+)
STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
N	Netral	3
S	Setuju	4
SS	Sangat Setuju	5

Tabel skala likert di atas di gunakan untuk mengukur minat belajar, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok tentang fenomena minat belajar siswa. Variabel akan mengukur untuk disatukan menjadi indikator variabel, maka dalam menggunakan skala likert ada 2 cara pertanyaan, positif dan negatif. Untuk pertanyaan positif akan diberikan skor 5, 4, 3, 2, 1 dan negatif 1, 2, 3, 4, 5.

<sup>36</sup> nurrisma. pengembangan media pembelajaran bahasa jepang dengan metode computer based learning menggunakan adobe flash cs3.hlam 131.volume 18 October 2018

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah salah satu metode yang sering digunakan dalam mencari data yang sudah diperoleh sehingga dapat mengerti dengan mudah dengan tujuan untuk mengubah data mentah agar menjadi bentuk informasi atau hasil untuk memaparkan dibagian kesimpulan penelitian, pengolahan data pada umumnya menggunakan bantuan SPSS statistics 25. Analisis statistik biasanya digunakan pada pengolahan data kuantitatif dalam bentuk data angka dan bila data kualitatif ini di olah dengan menggunakan statistick maka data tersebut harus di ubah terlebih dahulu menjadi data kuantitatif<sup>37</sup>.

Teknik analisis data ini dapat digunakan untuk menjawab permasalahan atau bisa menguji hipotesis yang telah dirumuskan, teknik analisis data ini kuantitatif karena menggunakan metode statistika yang sudah tersedia. Analisis kualitas tes ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh untuk mengetahui derajat kualitas instrumen tes, baik bagian dari instrumen tes atau tes secara keseluruhan.

### 1. Uji validitas

Uji validitas adalah salah satu alat pengujian atau ukur yang dilakukan untuk mengetahui tingkat instrumen tes berdasarkan kriteria, validitas merupakan kaitan dengan penggunaan tes meskipun tidak ada validitasnya secara umum dan jika hasil tes dapat memberikan informasi yang sesuai dengan soal tes maka hasil tesnya valid, bisa di jadikan alat ukur yang baik dan apabila hasilnya tidak

---

<sup>37</sup> siti wardah. Pengaruh metode eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada konsep sumber daya alam dan teknologi (Islamic State Syarif Hidayatullah, 2014).

sesuain dengan pertanyaan maka hasilnya tidak valid<sup>38</sup>. Rumusnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Uji Validitas

$$r_{XY} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi *product moment*

$\sum x$  : Jumlah *item*

$\sum y$  : Jumlah skor total

$\sum xy$  : Jumlah antara skor x dan y

Sedangkan untuk uji validitas instrumen merupakan uji yang menilai apakah instrumen yang terdiri dari beberapa item dapat mendukung item lainnya sebagai satu kesatuan yang tunggal. Jadi uji validitas ini dilakukan dengan cara menghubungkan ataupun mengkorelasikan antara skor instrumen (penjumlahan dari semua item dalam satu instrumen) dengan skor total instrumen.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan hubungan dengan konsistensi atau kesabilan dari suatu instrumen dari jawaban-jawaban dari responden dari kuesioner, reliabilitas dapat berkenaan dengan suatu tes yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan dan instrumen tes akan memberikan reliabilitas pada hasil tes yang telah

<sup>38</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007), t.h

diujikan pada kelompok atau pada waktu yang berbeda. Pada umumnya reliabilitas dapat mempengaruhi jumlah soal yang ada pada tingkat kesukaran, semakin banyak soal dalam suatu instrumen tes maka hasil tes akan semakin tinggi pada tingkat reliabilitas. Uji realibilitas akan dilakukan dengan SPSS 20.0.0 dengan metode *Cronbanch's alpha*, dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.5 Reliabilitas

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{k \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$k$  : Banyaknya jumlah pertanyaan

$\sum \sigma_b$  : Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  : Varian total

Karena dengan jumlah soal yang banyak akan mendapat sampel yang di ukur menjadi lebih banyak, dan bila skor menjadi tinggi maka reliabilitas yang di peroleh akan lebih besar dan koefisien instrumen diisi dengan memberikan tanda cek (✓) yang mewakili skor 1 – 5 pada jawaban yang dianggap sesuai dengan yang mereka rasakan, Selanjutnyan jawaan dari siswa tersebut dihitng jumlah dan persentase akan diperoleh dari siswa. Dan dengan jumlah skor setiap pertanyaan dibagi dengan maksimum dan dikali dengan 100% .

