ABSTRAK

Adistiyo, Juniwa. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Materi Lingkaran Kelas XI untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di SMK Islam Panca Hidayah Kalidawir*, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fkultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi : Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Meningkatkan Minat Belajar, Lingkaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar matematika pada siswa, hal ini dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran dan pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional yang membuat siswa cepat bosan. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa memiliki minat untuk belajar matematika. Media yang digunakan adalah aplikasi *Kahoot!*. Media ini bertujuan untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih seru dan menarik melalui permainan kuis sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!*. (2) Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. (3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. (4) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. (5) Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!*

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE. Analisis permasalahan dari kebutuhan sekolah, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan siswa. Desain produk media dilakukan dengan pengkajian materi dan perancangan produk. *Development* dilakukan dengan penilaian kelayakan dari validator ahli media dan ahli materi. Implementasi dilakukan dengan pengambilan data dari 20 siswa dengan Teknik pengambilan data menggunakan angket dan observasi. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki media yang telah dibuat dan dapat digunakan kedepannya.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) Langkah-langkah pengembangan media game edukasi *Kahoot!* terdiri dari dua tahap, yaitu pengkajian materi dan perancangan produk. (2) Dikatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata total 3 dan hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata total 2,8. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran game edukasi *Kahoot!* valid. (3) Dikatakan praktis berdasarkan hasil penilaian guru matematika menunjukkan rata-rata total 3,2. Dengan demikian dapat ditunjukkan bahwa media game edukasi *Kahoot!* praktis. (4) Dikatakan efektif berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata 30,8. Hasil angket minat siswa menunjukkan rata-rata 31,32. Dengan demikian dapat ditunjukkan bahwa media game edukasi *Kahoot!* efektif. (5) Berdasarkan hasil angket minat siswa

menunjukkan rata-rata 31,32. Dengan demikian dapat ditunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan media game edukasi *Kahoot!* terdapat peningkatan minat belajar matematika pada siswa.

ABSTRACT

Adistiyo, Juniwa. 2025. *Development of Learning Media Based on Kahoot! Educational Games on Circle Material for Class XI to Increase Student's Interest in Learning Mathematics at Panca Hidayah Kalidawir Islamic Vocational School*, Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Increasing Interest in Learning, Circles.

This research is motivated by the low interest in learning mathematics in students, this is due to the lack of learning media and learning that is still carried out conventionally which makes students bored quickly. So that interesting learning media is needed so that students have an interest in learning mathematics. The media used is the *Kahoot!* application. This media aims to provide more exciting and interesting learning activities through quiz games so that students do not get bored in learning.

The objectives of this study are (1) To describe the steps in developing learning media based on the *Kahoot!* educational game. (2) To describe the validity of learning media based on the *Kahoot!* educational game to increase student's interest in learning mathematics. (3) To describe the practicality of learning media based on the *Kahoot!* educational game to increase student's interest in learning mathematics. (4) To describe the effectiveness of learning media based on the *Kahoot!* educational game to increase student's interest in learning mathematics. (5) To describe the increase in student's interest in learning mathematics after using learning media based on the *Kahoot!* educational game.

This study uses a Research and Development (RnD) approach using the ADDIE model. Problem analysis from school needs, curriculum analysis, and student needs analysis. Product media design is carried out by reviewing materials and product design. Development is carried out with a feasibility assessment from media expert validators and material experts. Implementation is carried out by collecting data from 20 students with data collection techniques using questionnaires and observations. Evaluation is carried out to improve the media that has been created and can be used in the future.

The results of this research and development show that (1) The steps for developing the *Kahoot!* educational game media consist of two stages, namely material assessment and product design. (2) It is said to be valid based on the results of media expert validation showing a total average of 3 and the results of material expert validation showing a total average of 2.8. Based on these results, the *Kahoot!* educational game learning media is valid. (3) It is said to be practical based on the results of the mathematics teacher's assessment showing a total average of 3.2. Thus it can be shown that the Kahoot! educational game media is practical. (4) It is said to be effective based on the results of the student response questionnaire showing an average of 30.8. The results of the student interest questionnaire showed an average of 31.32. Thus it can be shown that the Kahoot! educational game media is effective. (5) Based on the results of the student interest questionnaire showing an average of 31.32. Thus it can be shown that learning mathematics with the

Kahoot! educational game media increases students' interest in learning mathematics.

