



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS III MI KHADIJAH MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
LULUK FITRIANA
NPM. 22001013009**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2024**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS III MI KHADIJAH MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**OLEH:
LULUK FITRIANA
NPM. 22001013009** ★★

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2024**

Abstrak

Fitriana, Luluk. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MI Khadijah Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd. pembimbing 2: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd.

Kata kunci : Minat belajar, kahoot, siswa, pembelajaran, tematik

Kegiatan pembelajaran (KBM) pada pembelajaran tematik ini, kebanyakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, misalnya hanya menggunakan media PPT, papan tulis, gambar. Hal tersebut monoton untuk siswa perhatikan dengan baik selama proses pembelajaran tematik terjadi. Akibatnya, siswa mengalami penurunan minat dalam belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar yakni media pembelajaran yang kurang menarik. Media pembelajaran saat ini yang dapat digunakan yaitu kahoot berbasis gamification sesuai perkembangan teknologi saat ini. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran tematik siswa kelas 3.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Populasinya sebanyak 56 siswa. Teknik penggunaan sampel menggunakan *simple random sampling*, sampelnya siswa kelas 3A sebagai kelas eksperimen dan kelas 3B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yakni statistic deskriptif dan statistic inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen menggunakan Kahoot memiliki skor maksimal 39 dan skor minimal 27, dengan rata-rata 34,4 dan standar deviasi 3,1. Minat belajar siswa pada kategori tinggi terdapat 15 siswa, sedangkan kategori sedang 6 siswa, kategori rendah 5 siswa, dan sangat rendah 3 siswa. Sementara itu, kelas kontrol memiliki skor maksimal 39, skor minimal 26, rata-rata 32,1, standar deviasi 3,3, dengan minat belajar siswa pada kategori rendah terdapat 14 siswa, sangat rendah 2 siswa, tinggi 4 siswa, dan sangat tinggi 2 siswa. Pada hasil uji independent sampel t-test dengan didapatkan nilai signifikansi yakni nilai (2-tailed) sebesar 0,011. Nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau $0,011 < 0,05$. Sesuai dengan kaidah, apabila (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka kesimpulannya penggunaan media pembelajaran Kahoot ada pengaruh terhadap minat belajar siswa siswa pada mata pelajaran tematik kelas

Abstract

Fitriana, Luluk. 2024. The Influence of Kahoot Learning Media on Students' Interest in Learning in Class III Thematic Learning at MI Khadijah Malang. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang, supervisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd. supervisor 2: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd.

Keywords: Interest in learning, kahoot, students, learning, thematic

Learning activities (KBM) in this thematic learning, most of the learning media used by teachers are less varied, for example only using PPT media, whiteboards, pictures. This is monotonous for students to pay close attention to during the thematic learning process. As a result, students experience a decrease in interest in learning. One of the factors that influences interest in learning is learning media that is less interesting. The current learning media that can be used is gamification-based Kahoot according to current technological developments. The aim of this research is to determine the effect of Kahoot learning media on students' interest in learning in grade 3 students' thematic subjects.

This research uses quantitative research with a quasi-experimental method. The population is 56 students. The sampling technique used simple random sampling, the sample was class 3A students as the experimental class and class 3B as the control class. The data analysis techniques used are descriptive statistics and inferential statistics which include normality tests, homogeneity tests and t-tests.

The results showed that the experimental class using Kahoot had a maximum score of 39 and a minimum score of 27, with an average of 34.4 and a standard deviation of 3.1. There were 15 students in the high category of interest in learning, while there were 6 students in the medium category, 5 students in the low category, and 3 students in the very low category. Meanwhile, the control class had a maximum score of 39, a minimum score of 26, an average of 32.1, a standard deviation of 3.3, with 14 students' interest in learning in the low category, 2 students in the very low category, 4 students in the high category, and 4 students in the very high category. 2 students. In the results of the independent sample t-test, a significance value was obtained, namely a (2-tailed) value of 0.011. The significance value obtained is smaller than 0.05 or $0.011 < 0.05$. In accordance with the rules, if (2-tailed) < 0.05 then H_0 is rejected and H_a is accepted, then the conclusion is that the use of Kahoot learning media has an influence on students' interest in learning in class thematic subjects