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase minat belajar siswa

F : Skor yang diperoleh

N : skor maksimal

Setelah mendapatkan persentase minat belajar siswa, selanjutnya skor tersebut nantinya akan dikategorikan pada 2 kategori yaitu kategori rendah dan tinggi. Hasil skor prosentase minat belajar siswa dicocokkan terlebih dahulu dengan beberapa kriteria yaitu :

- a. 10% respon < 50% = tidak tinggi
- b. 50% ≤ %respon < 70% = kurang tinggi
- c. 70% ≤ %respon < 85% = tinggi
- d. 85% ≤ %respon = sangat tinggi

Berdasarkan kriteria tersebut, minat belajar siswa akan di kelompokkan menjadi dua kriteria yaitu minat belajar rendah dan minat belajar yang tinggi, minat yang rendah terdiri dari respon kurang positif dan tidak positif, sedangkan minat belajar yang tinggi terdiri dari hasil respon positif dan sangat positif<sup>39</sup>.

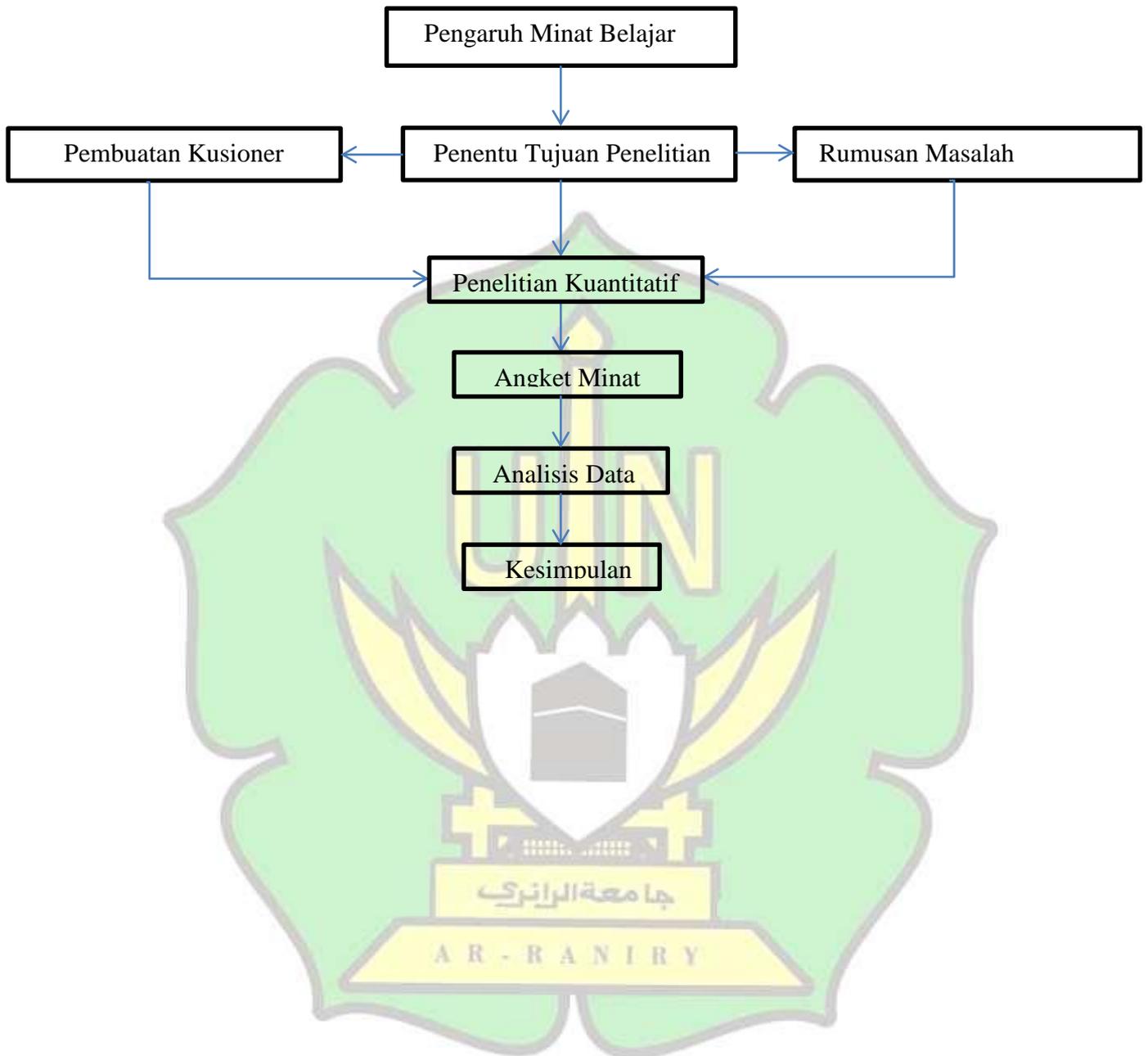
#### **F. Kerangka berpikir.**

Untuk memudahkan dan memahami langkah pelaksanaan penelitian ini, berikut diagram sederhana kerangka berpikir

---

<sup>39</sup>Nur Hafidhotul Ilmiyah1, Meini Sondang Sumbawati2. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.hlam 48. *Volume 03 Nomor 01*, 2019

Gambar 3.3 Kerangka Berpikir



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 di SMKS Darul Ihsan, yang berjumlah 25 orang dengan melakukan penyebaran kuesioner pertama di mulai pada bulan oktober awal bulan tanggal 5/2020 dan tahap kedua pada awal bulan november tanggal 7/2020.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui hasil dari perbedaan belajar dengan menggunakan 2 cara, yaitu yang pertama menggunakan cara belajar secara langsung (tanpa menggunakan media), yang kedua belajar dengan menggunakan media *Kahoot*. Di sini peneliti akan melihat hasil dari 2 cara belajar tersebut, dengan mempertimbangkan minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

#### B. Uji Validitas Instrumen

Tahap uji validitas ini dilakukan untuk dapat mengetahui apakah pertanyaan instrumen uji mampu mengukur hal untuk diukur. Item yang valid menunjukkan bahwa item soal dapat dibuat sebagai alat ukur yang baik. Uji validitas instrumen ini di lakukan 2 kali yaitu uji validitas untuk pretest dan uji validitas untuk posttest. Uji kevalidan ini dilakukan sebanyak 2 kali untuk melihat apakah instrumen yang digunakan sudah memiliki kevalidan ataupun tidak. Uji ini

dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistic 25 dengan menggunakan metode *pearson product moment*

#### 1. Uji Validitas Instrument Pretest

Instrument pretest berjumlah 20 item soal yang di bagikan kepada 25 responden. Berikut data validitas instrumen pretest secara lengkap:

Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas			
Item_Soal	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
Item_1	0.974	0.396	Valid
Item_2	0.295	0.396	Tidak Valid
Item_3	0.338	0.396	Tidak Valid
Item_4	0.513	0.396	Valid
Item_5	0.513	0.396	Valid
Item_6	0.154	0.396	Tidak Valid
Item_7	0.708	0.396	Valid
Item_8	0.742	0.396	Valid
Item_9	0.813	0.396	Valid
Item_10	0.088	0.396	Tidak Valid
Item_11	0.929	0.396	Valid
Item_12	0.916	0.396	Valid
Item_13	0.916	0.396	Valid
Item_14	0.844	0.396	Valid
Item_15	0.777	0.396	Valid
Item_16	0.752	0.396	Valid
Item_17	0.720	0.396	Valid
Item_18	0.662	0.396	Valid
Item_19	0.555	0.396	Valid
Item_20	0.227	0.396	Tidak Valid

Penjelasan tabel diatas dalam pengambilan Uji Validitas yang di cari peneliti yaitu untuk membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ .

- Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  = maka dinyatakan valid.
- Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  = maka dinyatakan tidak valid.

Untuk mencari nilai dari  $r_{tabel}$  dengan  $N=25$  (jumlah responden), sig 5% dari distribusi nilai  $r_{tabel}$  statistic, maka nilai  $r_{tabel}$  menjadi 0,396. (repository.upi.edu).

