

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT!* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DI KELAS X SMK NEGERI 1 KOTABARU**

**WAHYU SETIAWAN SAPUTRA
NIM 1810111210014**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2023**

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT!* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DI KELAS X SMK NEGERI 1 KOTABARU**

**WAHYU SETIAWAN SAPUTRA
NIM 1810111210014**

**Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT!* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS X SMK NEGERI 1 KOTABARU

Nama : Wahyu Setiawan Saputra

NIM : 1810111210014

Skripsi ini dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Hari, Tanggal : Kamis, 13 Juli 2023

Waktu : 10.00 – 11.00 WITA

Tempat : Banjarmasin

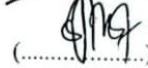
Diyatakan : LULUS/TIDAK LULUS

Susunan Dewan Penguji

1. Wisnu Subroto, S.S.,M.A.




2. Sriwati, M.Pd.



3. Melisa Prawitasari, M.Pd



Mengesahkan,

Jurusan Pendidikan IPS
Ketua

Dr. H. Sidharta Adyatma, M.Si
NIP. 196710032002121001

Program Studi Pendidikan Sejarah
Koordinator


Melisa Prawitasari, M.Pd
NIP. 198901162015042002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Setiawan Saputra
NIM : 1810111210014
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dicantumkan sebagai kutipan/acuan dalam naskah dengan disebutkan sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini merupakan hasil jiplakan, plagiat atau manipulasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan tanpa paksaan dari siapapun.

Banjarmasin, 27 Juni 2023
Yang Membuat Pernyataan

Wahyu Setiawan Saputra
NIM.1810111210014

ABSTRAK

Wahyu Setiawan Saputra. 2023. Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru. Pembimbing Utama Wisnu Subroto, S.S., M.A.; Pembimbing Pendamping Sriwati, M. Pd.

Di masa pandemi *Covid-19* pembelajaran di sekolah dilakukan melalui sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) yang dapat dilaksanakan di mana saja apabila terdapat jaringan internet. Akan tetapi, pembelajaran *daring* menyebabkan pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Kotabaru mengalami penurunan minat belajar siswa. Guru juga mendapat permasalahan lain, seperti kurangnya sarana dan prasarana untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti media *kahoot!* sehingga minat belajar siswa menjadi kurang. Hal ini terjadi karena guru cenderung hanya menggunakan media belajar sederhana seperti *power point* (PPT). Padahal media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah siswa di SMK Negeri 1 Kotabaru. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru. Dengan teknik *purposive sampling*, maka ditetapkan sampel penelitian ini adalah kelas X RPL sebagai kelas eksperimen dan kelas X AKL 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Uji coba instrumen penelitian dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data akan di uji sebanyak tiga kali, yaitu dengan uji prasyarat, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil perhitungan melalui uji-t, data minat belajar kelas eksperimen memiliki rata-rata 118,1818, sedangkan minat belajar pada kelas kontrol rata-rata 80,2333. Dari data tersebut, *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa nilai sig. $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan uji-t dengan *Independent Samples Test* terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Media *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kotabaru.

Kata kunci : Minat Belajar, Media *Kahoot!*, Pembelajaran Sejarah

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru”.

Tak lupa Shalawat serta salam semoga tercurah kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarganya. Selain itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M. Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan izin penelitian, sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
2. Bapak Dr. H. Shidarta Adyatma, M. Si selaku Ketua Jurusan IPS Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Ibu Melisa Prawitasari, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan, nasehat hingga motivasi agar sungguh sungguh dalam belajar dan menyelesaikan studi S1 pendidikan sejarah.
5. Wisnu Subroto, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing utama yang memberikan arahan dan bimbingan yang berguna demi kelancaran penyusunan skripsi.

6. Sriwati, M.Pd selaku dosen pembimbing pendamping yang memberikan bimbingan dan motivasi yang berguna demi kelancaran penyusunan skripsi.
7. Pengelola program studi dan para dosen pengajar yang telah mendidik, membina, dan memberikan ilmunya kepada penulis pada waktu perkuliahan.
8. Mukhtar Akbar, S. Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah yang membantu penulis saat melakukan penelitian dan memberikan arahan serta masukan kepada penulis.
9. Seluruh guru yang sudah mendidik saya meskipun 1 huruf yang ilmunya sangat bermanfaat bagi saya sehingga saya dapat belajar ke jenjang pendidikan di universitas.
10. Akmad Husaini dan Tuti Lestari selaku orang tua saya yang sudah mendidik, membesarkan, dan mendukung penulis hingga sampai sekarang.
11. M. Faridz Al-Fajar (Bocil) dan Fhatika Karin Pertiwi selaku Adik- adik penulis yang selalu memberikan dukungan.
12. Keluarga besar Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat khususnya angkatan 2018 yang sudah menjadi bagian kehidupan penulis selama menjalani perkuliahan.
13. Keluarga besar Taekwondo ULM pada khususnya UKM Taekwondo Dojang ULM yang telah memberikan pengalaman dan sebagai wadah penunjang prestasi dalam bidang beladiri.
14. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang sudah bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

Penelitian ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan demi terciptanya proposal yang lebih baik lagi untuk masa mendatang.

Banjarmasin, 27 Juni 2023

Wahyu Setiawan Saputra
NIM 1810111210014

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Jenis Penelitian	25
C. Definisi Operasional.....	26
D. Populasi, Sampel, dan Sampling	28
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Hasil Penelitian	40
B. Deskripsi Pelaksanaan Pada Kelas Eksperimen	42
C. Deskripsi Pelaksanaan Pada Kelas Kontrol.....	43
D. Uji Prasyarat	44
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	31
Tabel 3. 3 Skala Likert	32
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Minat Belajar.....	34
Tabel 3. 5 Hasil Uji Realibitas	36
Tabel 3. 6 Interpretasi Tingkat Reliabilitas	37
Tabel 4. 1 Rincian Kegiatan Penelitian	40
Tabel 4. 2 Uji Homogenitas	46
Tabel 4. 3 Rata-Rata Minat Belajar.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Uji Independent Samples Test	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan guru membagikan nomor pin untuk bergabung kuis kahoot! .	17
Gambar 2.2 Tampilan siswa untuk memasukkan nomor pin di sebelah kanan dan tampilan siswa telah bergabung di sebelah kiri	17
Gambar 2.3 Tampilan ketika kuis dimulai	18
Gambar 2.4 Tampilan point ketika siswa menjawab dengan benar	18
Gambar 2.5 Tampilan guru analisis pilihan jawaban siswa.....	19
Gambar 2.6 Tampilan peringkat nilai sementara	20
Gambar 2.7 Tampilan peringkat di akhir kuis.	20

DAFTAR BAGAN

Bagan. 2.1 Kerangka berpikir	23
------------------------------------	----