

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA DI SMKN 4 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**CITRA PUSPA ANINDIA**  
NIM: 21531028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FALKUTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2025/ 1447 H**

## HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi  
Kepada  
Yth, Bapak Rektor IAIN Curup  
Di-  
Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu  
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami  
berpendapat bahwa skripsi mahasiswa IAIN Curup oleh:

Nama : Citra Puspa Anindia

Nim : 21531028

Falkutas/Prosi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis  
Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4  
Rejang Lebong.**

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam  
Negeri (IAIN) Curup. Deemikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih.

Wasalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Curup, 30 Mei 2025

PEMBIMBING I



Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd  
NIP. 197409212000031003

PEMBIMBING II



Dr. Sagiman, M. Kom  
NIP. 197905012009011007

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Citra Puspa Anindia  
NIM : 21531028  
Fakultas : Tarbiyah  
Jurusan : PAI  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar penulis bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagai mana mestisnya.

Curup, 23 Mei 2025



Citra Puspa Anindia  
NIM. 21531028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119  
Email [iain.curup@gmail.com](mailto:iain.curup@gmail.com)

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 79 /In.34/FT/PP.00.9/06/2025

Nama : Citra Puspa Anindia  
NIM : 21531028  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
DI SMKN 4 REJANG LEBONG**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,  
pada:

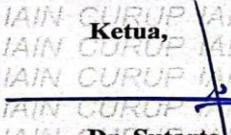
Hari/Tanggal : Rabu, 25 Juni 2025  
Pukul : 15.00 – 16.30 WIB  
Tempat : Ruang Ujian 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

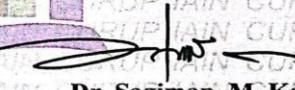
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Sekretaris,

  
**Dr. Sutarto, S. Ag., M.Pd.**  
NIP. 19740921 200003 1 003

  
**Dr. Sagiman, M. Kom**  
NIP. 19790501 200901 1 007

**Penguji I,**

**Penguji II,**

  
**Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd**  
NIP. 19620204 200003 1 004

  
**Dr. Arsil, S. Ag., M. Pd**  
NIP. 19670919 199803 1 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah

  
**Dr. Sutarto, S. Ag., M.Pd**  
NIP. 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Puji syukur Alhamdulillah untuk Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahNya yang selalu menyertai peneliti, hingga pada akhirnya peneliti mampu menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Reajang Lebong”. Tidak lupa pula juga sholawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak. Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak. Dr. Yusefri, M. Ag selaku wakil Rektor I IAN Curup
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE, M. Pd., MM selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak. Dr. Nelson, S. Ag., M. Pd. I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak. Siswanto, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Bapak. Dr. Deri Wanto, MA selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I.
9. Bapak Dr. Sagiman, M. Kom selaku Dosen Pembimbing II.

10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup Terima kasih atas semua bantuan yang telah diberikan semoga menjadi amal jariyah dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Peneliti menyadari, bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti mengharapkan kritik dan saran pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Harapannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, pembaca, Institusi, dan masyarakat umum.

*Wasalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.*

Curup, 20 Mei 2025  
Penulis,



Citra Puspa Anindia  
NIM. 21531028

## **MOTTO**

*Tetaplah berjuang untuk segala hal yang ingin dicapai, semua berawal pada dirimu sendiri, kamu sendirilah yang menentukan berhenti atau tetap berjuang.*

*- Citra –*

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji bahwa  
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”*

*(Q.S Al-Insyirah:5-6)*

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman, kesehatan, dan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan hormati yaitu ayahanda Wagianto, dan Ibunda Muhayani, Ayah dan Ibu saya adalah laki-laki dan perempuan hebat yang saya miliki yang menjadi penyemangat serta sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia ini. Ayah dan Ibu yang senantiasa ada disetiap tangis dan bahagia saya mereka selalu memberikan yang terbaik untuk saya kasih sayang dengan penuh cinta dan memberikan motivasi. Terima kasih Ayah dan Ibu yang selalu berjuang untuk kehidupan saya, terima kasih untuk semua do'a tulus yang selalu dilangitkan. Berkat do'a tulus dan Ridho Allah SWT saya bisa berada dititik ini, Ayah, Ibu teruslah sehat selalu dan temani saya disetiap proses hidup ini.
3. Kepada saudari saya Witriawati adalah kakak pertama saya dan Saudara saya Kak Andri adalah Kakak kedua saya, terima kasih atas dukungan dan motivasi untuk saya sehingga saya bisa berada dalam tahap ini, terutama Kak Andri yang telah banyak berjuang dan berkorban untuk adik perempuannya hingga Saya berada di Perkuliahan ini tak terhitung telah banyak perjuangan yang dilakukan, terima kasih untuk selalu memberikan yang terbaik untuk saya, kelak kalian harus menjadi saksi kesuksesan adik kalian ini.
4. Dosen pembimbing terbaik Bapak (Bpak Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd dan Bapak Dr. Sagiman, M. Kom), terima kasih banyak pak atas bimbinganya, kritik, saran, dan ilmu yang selama ini telah membimbing saya disela waktu