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa ada 5 item atau pertanyaan kuesioner dalam angket penelitian ini tidak valid, karena nilai  $r$  hitung dari item soal tersebut berada dibawah nilai  $r$  tabel.

## 2. Uji validitas intrumen posttest

Instrumen posttest ini dibagikan kepada 25 Resonden. Item soal pada posttest ini, sama dengan item soal pada prettest yaitu 20 item soal, walaupun soalnya sama dengan pretest disini saya melakukan uji validitasnya untuk mengetahui perbedaan viliditas pada posttest. Berikut data hasil uji validitas intrumen posttest:

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas			
ItemSoal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
Item_1	0.864	0.396	Valid
Item_2	0.295	0.396	Tidak Valid
Item_3	0.659	0.396	Valid
Item_4	0.685	0.396	Valid
Item_5	0.413	0.396	Valid
Item_6	0.154	0.396	Tidak Valid
Item_7	0.691	0.396	Valid
Item_8	0.620	0.396	Valid
Item_9	0.808	0.396	Valid

Item_10	0.452	0.396	Valid
Item_11	0.603	0.396	Valid
Item_12	0.773	0.396	Valid
Item_13	0.763	0.396	Valid
Item_14	0.740	0.396	Valid
Item_15	0.650	0.396	Valid
Item_16	0.701	0.396	Valid
Item_17	0.500	0.396	Valid
Item_18	0.522	0.396	Valid
Item_19	0.500	0.396	Valid
Item_20	0.509	0.396	Valid

### C. Uji Reliabilitas Instrumen

Pada uji reliabilitas ini di lakukan agar dapat mengetahui apakah instrumen pada soal yang di gunakan konsisten atau tidak. Reliabilitas instrumen soal akan menampilkan hasil sama maka jika di uji pada kelompok yang sama di waktu yang berbeda. Uji reliabilitas ini di lakukan menggunakan SPSS statistic 25 dengan melihat nilai *cronbch's alpha*.

#### 1. Uji Reliabilitas Instrumen Pretest

Menguji realibilitas instrumen pretest dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat konsistensi dalam instrumen. Dalam tahap uji reliabilitas ada dua tabel yang terlihat, yaitu *case processing summary*, dan *reliability statistics*. *Case processing summary* tabel adalah tabel hasil, jumlah sampel yang dianalisis yang jumlah responden adalah  $n = 25$  responden. Pada total garis dengan persentase itu 100% karena semua pada data terisi penuh dan tidak ada yang kosong dengan  $n = 25$ . Jika ada jawaban dari responden yang tidak diisi (tidak ada nilai)

maka jumlah n pada baris yang valid tidak akan mencapai 25 dan tingkat persentase dalam garis yang valid juga tidak akan mencapai hasil 100%.

Tabel.4.3 Hasil analisis sampel instrumen pretest

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 4.4 Hasil uji reliabilitas instrmen pretest

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	20

Tabel *reliability statistics* ini adalah hasil dari jumlah pertanyaan pada instrumen pretest sebanyak 20 pertanyaan. Kemudian jumlah nilai dari *Cronbach's Alpha* adalah 0,893 yang lebih besar dari nilai R TABLE yaitu 0,396 yang menunjukkan bahwa pertanyaan instrumen pretest memiliki tingkat keandalan yang memadai.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen Posttest

Setelah melakukan tes reliabilitas pada instrumen pretest, tes reliabilitas akan dilakukan pada instrumen posttest. Dalam ringkasan pemrosesan kasus N tabel menunjukkan nilai 25 dengan persentase 100% pada garis yang valid dan

juga total baris. Jadi tidak ada data kosong atau tidak diisi dalam jawaban instrumen posttest.

Tabel 4.5 Hasil analisis sampel instrumen posttest

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 4.6 Hasil uji reliabilitas instrmen posttest

Cronbach's Alpha	N of Items
.644	20

Dalam tabel statistik reliabilitas di atas jumlah instrumen posttest yang dianalisis sebanyak 20 pertanyaan dengan n nilai alfa Cronbach sebesar 0,644, yang lebih besar dari nilai r tabel, yang menunjukkan bahwa masalah instrumen posttest memiliki tingkat keandalan yang tinggi.