خلاصة

الحادي للصف الدائرة مادة في "!كاهوت" التعليمية الألعاب على القائمة التعلم وسائط تطوير المهنية الإسلامية هداية بانشا مدرسة في الرياضيات بتعلم الطلاب اهتمام لزيادة عشر وعلوم التربية كلية ،الرياضيات تدريس دراسة برنامج ،ماجستير رسالة ،كاليداوير على المشرف .أجونج تولونج الحكومية الإسلامية الله رحمة علي سيد جامعة ،التدريس .التربية في الماجستير ،الهادي سيف الدكتور :الرسالة

.الدائرة ،بالتعلم الاهتمام زيادة ،التعلم وسائط :المفتاحية الكلمات

ويرجع ،الطلاب لدى الرياضيات بتعلم الاهتمام انخفاض إلى الدراسة هذه استندت :الخلفية الطلاب يجعل مما التقليدية بالطرق يتم يزال لا الذي والتعليم التعلم وسائط توافر قلة إلى ذلك لدى يكون بحيث جذابة تعليمية وسائط إلى حاجة هناك ،لذلك .بسرعة بالملل يشعرون هذا يهدف ."!كاهوت" تطبيق هو المستخدم الوسيط .الرياضيات بتعلم اهتمام الطلاب لا حتى المسابقات ألعاب خلال من وجاذبية متعة أكثر تعليمية أنشطة توفير إلى الوسيط .التعلم أثناء بالملل الطلاب يشعر

القائمة التعلم وسائط تطوير خطوات وصف (١) :هي الدراسة هذه أهداف :البحث أهداف الألعاب على القائمة التعلم وسائط صلاحية وصف (٢) ."!كاهوت" التعليمية الألعاب على وسائط عملية وصف (٣) .الرياضيات بتعلم الطلاب اهتمام لزيادة "!كاهوت" التعليمية (٤) .الرياضيات بتعلم الطلاب اهتمام لزيادة "!كاهوت" التعليمية الألعاب على القائمة التعلم الطلاب اهتمام لزيادة "!كاهوت" التعليمية الألعاب على القائمة التعلم وسائط فعالية وصف وسائط استخدام بعد الرياضيات بتعلم الطلاب اهتمام زيادة وصف (٥) .الرياضيات بتعلم ."!كاهوت" التعليمية الألعاب على القائمة التعلم

آدي نموذج باستخدام (وتطوير بحث) والتطوير البحث نهج باستخدام البحث هذا إجراء تم ،الدراسي المنهج وتحليل ،المدرسة احتياجات مشكلات تحليل التحليلات تشمل .(اددا) وتصميم المواد مراجعة خلال من التعليمي المنتج تصميم تم .الطلاب احتياجات وتحليل تم .المادة وخبراء الوسائط خبراء قبل من ملاءمته مدى تقييم خلال من التطوير تم .المنتج لجمع كأدوات ومراقبة استبيان باستخدام طالبًا ٢٠ من البيانات جمع خلال من التنفيذ في استخدامها يمكن بحيث إنشاؤها تم التي الوسائط لتحسين التقييم إجراء تم .البيانات .المستقبل

التعليمية الألعاب وسائط تطوير خطوات (١) :أن والتطوير البحث هذا نتائج أظهرت :النتائج صالحة تعتبر (٢) .المنتج وتصميم المواد مراجعة وهما ،مرحلتين من تتكون "!كاهوت" ونتائج ٣ قدره إجماليًا متوسطًا تظهر التي الوسائط خبراء صحة من التحقق نتائج على بناءً ،النتائج هذه على بناءً .٢,٨قدره إجماليًا متوسطًا تظهر التي المواد خبراء صحة من التحقق نتائج على بناءً عملية تعتبر (٣) .صالحة "!كاهوت" التعليمية لألعاب التعلم وسائط تعتبر أن إثبات يمكن ،وبالتالي .٣,٢ قدره إجماليًا متوسطًا تظهر التي الرياضيات معلمي تقييم استجابة استبيان نتائج على بناءً فعالة تعتبر (٤) .عملية "!كاهوت" التعليمية الألعاب وسائط قدره متوسطًا الطلاب اهتمام استبيان نتائج تظهر .٣٠,٨ قدره متوسطًا تظهر التي الطلاب على بناءً (٥) .فعالة "!كاهوت" التعليمية الألعاب وسائط أن إثبات يمكن ،وبالتالي .٣١,٣٢ تعلم أن إثبات يمكن ،وبالتالي .٣١,٣٢ قدره متوسطًا تظهر التي الطلاب اهتمام استبيان نتائج

بتعلم الطلاب اهتمام من يزيد "!كاهوت" التعليمية الألعاب وسائط باستخدام الرياضيات
.الرياضيات