

**PEMANFAATAN PERMAINAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KIMIA KELAS XI
MAS AL HAMID BANJARMASIN**



Oleh :

Dika Irsadi

1810130310020

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN *LEARNING BASED GAME KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PADA
MATA PELAJARAN KIMIA KELAS XI MAS AL HAMID BANJARMASIN**

Disusun oleh :

Dika Irsadi

1810130310020

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Qomario, S.Pd., M.Pd
NIP. 198903262023211022

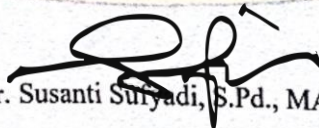
Dosen Pembimbing II



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufiyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

**PEMANFAATAN PERMAINAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KIMIA KELAS XI MAS AL HAMID
BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Dika Irsadi
1810130310020

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Dr.Susanti Sufyadi, S.Pd.,M.A		12 Desember 2025
Sekretaris Qomario, S.Pd.M.Pd		12 Desember 2025
Anggota Agus Hadi Utama, S.Pd.,M.Pd		12 Desember 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd.,M.A
NIP. 198012282005012003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *learning based games Kahoot* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kimia di kelas XI MAS Al Hamid Banjarmasin. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kimia yang cenderung monoton dan konvensional. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam topik struktur atom. Penggunaan *Kahoot* menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Guru juga merasa terbantu dalam proses evaluasi hasil belajar secara cepat dan efisien. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media digital interaktif seperti *Kahoot* sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan di era digital.

Kata Kunci: Kahoot, media pembelajaran, *game based learning*, pembelajaran kimia.

ABSTRAC

This study aims to describe the use of Kahoot learning-based games as a learning medium in Chemistry subjects in class XI MAS Al Hamid Banjarmasin. The background of this study is the low interest and participation of students in chemistry learning which tends to be monotonous and conventional. The method used is qualitative with a phenomenological approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation of teachers and class XI students. The results of the study indicate that the use of Kahoot as a learning medium can increase students' enthusiasm, activeness, and understanding of the material, especially in the topic of atomic structure. The use of Kahoot makes learning more interactive, fun, and competitive. Teachers also feel helped in the process of evaluating learning outcomes quickly and efficiently. This study recommends the use of interactive digital media such as Kahoot as an alternative to innovative and relevant technology-based learning in the digital era.

Keywords: Kahoot, learning media, game based learning, chemistry learning.

MOTTO

“Ambil pelajaran dari kegagalan, bukan justru menghakimi diri atas kegagalan yang hanya terjadi sementara”

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur diucapkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala karena atas limpahan berkah, rahmat, dan karunianya pengajuan skripsi dengan judul “Pemanfaatan learning games “kahoot” sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kimia kelas XI MAS AL hamid Banjarmasin” dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan apresiasi yang tidak terhingga kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Qomario, S.Pd., M.Pd., pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan banyak masukan dan arahan dalam penulisan proposal penelitian ini.
3. Agus Hadi Utama, M.Pd. Dosen pembimbing 2 yang telah bersedia memberikan waktu dan dukungan dalam penulisan proposal penelitian ini.
4. Semua narasumber yang telah memberikan informasi dan data-data yang sangat berharga bagi penulisan skripsi penelitian ini.
5. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Teknologi Pendidikan FKIP ULM angkatan 2018.
6. Semua pihak yang telah ikut serta membantu dan perhatiannya selama penulisan skripsi penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih

terdapat banyak kekurangan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan agar nantinya dapat diperbaiki sebagai mana mestinya. Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua. Wassalam.

Banjarmasin, Mei 2025

Dika irsadi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRAC</i>	iii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teknologi Pendidikan.....	8
B. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	9
A. Pemanfaatan	12
B. Game Based Learning	9
C. Aplikasi Kahoot.....	10
D. Media Pembelajaran	20
E. Mata Pelajaran Kimia.....	22
F. Penelitian Relevan.....	26
G. Kerangka Berfikir.....	28
BAB III.....	32

METODE PENELITIAN	32
A. Metode dan Jenis Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Teknik Pengumpulan Data	35
A. Prosedur Penelitian	38
B. Teknik Analisa Data	40
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. Pembahasan	45
BAB V.....	55
PENUTUP	55
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Kisi- Kisi Lembar Observasi	36
Tabel 3 2 Kisi-Kisi Wawancara siswa dan guru.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 1 Halaman Memilih Tipe Akun.....	18
Gambar 1.2 2 Meilih Instansi	19
Gambar 1.2 3 Tampilan Dashboard.....	19
Gambar 1.2 4 Contoh Memasukkan Pin Game dari Guru.....	20
Gambar 1.2 5 Kerangka Pikir	30