#### **D. Uji Normalitas**

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah suatu data dapat berdistribusi secara normal atau tidak. Pada uji normalitas terdapat dua teknik yang digunakan, yaitu teknik *kolgomorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Teknik *kolgomorov-smirnov* digunakan untuk menguji sampel yang memiliki jumlah

lebih dari 50. Sedangkan teknik *shapiro-wilk* digunakan ketika jumlah sampel yang diuji tidak lebih dari 50.

Tabel 4.7 Hasil analisis insrumen soal

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Pretest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Siswa	Posttest	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Pada tabel *case processing summary* nilai N pada kolom Valid menunjukkan angka 25 untuk pretest dan juga 25 untuk posttest dengan persentase mencapai 100% untuk keduanya. Hal ini terjadi ketika tidak ada data yang hilang atau tidak terisi ketika proses analisis dilakukan sehingga nilai N dan nilai Percent pada kolom *Cases Missing* adalah 0 dan 0%.

Tabel 4.8 Hasil uji normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.161	25	.094	.958	25	.374
Siswa	Posttest	.147	25	.169	.964	25	.503

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil dari tabel tes normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai df dari pretest sebanyak 25 dan nilai df dari posttest jugs sebanyak 25. Dari hasil df yang telah diperoleh maka kedua teknik bisa digunakan, namun untuk data yang kurang

dari 50 biasanya menggunakan teknik *shapiro-wilk*. Dari nilai signifikansi yang ditampilkan, pretest memiliki data yang terdistribusi secara tidak normal yaitu  $0.374 < 0.396$ . Sedangkan posttest memiliki data yang terdistribusi secara normal yaitu  $0.503 > 0.396$ . Oleh karena itu uji hipotesis akan menggunakan tipe analisis non-parametrik karena tipe analisis tersebut tidak mengharuskan data terdistribusi secara normal.

#### **E. Data Hasil Pretest-Posttest**

Setelah dilakukan pretest dan posttest maka diperoleh data dalam bentuk nilai. Nilai pretest dan posttest ini diperoleh dari hasil membagikan soal kepada siswa di Darul Ihsan Aceh Besar.

Dalam pengumpulan data pretest dan posttest ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap pertama peneliti pergi ke sekolah pada tanggal 5 Oktober untuk membagikan angket minat kepada siswa dan siswa mengisi angket tersebut setelah itu saya menghitung hasil dari angket tersebut
2. Tahap kedua memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran dan cara membuat quiz di media *Kahoot*. Setelah itu peneliti membagikan angket minat kepada siswa untuk isi setelah mereka belajar menggunakan media *Kahoot*.
3. Tahap ketiga saya menghitung hasil dari angket untuk melihat perbandingan sebelum menggunakan media *Kahoot* dan sesudah menggunakan media

*Kahoot*, sedangkan untuk mendapatkan nilai posttest, peneliti membagikan soalnya melalui media *Kahoot*.

Pengambilan data dilakukan pada siswa kelas 1 Smks Darul Ihsan Aceh Besar, yang mana untuk keseluruhan siswanya itu ada 66 dari kelas 1 sampai kelas 3. Peneliti disini hanya mengambil sampelnya pada kelas 1 dimana jumlah siswanya ada 25 orang .

Berikut adalah hasil dari nilai pretest dan posttest secara detail yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil belajar siswa

No.	Pretest	Posttest	Nilai Akhir
1	86	90	88
2	78	90	84
3	62	92	77
4	75	97	86
5	65	87	76
6	73	98	85,5
7	58	87	72,5
8	70	95	82,5
9	70	90	80
10	60	82	71
11	43	83	63
12	76	94	85
13	57	85	71
14	50	86	68
15	78	94	86
16	61	93	77
17	67	95	81
18	70	90	80
19	73	90	81,5
20	65	90	77,5
21	66	95	80,5

22	63	87	75
23	48	87	67,5
24	56	85	70,5
25	75	90	82,5
<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>65,8</b>	<b>90,08</b>	<b>77,94</b>

Untuk dapat memperoleh nilai pretest rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Nilai Pretest} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal test}} \times 100$$