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai tindakan bimbingan melalui penyebaran pengetahuan. Menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan dalam proses pendidikan ini. Tujuan kegiatan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, pengetahuan siswa, dan pembentukan kepribadian siswa. Pendidikan yang baik berarti siswa aktif dalam pembelajaran, memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, dan berperilaku baik. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan mampu mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas Pendidikan (Noor, 2020)

Agar suatu bangsa dapat maju, sumber daya manusia yang berkualitas harus dihasilkan melalui pendidikan. Salah satu metode untuk mengembangkan pengajaran lebih lanjut adalah dengan melaksanakan pembelajaran mengingat program Pendidikan tahun 2013. Kurikulum 2013 menggabungkan pembelajaran tematik terpadu (Marisyah & Sukma, 2020)

Pembelajaran tematik terpadu adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memaksimalkan potensi mereka dengan meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka seiring waktu. Dengan mempertimbangkan ketiga kemampuan tersebut, setting pembelajaran juga harus diatur sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep yang dipelajari dalam Tindakan (Marisyah & Sukma, 2020).

Sosiologi, Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, Bahasa Indonesia, Kebudayaan, dan Olah Raga diingat sepenuhnya untuk pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah atau disebut sekolah dasar. Pembelajaran tematik ini mencakup beberapa mata pelajaran yang ada di madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar, Berbagai tema, subtema, dan topik termasuk dalam pembelajaran tematik (Azizan, 2020).

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Dina et al. (2020) Pada tingkat dasar/MI, pembelajaran tematik dimanfaatkan. Ini adalah model pembelajaran terpadu yang mengoordinasikan informasi, kemampuan, imajinasi, nilai-nilai dan mentalitas siswa menggunakan mata pelajaran yang menghubungkan mata pelajaran yang berbeda untuk memberikan peluang pertumbuhan yang signifikan bagi semua siswa.

Pembelajaran tematik yang terkoordinasi diharapkan dapat menyebabkan siswa memahami topik dengan lebih baik, bermakna dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi pusat pembelajaran (student center) dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran guna menjamin pembelajaran yang diterimanya sesuai dengan harapan dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Dalam kerangka pembelajaran tematik, anggota semakin dekat untuk mengambil bagian secara lebih efektif dalam pengalaman yang berkembang, dan titik fokus pembelajaran saat ini bukan pada pendidik (Marisyah & Sukma, 2020).

Siswa memiliki kesempatan untuk mengalami pengalaman langsung dan terlatih melalui kegiatan pembelajaran tematik ini, yang

memungkinkan mereka untuk secara aktif menemukan berbagai informasi yang telah mereka pelajari. Cara kegiatan belajar dikemas sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar (Arif et al., 2022). Jika siswa memiliki minat dalam belajar, mereka akan selalu didorong untuk rajin belajar dan mencapai hasil yang baik (Dalimunthe et al., 2021)

Susilo (2006) dalam Akrim (2021) mengatakan minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk menerima dan memproses informasi dari lingkungannya. Menurut Suparlan (2010) dalam Akrim (2021) Menurut Suparlan (2010) dalam Akrim (2021), cara seseorang menyerap, mengorganisasikan, dan mengolah informasi yang dipelajarinya meliputi minat belajar. Dengan cara ini, seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menyimpan data baru dan menantang.

Sebaliknya dalam Achru (2019) mengartikan minat belajar sebagai keinginan seseorang untuk mengikuti kegiatan belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru. Iskandar (2012) dalam Achru (2019) menggunakan definisi tersebut. Hal itu muncul karena adanya keinginan untuk menyadari dan mencari tahu sesuatu. Hal ini memberdayakan dan mengkoordinasikan keunggulan siswa dalam belajar, memberdayakan mereka untuk lebih serius dalam berpikir.

