



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *KAHOOT* MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN STEMK-WASAKA PADA MATERI SISTEM
EKSKRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan IPA

Oleh:

Muhammad Kurniyawan

NIM. 2110129210029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *KAHOOT* MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN STEMK-WASAKA PADA MATERI SISTEM
EKSKRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan IPA

Oleh:

Muhammad Kurniyawan

NIM. 2110129210029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JUNI 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

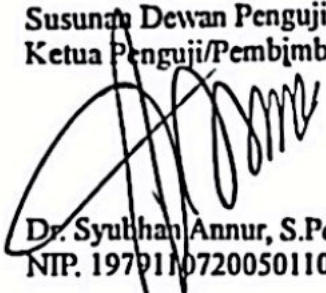
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *KAHOOT* MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STEM-K-WASAKA PADA MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP

Oleh:
Muhammad Kurniyawan
NIM 2110129210029


Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 04 Juli 2025 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji I:
Ketua Penguji/Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji
Mella Mutika Sari, M.Pd


Dr. Syuhhan Annur, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 197911072005011004

Sekretaris Penguji/Pembimbing II


Sauqina, S.Pd, M.A
NIP. 199304062019032014

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Pendidikan IPA
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Syuhhan Annur, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 197911072005011004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, Juli 2025



Muhammad Kurniyawan
NIM. 2110129210029

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *KAHOOT* MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STEMK-WASAKA PADA MATERI SISTEM EKSRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP (Oleh: Muhammad Kurniyawan ; Pembimbing: Syubhan Annur, Sauqina; 274 halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* menggunakan model pembelajaran STEMK-WASAKA pada materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian *non-equivalent control group desain* dan dekskriptif kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin sebanyak lima siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas instrumen tes, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji mann-whitney u, analisis angket respon dan analisis lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. $0,023 < 0,05$, yang berarti bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* menggunakan model pembelajaran STEMK-WASAKA pada materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP.

Kata kunci : hasil belajar, *Kahoot*, STEMK-WASAKA

THE EFFECT OF *KAHOOT*-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING THE STEMK-WASAKA LEARNING MODEL ON THE HUMAN EXCRETION SYSTEM TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII SMP STUDENTS (By: Muhammad Kumiyawan; Supervisor: Syubhan Annur, Sauqina; 274 pages)

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Kahoot-based interactive learning media using the STEMK-WASAKA learning model on the human excretory system material to improve the learning outcomes of eighth-grade junior high school students. This study uses a quasi-experimental method (Quasi Experiment) with a non-equivalent control group design and quantitative descriptive research design. The subjects in this study were five eighth-grade students of SMP Negeri 33 Banjarmasin. Data collection techniques used tests, questionnaires, and observations. Data analysis techniques used instrument validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, Mann-Whitney U tests, response questionnaire analysis and observation analysis sheets. The results showed that the Sig. value of $0.023 < 0.05$, which means that there is an effect of Kahoot-based interactive learning media using the STEMK-WASAKA learning model on the human excretory system material to improve the learning outcomes of eighth-grade junior high school students.

Keywords: learning outcomes, Kahoot, STEMK-WASAKA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan limpahan karunia dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot menggunakan model pembelajaran STEMK-WASAKA pada materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP”** tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO, selaku Dekan FKIP ULM Banjarmasin.
2. Bapak Dr. Syahmani, M. Si, selaku Ketua Jurusan PMIPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Bapak Syubhan Annur, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
4. Bapak Syubhan Annur, M.Pd dan Ibu Sauqina, S.Pd, M.A, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Mella Mutika Sari, M.Pd, selaku Dewan penguji skripsi yang telah banyak memberikan dukungan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan IPA yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru bagi saya selama proses perkuliahan maupun proses penyelesaian skripsi.
7. Bapak Lutfi, S.Pd dan Ibu Malahayati, S.Pd selaku guru SMP Negeri 33 Banjarmasin yang telah mengizinkan penulis mengambil data dalam penyelesaian skripsi.
8. Seluruh siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin kelas VIII D dan VIII E yang telah memberikan waktu untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orang tua penulis, Bapak Supriyanto dan Ibu Kesumawati, yang selalu memberikan doa, materi, nasihat, dan kasih sayang, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
10. Sahabat penulis Muhammad Dedy Setiawan dan teman-teman Lanang Core, Ambar Prasetyo, Azrul Fahrizal Fajri, Dadang Samudra, Eko Pramudya Putra, Muhammad Arie Dharma, Muhammad Kevin Al Rahman, dan Muhammad Syarif Hidayatullah. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik penulis selama ini dan mengajarkan banyak hal. Semoga persahabatan kita terus berlanjut sampai kita sukses nanti. Terima kasih juga atas kesenangan, canda tawa yang membahagiakan dan menjadi keluarga baru bagi penulis.
11. Seluruh teman-teman penulis di Program Studi Pendidikan IPA angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

13. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melimpahkan pahala atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2 Aplikasi <i>Kahoot</i>	14
2.3 Model Pembelajaran STEMK-WASAKA.....	17
2.4 Karakter WASAKA.....	19
2.5 Hasil Belajar.....	21
2.6 Materi Sistem Ekskresi Manusia.....	25
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	26
2.8 Kerangka Berpikir.....	28
2.9 Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Rancangan Penelitian	30
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.4 Variabel Penelitian	32
3.5 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Teknik Analisis Data	35
3.7 Prosedur Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Analisis Deskriptif	44
4.1.2 Uji Validitas Instrumen Tes.....	44

4.1.3 Uji Prasyarat	47
4.1.4 Uji Hipotesis	48
4.1.5 Analisis Angket Respon Model Pembelajaran STEMK-WASAKA....	50
4.1.6 Analisis Lembar Observasi Karakter WASAKA	50
4.2 Pembahasan.....	51
4.3 Kelemahan Penelitian.....	57
BAB V KESIMPULAN.....	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	65