Untuk dapat memperoleh nilai posttest rumus yang digunakan juga sama yaitu :

$$\text{Nilai Posttest} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal test}} \times 100$$

Kemudian untuk dapat memperoleh nilai akhir setiap kelas rumus yang digunakan adalah :

$$\text{Nilai Akhir} = (0.5 \times \text{Nilai Pretest}) + (0.5 \times \text{Nilai Posttest})$$

## F. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk dapat melihat tingkat perbedaan nilai rata-rata dari dua kelompok yang berbeda. Metode yang digunakan adalah metode uji mann whitney, yang merupakan metode analisis teknik non-parametrik untuk data berdistribusi secara tidak normal. Uji mann whitney digunakan karena terdapat distribusi data secara tidak normal. Uji hipotesis penelitian dengan menggunakan mann whitney yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil perbedaan Rank

<b>Ranks</b>				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Siswa	Pretest	25	13.66	341.50
	Posttest	25	37.34	933.50
	Total	50		

Pada tabel di atas terlihat bahwa minat pada tahap pretst memiliki mean rank atau peringkat rata-rata sebesar 13.66 dan jumlah total peringkat sebesar 341.50, sedangkan minat pada tahap posttest yang pembelajarannya menggunakan media *Kahoot* memiliki mean rank atau peringkat rata-rata sebesar 37.34 dan jumlah total peringkat sebesar 933.50.