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan akan kegiatan pembelajaran dalam upaya menambah pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman, hal tersebut mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh – sungguh dengan penuh suka cita. Mentalitas siswa sangat dipengaruhi oleh

tingkat minat belajarnya. Siswa yang termotivasi untuk menyelesaikan latihan akan bekerja lebih keras dibandingkan siswa yang tidak.

Slameto (2003) mengatakan dalam Ahmad dkk. (2020) Siswa yang berminat atau berminat belajar ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) sering melihat dan mengingat apa yang telah dipelajari; (2) semua murid menikmati apa yang telah mereka pelajari; (3) semua murid merasa bangga dengan apa yang telah mereka pelajari; dan (4) semua murid menunjukkan minat terhadap kegiatan tersebut.

Sangat penting bahwa minat belajar siswa diperhatikan selama proses pembelajaran karena tanpa minat, proses pembelajaran tidak akan berhasil. Minat menjadi faktor utama untuk keberhasilan dan mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran dengan serius dari awal hingga akhir, yang menghasilkan hasil belajar yang baik (Ahmad et al., 2020).

Dalam penelitian yang diarahkan oleh Setiawan et al. (2022) menunjukkan bahwa hasil belajar yang kurang baik menjadi titik sentral derajat pemahaman yang didorong oleh minat belajar. Hasil belajar yang kurang baik akan menyebabkan rendahnya minat belajar, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang apatis dan mengantuk. Setiawan et al. (2022) menyatakan seseorang hanya dapat berkonsentrasi 15-20 menit. Dengan kata lain, jika proses pembelajaran berlangsung lebih dari dua puluh menit, konsentrasi siswa akan berkurang. Fitriana (2020) dalam Setiawan et al. (2022) menjelaskan bahwa Pembelajaran tematik yang berjalan saat ini dianggap kurang menarik bagi siswa karena guru menghabiskan banyak waktu untuk menyampaikan materi pelajaran dan tidak memperhatikan

kondisi siswa. Akibatnya siswa kehilangan minat belajar dan menjadi bosan. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat ilustrasi menjadi menyenangkan sehingga siswa tertarik dan tertarik. Pembelajaran dipandang menyenangkan dalam suasana santai, aman, dan menyenangkan. Hal ini menarik, terbebas dari tekanan, menciptakan minat siswa, dan selanjutnya mengembangkan pemfokusan siswa. Iklim belajar ini juga menimbulkan kegembiraan, sensasi euforia dan pemfokusan yang tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan yang terjadi pada siswa kelas III di MI Khadijah Malang pada mata pelajaran tematik, Sebagian besar latihan pembelajaran yang dilakukan pendidik menggunakan buku LKS sebagai acuan pembelajaran. Dalam mengerjakan tes tugas, pendidik memanfaatkan strategi manual melalui buku LKS. Peneliti menemukan kurangnya minat siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang lebih memilih untuk tidak mengemukakan pendapat ketika guru menjelaskan suatu permasalahan yang mendesak, siswa yang tidak terinspirasi dengan materi, siswa yang tidak fokus pada penjelasan guru, dan siswa yang tidak mempunyai ide atau memahami ilustrasinya.

Permasalahan kurangnya minat belajar siswa yang paling tinggi terletak pada media pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan bahan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tematik ini kurang bervariasi; misalnya hanya media PPT, papan tulis, dan gambar yang digunakan. Hal tersebut tentu sangat monoton untuk siswa perhatikan dengan baik selama proses pembelajaran tematik terjadi. Pemilihan media pembelajaran oleh para pendidik juga tidak

sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang pada umumnya telah memanfaatkan teknologi.

