

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Kahoot!* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III di MIN 2 Blitar” ini ditulis oleh Anisa Lailatul Hidayah, NIM. 126205202158, pembimbing Dr. Adi Wijayanto, S. Or., S. Kom., M. Pd., AIFO.

Kata kunci: *Kahoot*, minat belajar, hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas kurang meningkat seperti minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MIN 2 Blitar yang disebabkan karena kurangnya kreativitas pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang semula hanya menggunakan *withboard* sebagai media pembelajaran tanpa media pembantu lainnya. Selain itu, pendidik kurang mengikuti perkembangan jaman, dimana siswa yang sudah diberi pegangan HP di rumah oleh orang tuanya hanya digunakan bermain *game* dan bermain media sosial yang tidak mengandung unsur pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang menurun. Sehingga pendidik perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berhasil mencapai tujuan. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Kahoot!* untuk mengetahui apakah ada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKN.

Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa kelas III di MIN 2 Blitar pada mata pelajaran PPKN, 2) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa kelas III di MIN 2 Blitar pada mata pelajaran PPKN, 3) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III di MIN 2 Blitar pada mata pelajaran PPKN.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasy eksperiment pretest-posttest control group*. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive random sampling*. Data yang digunakan adalah data sekunder yang diperoleh dari penyebaran angket, pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis menggunakan metode uji *t-test* dan MANOVA dengan SPSS 23.0

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran PPKn di MIN 2 Blitar dengan perolehan hasil pada kelas control memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,07143 sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 77, 11538, sehingga dalam penggunaan media *game* edukasi *Kahoot!* terdapat peningkatan. (2) Adanya yang pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran PPKn di MIN 2 Blitar dengan perolehan hasil pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan perolehan hasil belajar pada kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,3846153 sedangkan pada kelas control memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,7142857 sehingga dapat diketahui

terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!*. (3) Adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran PPKn di MIN 2 Blitar memperoleh hasil signifikansi $0,000 < 0,05$ dimana signifikansi lebih kecil daripada 0,005 dan dikatakan terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi *Kahoot!* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III di MIN 2 Blitar pada mata pelajaran PPKn.

ABSTRACT

This is written by Anisa Lailatul Hidayah, NIM. 126205202158, mentor Dr. Adi Wijayanto, S. Or., S. Kom., M. Pd., AIFO.

Keywords: Kahoot, interest in learning, learning outcomes

This research is undermined by the presence of problems in the learning process that occurred in the class less increased as the interest of pupils in learning PPKn subjects at MIN 2 Blitar is due to the lack of creativity of educators in delivering re-learning that only uses withboard as a learning media without other help. In the meantime, educators are less consistent with the developments of the times, where students who have been given HP holds at home by their parents are only used to play games and social media games that do not contain learning elements.

This inappropriate selection of learning media has an impact on the declining learning outcomes of pupils. So educators need to choose the right learning media so that the learning process succeeds in achieving the goal. The researchers in this study used Kahoot! educational game-based learning media to find out if there was an increase in the interest and learning outcomes of pupils in PPKN learning.

The study aims to 1) find out whether there is no influence of the use of learning media of Kahoot! educative game learning on the interests of students of grade III in MIN 2 Blitar in PPKN subjects, 2) to find if there is any influence on use of media learning of educational games KHoot! on the learning outcome of students in grade III at MIN 2 blitar on the subject matter of KHOOT! education game learning, 3) to know if there are no influences on the study interests and learning results of the students of class III at Min 2 Blutar on the subject of PPKNA. The research uses a quantitative approach method with research quasy experiment experiment pretest-post test group control. The data used are secondary data obtained from the distribution of angket, the execution of pretests and posttests. This study uses analytical techniques using the t-test and MANOVA test methods with SPSS 23.0

The results of this study show that (1) There is a significant influence on the use of the learning media of the Kahoot! educational game on the interest of pupils of class III in the PPKn subjects at MIN 2 Blitar with the achievement of results in the control class obtaining an average score of 53,07143 whereas the average score in the experimental class was 77,11538, so in the usage of the educational media of Khoot! there is an improvement. (2) There is a significant influence on the use of the learning media of educational games Kahoot! on the learning results of the pupils of class III on the PPKn subjects at MIN 2 Blitar with the achievement of the results in the experimental class higher compared to the acquisition of learning results at the control class i.e. in the class of the experiment obtained an average score of 80,3846153 while in the classes of control obtaining an average rating of 70,7142857 so that it can be known there is an improvement in the learning outcome of pupils after using the educational game Khoot! educational media. (3) There is an significant impact on the usage of the Learning Media of the edition of the game KHoot! upon the interests and learning outcomes of students of the third class on the subject of PPKN at MIN 2, Blitar obtains a significant score of $0,000 < 0,05$ where it is significantly less than 0,005 and there is said to be an influence of use of education games of K Hoot! over the interest and the learning result of students in class III in MIN 2.

الملخص

أطروحة بعنوان " تأثير الألعاب التعليمية كاهوت! مادة حول تنفيذ المعايير السائدة في المجتمع حول اهتمامات ونتائج التعلم لطلاب الصف الثالث في الحد الأدنى ٢ بليتر " كتبت هذا من قبل أنيسة ليلي الهداية, نيم. ١٢٦٢٠٥٢٠٢١٥٨ ، مستشار الدكتوراه. أدي ويجاياتو ماجستير التربية

كلمات البحث: كاهوت ، مصلحة التعلم ، مخرجات التعلم

الدافع وراء هذا البحث هو مشاكل الاهتمام بتعلم الطلاب في مواضيع بكن التي تؤثر على نتائج التعلم للطلاب الذين يرفضون. لذلك يحتاج المعلمون إلى استخدام وسائط التعلم التعليمية القائمة على الألعاب! زيادة اهتمام المتعلمين ونتائجهم التعليمية. تهدف هذه الدراسة (١) إلى تحديد تأثير تعلم الوسائط التعليمية لعبة كاهوت! لمصلحة الطلاب في تعلم المواد بكن الدرجة الثالثة دقيقة ٢ بليتر ، (٢) لتحديد تأثير التعلم وسائل الإعلام لعبة تعليمية كاهوت! على نتائج تعلم الطلاب في الصف الثالث بكن المواضيع دقيقة ٢ بليتر ، (٣) لتحديد تأثير التعلم وسائل الإعلام لعبة تعليمية كاهوت! على مصالح ونتائج التعلم من الطلاب في الصف الثالث بكن المواضيع دقيقة ٢ بليتر.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا لنوع البحث التجريبي. تقنية أخذ العينات باستخدام طريقة أخذ العينات العشوائية الهادفة. البيانات المستخدمة هي بيانات ثانوية تم الحصول عليها من توزيع الاستبيانات ، وتنفيذ ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار. تستخدم هذه الدراسة تقنيات تحليلية باستخدام طرق اختبار تي ومانوفا مع سبس ٢٣٠٠

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) تأثير استخدام لعبة تعلم الوسائط كاهوت! لمصلحة التعلم من طلاب الصف الثالث في المواد بكن في دقيقة ٢ بليتر ، (٢) تأثير استخدام التعلم لعبة وسائل الإعلام كاهوت! على نتائج التعلم من طلاب الصف الثالث في المواد بكن في دقيقة

٢ بليٲار ، (٣) ٲاثير اسٲخدام ٲعلم لعبة وسائل الإعلام كاھوٲ! على المصالح وٲٲائج ٲعلم من
المٲعلمين من الدرجة ٲالٲة في المواد بكن في دقية ٢ بليٲار.