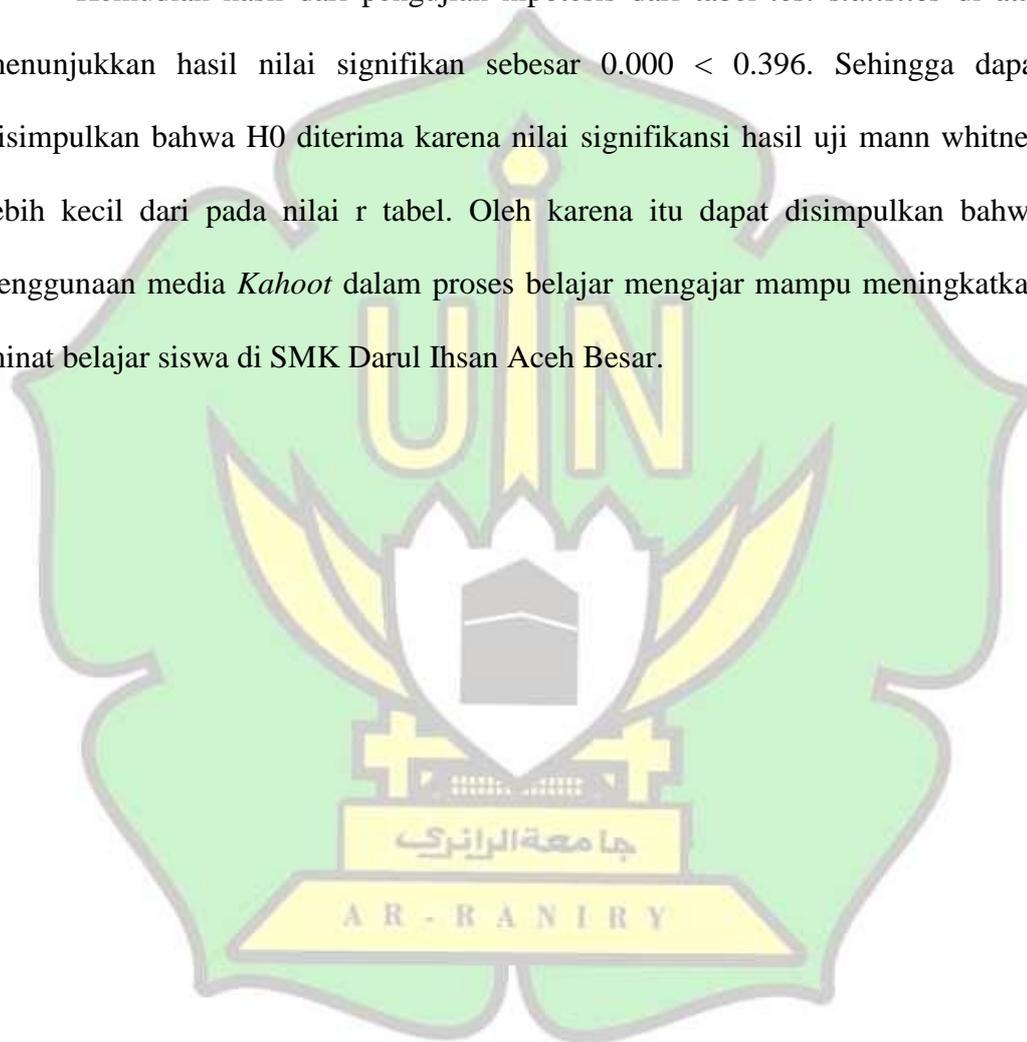
Tabel 4.11 Hasil uji hipotesis

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	16.500
Wilcoxon W	341.500
Z	-5.754
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Dalam pengujian *mann whitney* jika nilai signifikan atau Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai *r* tabel maka hipotesis H0 diterima. Sebaliknya jika nilai signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai *r* tabel maka hipotesis H0 ditolak.

Kemudian hasil dari pengujian hipotesis dari tabel *test statistics* di atas menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.396$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji *mann whitney* lebih kecil dari pada nilai *r* tabel. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

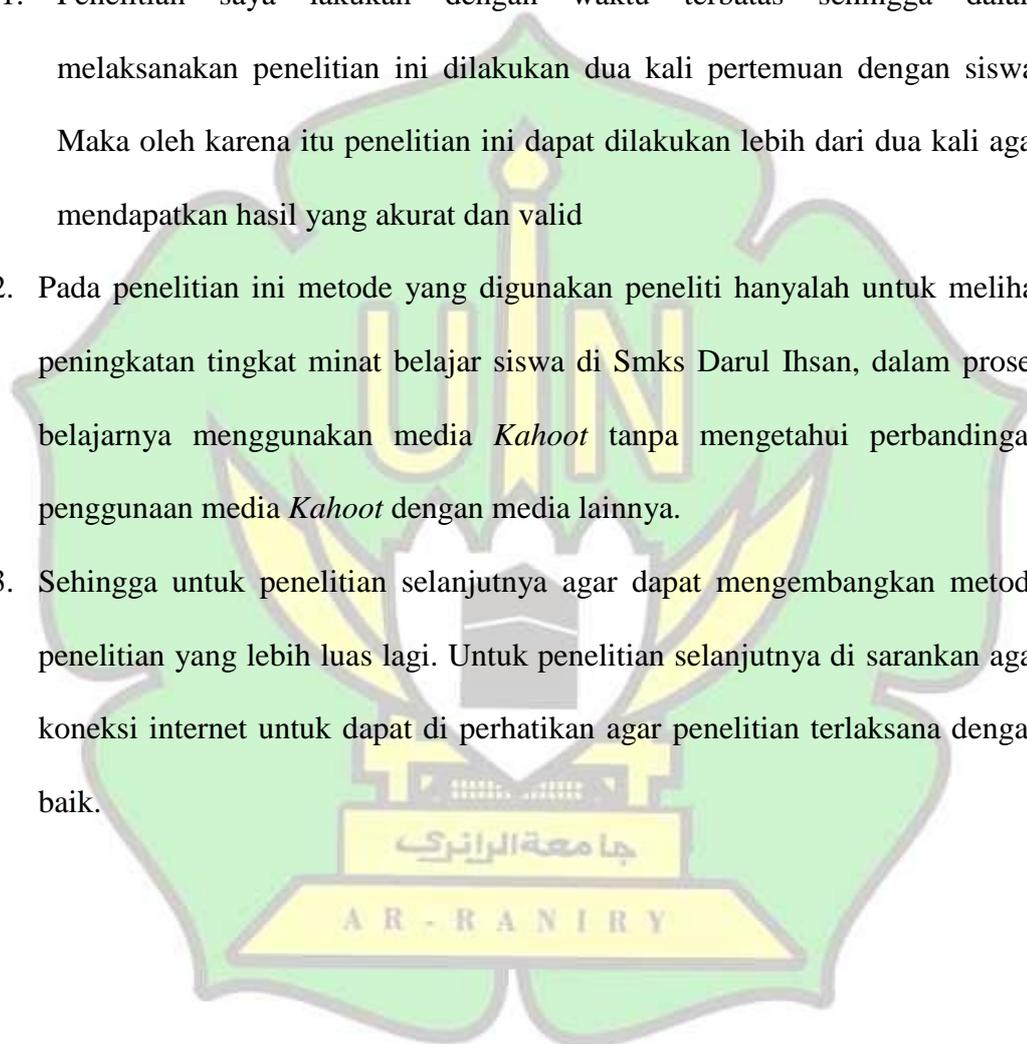
Berdasarkan dari hasil penelitian dari pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *Kahoot* pada kelas 1 dan hasil analisis serta pembahasan yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar setelah menggunakan media *Kahoot* mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini di lihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Di mana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 65.8 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 90.08.
2. Dari hasil pengujian hipotesis dari tabel *test statistics* pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.396$ . Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa  $H_0$  diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian saya lakukan dengan waktu terbatas sehingga dalam melaksanakan penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan dengan siswa. Maka oleh karena itu penelitian ini dapat dilakukan lebih dari dua kali agar mendapatkan hasil yang akurat dan valid
2. Pada penelitian ini metode yang digunakan peneliti hanyalah untuk melihat peningkatan tingkat minat belajar siswa di Smks Darul Ihsan, dalam proses belajarnya menggunakan media *Kahoot* tanpa mengetahui perbandingan penggunaan media *Kahoot* dengan media lainnya.
3. Sehingga untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan metode penelitian yang lebih luas lagi. Untuk penelitian selanjutnya di sarankan agar koneksi internet untuk dapat di perhatikan agar penelitian terlaksana dengan baik.