Dalam perencanaan konsep pembelajaran, karakteristik peserta didik menjadi bahan pertimbangan dan pijakan. Dalam kasus ini, konsep pembelajaran merupakan bentuk perencanaan proses pembelajaran dan hasil yang diharapkan. Faktor-faktor seperti fisiologi, psikologi, dan lingkungan membentuk karakteristik siswa. Setiap siswa memiliki karakteristik unik. Oleh karena itu, memahami karakteristik siswa sangat penting bagi pendidik. Ini akan membantu mereka membuat desain pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna (Hajar St & Nanning, 2022). Untuk mengetahui kondisi siswa,terkhusus pada tingkat sekolah dasar, guru harus mengetahui kualitasatau karakter anak di usia sekolah dasar. Sebagai pendidik, mereka harus mempunyai pilihan untuk menerapkan teknik pengajaran yang sesuai dengan kondisi siswanya. Oleh karena itu, guru harus mengenal karakteristik siswa sekolah dasar. Ciri-ciri siswa SD/MI adalah suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan menunjukkan sesuatu dengan jelas atau langsung dapat menirukan sesuatu (Mutia, 2021).

Salah satu alat pembelajaran yang dapat menjaga perhatian siswa, menggugah minat belajar, dan membuat mereka tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pengalaman pendidikan. Kemampuan media pembelajaran sebagai instrumen khusus nonverbal. Oleh karena itu,

setiap pembelajaran harus menyertakan media sebagai bagian dari komponen pembelajaran (Batlawi & Hamid, 2022). Dalam memilih media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik pesert didik serta menyesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Selain itu, guru juga harus memperhatikan media dan metode pembelajaran yang digunakannya dalam mengajar. Siswa mungkin menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran jika tidak menyenangkan. Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan memberdayakan kegiatan belajar yang aktif dan berkualitas, sehingga mendorong siswa mencapai tingkat prestasi (Dina et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang baik, tepat dan menarik, ialah strategi untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Pada tahap presentasi/menunjukkan arahan, pemanfaatan media pembelajaran akan sangat membantu pengalaman berkembang dan menyampaikan pesan serta isi contoh. Hal tersebut dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa, memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan belajar (Adam, 2023)

Surani (2019) dalam Aulia & Masniladevi (2021) menekankan bahwa revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi pendidikan, seperti yang dapat dilihat dari bagaimana teknologi digital digunakan dalam proses pendidikan. Efek dari revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan dapat dilihat pada peningkatan jumlah media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru memberikan pelajaran bahkan tanpa pertemuan langsung. Media pembelajaran berbasis teknologi sangat efektif dan efisien dalam membantu siswa belajar. Ada macam-macam media pembelajaran

berbasis teknologi yang bisa diterapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Firmadani, 2020).

Media pembelajaran yang digunakan semakin beragam seiring dengan berkembangnya inovasi. Pada awalnya media pembelajaran hanya berupa gambar visual, grafik atau benda nyata lainnya, namun kini sudah semakin disempurnakan dengan peralatan seperti PC, workstation dan jurnal yang dapat menyampaikan media secara umum. Dengan perangkat keras ini, siswa tidak hanya dapat menampilkan gambar, tetapi mereka juga dapat bervariasi menggunakan video dan visual lainnya (Aulia & Masniladevi, 2021).

Seiring dengan kemajuan teknologi pada bidang Pendidikan, menurut Musis (2019) dalam Yulistiarawati et al. (2021) mengatakan banyak aplikasi yang bisa diterapkan untuk menjadi media pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi dalam implementasinya. Sejalan dengan hal tersebut Amri & Shobri (2020) dalam Yulistiarawati et al. (2021) menyatakan bahwa Sekarang ada banyak aplikasi belajar berbasis permainan yang dapat diakses secara online, guru tidak perlu bingung lagi. Pengalaman belajar secara umum ditingkatkan, lingkungan belajar menjadi lebih dinamis, dan siswa menjadi lebih aktif berkat penerapan ini. Kahoot merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dan dapat digunakan untuk pengayaan, latihan soal, pembelajaran sebelum dan sesudah tes, dan lainnya. Untuk menggunakan

