

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KAHOOT TERHADAP ERA DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
STUDI INDEPENDEN MANDIRI ICE INSITITUTE**

(SKRIPSI)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan



**Oleh:
FERRY CAHYO SAPUTRO
NIM. 2010130310022**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT
TERHADAP ERA DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

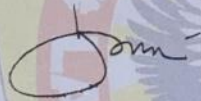
Disusun oleh :

Ferry Cahyo Saputro

NIM. 2010130310022

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

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M.Pd.

NIP. 195811111984031005

Dosen Pembimbing II

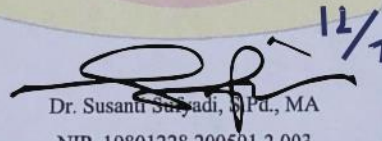


Agus Hadi Utama, M.Pd

NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Susanti, M.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT TERHADAP ERA DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Disusun oleh :
Ferry Cahyo Saputro
NIM. 2010130310022

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 18 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		18 JUL 2024
Penguji Utama Mastur, M.Pd		18 JUL 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Agus Hadi utama S.Pd., M.Pd		18 JUL 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferry Cahyo Saputro

NIM : 2010130310022

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Era Digitalisasi dalam Meningkatkan Minat Belajar

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 11 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Ferry Cahyo Saputro

NIM. 2010130310022

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Studi Independen bersertifikat (MBKM) ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan Laporan Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban keikutsertaan dalam Program Studi Independen Merdeka.

Setelah menyelesaikan program pembelajaran secara mandiri selama kurang lebih 6 bulan, pada tugas proyek akhir Studi Independen ini ternyata memiliki banyak manfaat bagi penulis, baik dari segi ilmu maupun pengalaman yang berguna bagi kehidupan yang akan datang. Banyak sekali orang yang berjasa dalam menyelesaikan program ini, sehingga penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
2. Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyandi, S.Pd, M.A., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.
4. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M M.Pd., selaku Koordinator MBKM ICE Intitute Universitas Lambung Mangkurat dan juga selaku dosen pembimbing I saya yang telah membimbing dan memberi masukan serta saran sehingga Laporan Akhir untuk Artikel ini dapat terselesaikan.

5. Bapak Agus Hadi Utama, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing II saya yang telah membimbing dan memberi masukan serta saran sehingga Laporan Akhir untuk Artikel ini dapat terselesaikan.
6. Ibu saya Dewi Suharti S.Pd, dan Bapak saya Warsito. Terimakasih semua doa dan harapan yang begitu besar, juga atas pemberian semangat dan motivasi tiada hentinya untuk saya, agar dapat menyelesaikan laporan akhir studi independen bersertifikat ini.
7. Teman - teman kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen Bersertifikat melalui program ICE-Institute.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak penyempurnaan laporan ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga laporan ini memberikan manfaat.

Banjarmasin, Juli 2024

Penulis,



Ferry Cahyo Saputro

NIM. 2010130310022

MOTTO

“Jika Jalannya Terlalu Mudah, Mungkin Kamu Dijalan Yang Salah”

-Monkey D Luffy-

“Carilah Kesibukan Meskipun Kamu Tidak Sibuk”

-Susi Indah Sari-

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT TERHADAP ERA DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Ferry Cahyo Saputro¹

Hamsi Mansur²

Agus Hadi Utama³

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat,
Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

ferrycs539@gmail.com¹⁾

hamsi.mansur@ulm.ac.id²⁾

agus.utama@ulm.ac.id³⁾

ABSTRAK

Minat sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, didalam proses pembelajaran minat merupakan suatu aspek psikologi yang mempengaruhi individu dalam belajar. Minat siswa dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran interaktif. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Media pembelajaran interaktif seperti kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam proses pembelajaran, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat belajar. Metode penelitian menggunakan tinjauan pustaka (Library Research) dari 20 jurnal referensi online. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari Kahoot yang mendukung pembelajaran online. Dengan adanya fitur diskusi hingga quiz yang dijadikan literasi baru dalam kegiatan pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi sangat digemari oleh generasi digital. Pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar.

Kata Kunci: Media Interaktif; Kahoot; Minat

USE OF KAHOOT-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN THE DIGITALIZATION ERA IN INCREASING INTEREST IN LEARNING

Ferry Cahyo Saputro¹

Hamsi Mansur²

Agus Hadi Utama³

Educational Technology Study Program, Lambung Mangkurat University,
Banjarmasin, South Kalimantan, Indonesia

ferrycs539@gmail.com^{1*)}

hamsi.mansur@ulm.ac.id²

agus.utama@ulm.ac.id³

ABSTRACT

Interest is an important factor in the success of the learning process. In the learning process, interest is a psychological aspect that influences individuals in learning. Student interest can be increased with interactive learning media. Kahoot is an online learning media that contains quizzes and games. Interactive learning media such as Kahoot can be used in teaching and learning activities such as holding pre-tests, practice questions, material reinforcement, remedial, and others. The purpose of this research is to determine the use of Kahoot learning media in the learning process, and to determine the effectiveness of Kahoot learning media in increasing interest in learning. The research method uses a literature review (Library Research) from 20 online reference journals. Research results show that the Kahoot application is very effective in increasing students' interest in learning. This is because the features of Kahoot support online learning. With discussion and quiz features that are used as new literacy in learning activities, learning has become very popular with the digital generation. Learning that carries out the attention function can increase effectiveness in the learning process.

Keywords : *Interactive Media; Kahoot; Interest*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Tujuan Penulisan.....	7
C. Manfaat Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teknologi Pendidikan	8
B. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	9
C. Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot	13
D. Minat Belajar	15
E. Penelitian Relevan	15
F. Kerangka Berpikir.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Metode Penelitian	21
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
C. Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Hasil Penelitian	23
B. Pembahasan.....	27
C. Luaran/Capaian	29
BAB V PENUTUP	30
A. Kesimpulan	30
B. Saran dan Rekomendasi.....	30

C. Ucapan Terima Kasih.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo AECT Teknologi Pendidikan	7
Gambar 2. 2 Kawasan Teknologi Pendidikan	9
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3. 1 Studi Kepustakaan	20