### DAFTAR PUSTAKA

- Albertus Hariwangsa Panuluh. Otomatisasi Eksperimen Interferensi Tiga Celah. Hlm. 121. Volume 17, Nomor 2, Agustus 2020
- Carmelia Chintia Sari. Pengaruh motivasi belajar teman sebaya, dan dukungan orang tua terhadap keberhasilan belajar siswa kelas IX smk negeri 1 Depok. Hlm 17, volume 30 April 2020
- Jamiludin \*, Darnawati. Pelatihan media *kahoot* pada guru dalam proses evaluasi belajar. 05 April 2020
- Sri wigati. Penggunaan media *game kahoot* untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. Volume 28 Desember 2019. Hlm 458
- Nur Hafidhotul Ilmiyah<sup>1</sup>, Meini Sondang Sumbawati<sup>2</sup>. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Vlm 03 Nomor 01, 2019*
- Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro. Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa mandarin berbasis kearifan lokal di Purwokerto. Hlm 29. 20 November 2019
- Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020
- Suyidno\*, Zainuddin, Pelatihan Media Berbasis *E-learning* Menggunakan *Kahoot!* untuk Guru Fisika. Hlm 11 Thn 2019
- Khabidin. Efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama / Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Volume 4 April 2019

Halimatus Solikah .pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas viii di smpn 5 sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020 Hlm 2.

Lusiana Rosalina 1, Junaidi Junaidi 2. Hubungan minat belajar denagn hasil belajar siswa pada pembelajarn sosiologi kelas XII IPs si SMA Negeri 5 Padang hlam. 177.volume.3 Maret 2020

Ruly harisandy. Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pengendali daya tangangan rendah SMK 1 sedaya melalui model kooperatif tipe gi (*group investigation*)hlm 10.volume 2020

Muhammad zikri wiguna. peningkatan proses pembelajaran menulis proposal pada siswa kelas xi sma muhammadiyah 1 karanganyar melalui *numbered head together*.hlm 80 volume 8, nomor 1, januari 2020

Darni,zalili sailan. pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan menulis proposal siswa kelas xismkn 2 bombana.hlam.77.volume 2 vol.8, agustus 2019.

Nur hafidhotul ilmiah dan meini sondang sumbawati. Pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajarSiswa. *Hlam.47.Volume 03 Nomor 01, 2019*

Sonny eli zaluchu .strategi penelitian kualitatif dan kuantitatif di dalam penelitian agama.hlam.33..volume 4, nomor 1, januari 2020: 28-38 Yatim ariato.metode penelitian.hlam 11

## DOKUMENTASI