Kahoot melalui ponsel, siswa dan instruktur harus memiliki akun Gmail. Permainan, kuis, diskusi, dan survei adalah empat fitur Kahoot yang dapat ditemukan secara online. Gambar dan warna akan digunakan untuk menunjukkan jawaban yang benar selama proses menjawab; permainan dan diskusi dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Permainan Kahoot juga meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara akurat dan lengkap (Syalsiah, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan Kusumaningrum & Pramudiani (2021); Indriani & Desyandri (2022); Sinaga et al. (2022); Vassya et al. (2023); (Tualaka & Sitompul, 2023) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran Kahoot memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. menunjukkan Kahoot memiliki waktu dan audio, dan dapat membantu siswa berkompetisi secara sehat. Kahoot memiliki animasi serta fitur yang kreatif, sehingga menarik dimata siswa. Suara yang dihasilkan kahoot diterima dengan antusias oleh siswa. Dengan demikian, siswa menikmati pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot. Selain itu Kahoot juga mudah diakses melalui link website yang dibagikan dengan memasukkan PIN. Serta praktis, dapat dikerjakan dimanapun selama siswa memiliki gadget dan akses internet.

Berdasarkan pengambilan data awal dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Mi Khadijah Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana minat belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran tematik di kelas III MI Khadijah Malang ?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III di MI Khadijah Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dengan menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas III di MI Khadijah Malang.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III di MI Khadijah Malang.

D. Hipotesis Penelitian

Dari pengamatan yang tertera diatas, maka hipotesis yang diajukan yakni Ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas III MI Khadijah Malang

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini :

1. Secara Teoritis :

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran serta bagi kemajuan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas III. Selain itu, eksplorasi ini juga diyakini dapat memberikan tugas dan cara dalam menangani pembelajaran di sekolah serta membantu dalam mengembangkan kemampuan siswa.

2. Secara Praktis :

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan bisa menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik yang menggunakan metode pembelajaran menarik. Serta, diharapkan hasil penelitian ini akan memberi siswa kesempatan untuk memahami setiap materi yang diajarkan. Dan meningkatkan perhatian serta respon dari siswa selama pembelajaran tematik.

b. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini akan membantu guru memilih dan menerapkan media pembelajaran kreatif serta efektif untuk peserta didik saat menggunakan media pembelajaran yang mereka miliki saat ini. Hasil dari penelitian ini semoga dapat

membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan dan dipertimbangkan sebagai salah satu opsi pilihan untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif seperti Kahoot adalah salah satu contohnya.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan serta pengetahuan mengenai keefektifan penggunaan Kahoot pada kegiatan pembelajaran

A. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran Kahoot

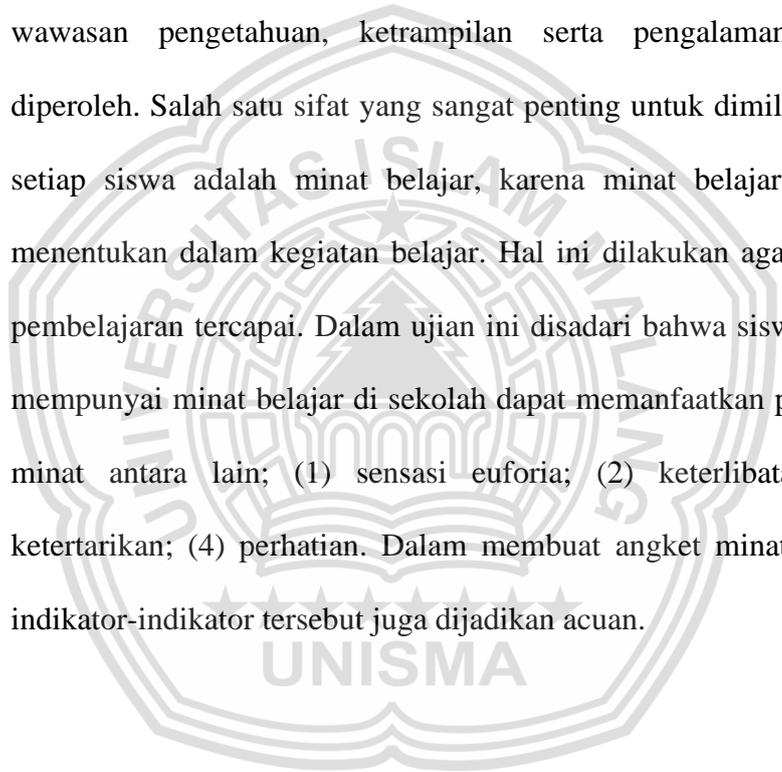
Dalam penelitian ini media pembelajaran Kahoot ialah media pembelajaran dimana memadukan antara game atau permainan dengan quis soal yang dapat diakses melalui internet. Kahoot sendiri memiliki 4 fitur yang dapat digunakan yakni *quiz*, *jumble*, *discussion* dan *survey*. Dalam penelitian ini fitur Kahoot yang digunakan yakni *quiz* dan *discussion*.

