ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh *Game* Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTsN 5 Kediri Materi Sistem Ekskresi Manusia"** ini ditulis oleh Nailah Sabira Hasanah, NIM. 12208193103, Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, pembimbing Haslinda Yasti Agustin, S. Si., M. Pd.

Kata Kunci : Kahoot, minat belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA karena guru masih menggunakan metode konvensional dan media belajar berupa *powerpoint* dan Lembar Kerja Siswa. Pentingnya minat belajar peserta didik menjadi pengaruh besar dalam proses pembelajaran. kegiatan belajar akan berhasil apabila terjadipemusatan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Timbulnya minat belajar dapat dilakukan dengan adanya variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga mampu meningkatkan nilai akademik peserta didik. Salah satu variasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu dengan penggunaan *game* Kahoot sebagai alat evaluasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia. 2) Menganalisis seberapa besar pengaruh *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri materi sistem ekskresi manusia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif degan jenis penelitian *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Pengambilan data penelitian ini berupa angket, tes, dan dokumentasi. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri dan sampel yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Independent Sample T-test* dan uji *effect size*

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu 1) Terdapat pengaruh penggunaan *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri pada materi sistem ekskresi manusia. Berdasarkan perhitungan hasil uji *Independent Sample T-test* untuk nilai angket minat belajar peserta didik diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* 0,00. 2) Terdapat pengaruh yang besar penggunaan *game* Kahoot terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 5 Kediri pada materi sistem ekskresi manusia. Berdasarkan perhitungan hasil uji *effect size* diperoleh hasil sebesar 1,77 yang berarti termasuk dalam kategori besar.

ABSTRACT

Thesis with the title **"The Effect of Kahoot Game on Learning Interest of Class VIII Students of MTsN 5 Kediri on Human Excretory System Material"** is written by Nailah Sabira Hasanah, NIM. 12208193103, Department of Biology Tadris, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, supervisor Haslinda Yasti Agustin, S. Si., M. Pd.

Keywords: Kahoot, learning interest

This study is motivated by the lack of interest in learning students in learning science because teachers still use conventional methods and learning media in the form of powerpoint and Student Worksheets. The importance of students' interest in learning is a major influence in the learning process. learning activities will be successful if there is concentration of attention on the material presented. The emergence of interest in learning can be done with the existence of learning variations carried out by the teacher so as to improve the academic value of students. One of the learning variations can be done by utilizing current technology, namely by using Kahoot games as a learning evaluation tool.

This study aims to: 1) Analyze the effect of Kahoot game on learning interest of class VIII students of MTsN 5 Kediri on human excretory system material. 2) Analyzing how much influence Kahoot game has on learning interest of students in class VIII MTsN 5 Kediri material of human excretory system.

This study uses a quantitative approach with a type of quasi-experimental research with a research design of nonequivalent control group design. This research data collection is in the form of questionnaires, tests, and documentation. The study population was class VIII students of MTsN 5 Kediri and the sample was selected using purposive sampling technique. The hypothesis test used is the Independent Sample T-test and effect size test.

The results of the research conducted are 1) There is an influence of the use of Kahoot game on the learning interest of students in class VIII MTsN 5 Kediri on the material of the human excretory system. Based on the calculation of the results of the Independent Sample T-test test for the questionnaire value of students' interest in learning, the Sig (2-tailed) value is 0.00. 2) There is a big influence on the use of Kahoot game on the learning interest of class VIII MTsN 5 Kediri students on the material of the human excretory system. Based on the calculation of the effect size test results obtained a result of 1.77 which means included in the large category.

ملخص

البحث العلمي بالموضوع **"تأثير لعبة كاهوت على الاهتمامات ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري"** قد كتبته نيلة سابير حسنة, رقم القيد:١٢٢٠٨١٩٣١٠٣, قسم تعليم العلم الأحياء, كلية التربية و العلوم التعليمية, جامعة سيّد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج, المشرفة: هسلندا يستي أغسطين الماجستير.

الكلمات المفتاحية: كاهوت, لاهتمامات, نتائج التعلم

اهتمام الطلاب بالتعلم له تأثير كبير على عملية التعلم. ستكون أنشطة التعلم ناجحة إذا كان هناك تركيز على التعلم وأحد العوامل المساهمة هو الاهتمام. يمكن أن يتم ظهور الاهتمام بالتعلم مع اختلافات في التعلم وذلك لتحسين نتائج تعلم الطلاب. نتائج التعلم هي مؤشرات النجاح في التعلم. يمكن إجراء أحد أشكال التعلم من خلال استخدام التكنولوجيا الحالية ، أي باستخدام لعبة كاهوت كأداة لتقيم التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى: ١) تحليل تأثير لعبة كاهوت على الاهتمامات التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري.٢)حليل تأثير لعبة كاهوت على نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري. ٣) تحليل تأثير لعبة كاهوت على الاهتمامات ونتائج التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري.

استخدمت هذه الدراسة نهجا كميا بنوع بحث شبه تجريبي مع تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. استرجاع بيانات البحث على شكل استبيانات واختبارات وتوثيق. كان مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري وعينة البحث كانت من الفئة الثامن ف باعتبارها الفئة التجريبية والفئة الثامن ز باعتبارها فئة التحكم. اختبار الفرضية المستخدم هو اختبار- تيس واختبار مانوفا.

نتائج البحث ١) هناك تأثير لعبة كاهوت على الاهتمامات التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري. بناء على حساب نتائج اختبار ت- تيس لقيمة استبيان اهتمامات تعلم الطلاب، تم الحصول على قيمة (سيق)٠,٠٠ .٢) هناك تأثير لعبة كاهوت على نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري. بناء على حساب نتائج اختبار ت- تيس لقيمة استبيان اهتمامات تعلم الطلاب، تم الحصول على قيمة (سيق)٠,٠٠ .٣) هناك تأثير لعبة كاهوت على نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الحكومية ٥ كاديري في مادة نظام الإخراج البشري. بناء على حساب نتائج اختبارمانوفا التي تم الحصول عليها من جدول فيليس تريس,ويلكس, لامدا, هوتيلينج تريس, روي لاركيس روت له قيمة معنوية تبلغ ٠,٠٠.