Dengan memiliki fitur atau akses menarik Kahoot bisa dipakai sebagai salah satu media pembelajaran dalam upaya meningkatkan atau menumbuhkan minat belajar siswa. Hal tersebut bisa dilakukan di awal dan di akhir pelajaran. Setelah itu, siswa

dapat terus bermain Kahoot hingga batas waktu tertentu untuk meningkatkan daya ingat dan konsentrasi mereka. Media pembelajaran Kahoot ini efektif digunakan, karena penggunaannya praktis dan tidak rumit.

2. Minat belajar

Dalam penelitian ini minat belajar ialah dorongan dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran guna menambah wawasan pengetahuan, ketrampilan serta pengalaman yang diperoleh. Salah satu sifat yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa adalah minat belajar, karena minat belajar sangat menentukan dalam kegiatan belajar. Hal ini dilakukan agar target pembelajaran tercapai. Dalam ujian ini disadari bahwa siswa yang mempunyai minat belajar di sekolah dapat memanfaatkan penanda minat antara lain; (1) sensasi euforia; (2) keterlibatan; (3) ketertarikan; (4) perhatian. Dalam membuat angket minat siswa, indikator-indikator tersebut juga dijadikan acuan.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dianalisis, dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik dengan menggunakan media Kahoot mampu membangkitkan minat belajar siswa. Berbeda dengan pembelajaran tematik yang tidak menggunakan media kahoot siswa mengalami penurunan minat belajar.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yakni kelas eksperimen minat belajar siswa pada pembelajaran tematik rata-rata pada kategori tinggi sejumlah 15 siswa dengan 3 siswa kategori rendah, sedangkan pada kelas kontrol siswa sebanyak 14 siswa, kategori sangat rendah kategori sangat tinggi 2 siswa.

2. pada hasil uji *independent sampel t-test* dengan didapatkan nilai signifikansi yakni nilai (*2-tailed*) sebesar 0,011. Nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 atau $0,011 < 0,05$. Sesuai dengan kaidah, apabila (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka kesimpulannya penggunaan media pembelajaran Kahoot ada pengaruh terhadap minat belajar siswa siswa pada mata pelajaran tematik kelas III MI Khadijah Malang.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan mengenai penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran tematik dengan menggunakan media kahoot dengan semangat dan memiliki minat yang tinggi.

2. Bagi pendidik

Guru harus lebih inovatif dan menggunakan teknologi dengan baik ketika mereka membuat berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih termotivasi dan mendapatkan pengalaman yang nyata dan konkret. Ini akan meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi pihak sekolah

Sekolah harus mempertahankan fasilitas yang mendukung pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan siswa tidak bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya membandingkan pengaruh penggunaan media kahoot terhadap minat belajar siswa. Adapun faktor selain media kahoot yang mempengaruhi minat belajar siswa yang peneliti tidak jabarkan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu perlu dilakukannya penelitian sebagai pengembangan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR RUJUKAN

- Achru. (2019). *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*.
- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Contemporary Issue In Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/Jciee.V1i1.5027>
- Ahmad, N., Ilato, R., Payu, B. R., Sma Negeri,), Kota, A., & Tengah, S. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2). <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/Jej/index>,
- Arif, F. A., Sukmawati, I., & Yulyawan Kurniawan, M.Pd, E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(9), 1843–1858. <https://doi.org/10.54443/Sibatik.V1i9.259>
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iii Sd*.
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Smp Negeri 3 Kota Ternate*. <https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Efektif*.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. 3(1), 43–50. <https://kahoot.com/>
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341–1348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i3.888>
- Dina, L. A. N. B., Sulistiani, I. R., & Rufiat. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 15 No. 1, 23–35. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>
- Dina, L. N. A. B., Agustin, N., Sukma, M., Kusumawati, A., & Azzahrah, E. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Ramah Anak Pada Masa Pandemi Covid-19*.
- Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal : Journal Of Mathematics Education And Applied*, 2(2), 177. <https://doi.org/10.30983/Lattice.V2i2.5584>

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S., & Al Fath Sukabumi, S. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*.
- Hajar St, & Nanning. (2022). *Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran*.
- Hikmah Marisda, D. (2023). Efektivitas Pembelajaran Dengan Assesmen Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9 Nomor 2, 314–318.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). 491-Article Text-2000-1-10-20221221. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 08 Nomor 02(2477–5673), 1934–1942.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance And Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence Of Using Kahoot Learning Media On Primary School Students' Learning Interest In Social Studies. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2696–2704. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.917>
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 Nomor 3 Tahun, 2189–2198.
- Noor. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 Sma 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, .6 No.1, 1–7.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i6.4382>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19*.

- Salas-Rueda, R. A., Eslava-Cervantes, A. L., & Alvarado-Zamorano, C. (2023). Use Of Kahoot! And Jamboard For The Realization And Organization Of Creative School Activities During The Covid-19 Pandemic. *Creativity Studies*, 16(2), 784–804. <https://doi.org/10.3846/Cs.2023.15875>
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/Gauss.V6i1.5708>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Tanggap : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/Tjripd.V2i2.373>
- Sinaga, I. T. D., Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal Of Environment And Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/Jem.V3i1.4286>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 20 Ampenan Pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i1.449>
- Sugiani, K. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/10.47668/Edusaintek.V10i2.770>
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). *Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa.*
- Umami, D. A. (2019). Hubungan Media Pembelajaran Dan Minat Terhadap Motivasi Mahasiswi Tingkat Iiikebidanan Widya Karsa Jayakarta Relationship Of Learning And Interest Media Towards Level Ii Motivation Of Students Widya Karsa Jayakarta Desi Aulia Umami Program Studi Kebidanan (Diii) Fakultas Ilmu Kesehatan. In *Jm* (Vol. 7, Issue 1).
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis. *Inovasi Pendidikan*, 7. No 1, 50–62.
- Vassya, F. N., Cahyadi, F., & Listyarini. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 6 Boja. In *Femalyya Noveda. Cahyadi, Fajar. Listyarini, Ikha* (Vol. 3, Issue 2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021a). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/Um065v1i72021p573-584>
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021b). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/Um065v1i72021p573-584>

- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Game Digital “Kahoot” Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1).
- Zahwa, F. A., & Syafi’i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://Journal.Uniku.Ac.Id/Index.Php/Equilibrium>
- Zulham, A. W. (2021). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [Jimedu]*, 1 Nomor 4, 1–8.
- Azizan, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik Sd/Mi*. Jakarta: Kencana.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Dr Akrim, S. M. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Ygyakarta: Pustaka Ilmu.
- Herlina, V. (2018). *Panduan Praktis Mengelolah Data Kuesioner Menggunakan Spss*. Jakarta: Pt Elex Media Komutindo.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Cv. Feniks Muda Sejahtera.
- Mutia. (2021). Characteristic Of Children Age Of Basic Education. *Fitrah*, 114-131.
- Oka, G. P. (2021). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Puspitaningtiyas, A. W. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Santoso, S. (2018). *Menguasai Statistik Dengan Spss 25*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran*. Sukabumi: Cv Jejak.