kesibukkan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan berlipat ganda serta selalu memudahkan segala urusan bapak.

5. Kepada dosen-dosen IAIN Curup terkhusus Falkutas Tarbiyah Prodi PAI, yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama proses pendidikan. Terima kasih atas semua pelajaran yang telah diberikan.
6. Pada teman serta sahabat saya Pita, Dyan, Fhany, Ely, Dina, Fani, Peni dan teman seperbimbingan saya yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan serta dukungan yang selama ini, semoga kita kelak menjadi salah satu orang sukses yang dapat membanggakan kedua orang tua. Aamiin.
7. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, teman-teman PAI B 2021, teman-teman KKN kelompok 63 Desa Cawang Lama, teman-teman PPL SMPN 1 Merigi, terima kasih telah kebersamai dalam proses perkuliahan, terima kasih atas dukungan yang telah berikan pada saya dan terima kasih pada teman-teman sebimbingan saya, semoga kita kelak adalah termasuk orang yang sukses yang bisa membanggahkan kedua orang tua kita.
8. Almamater Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN Curup) yang saya banggakan.
9. Dan terakhir untuk diri sendiri Citra Puspa Anindia, terima kasih karena sudah mampu bertahan, berusaha, dan berjuang hingga sampai sejauh ini dan terima kasih untuk tidak menyerah.

## ABSTRAK

Citra Puspa Anindia NIM. 21531028 “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong** “. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong telah diterapkan selama dua tahun dan siswa menunjukkan minat belajar yang baik, namun belum diketahui secara pasti apakah minat belajar siswa tersebut merupakan dampak dari penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penggunaan media pembelajaran *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong, (2) mengetahui minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong, (3) mengetahui apakah terdapat pengaruh pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong.

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi. Populasi yang diambil pada penelitian ini siswa kelas X teknik komputer jaringan yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot* berjumlah 51 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 51 siswa dengan teknik pengambilan total sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan bantuan IBM SPSS 26.

Hasil penelitian ini adalah: (1) penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong dengan skor angket tertinggi 75 dan terendah 30, diperoleh rata-rata sebesar 58,51 berada dalam kategori sedang. (2) minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong dengan skor angket tertinggi 72 dan terendah 31, diperoleh rata-rata sebesar 56,25 berada dalam kategori sedang. (3) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong ditunjukkan dengan nilai  $r_{hitung} = 0,508$ ,  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,276 ( $0,508 > 0,276$ ) dan tingkat interpretasi korelasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong berada pada tingkat sedang atau cukup dengan  $r_{hitung}$  sebesar 0,508.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran berbasis kahoot dan minat belajar siswa.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	10
F. Kajian Terdahulu.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran Kahoot.....	16
B. Kerangka Berpikir .....	55
C. Hipotesis Penelitian.....	55
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Populasi dan Sampel .....	57

C. Definisi Operasional Variabel.....	58
D. Teknik Pengumpulan Data.....	60
E. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	64
F. Teknik Analisis Data.....	68
<b>BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	71
B. Hasil Penelitian .....	74
C. Pembahasan.....	89
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel kelas penelitian.....	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi .....	61
Tabel 3.3 Objek yang diamati .....	61
Tabel 3.4 Skala Likert .....	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen variabel X .....	64
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen variabel Y .....	65
Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	70
Tabel 4.1 Data Tenaga Kependidikan SMKN 4 Rejang Lebong .....	73
Tabel 4.2 Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong .....	74
Tabel 4.3 Hasil uji coba validitas variabel X .....	75
Tabel 4.4 Hasil uji coba validitas variabel Y .....	76
Tabel 4.5 Hasil uji coba reabilitas variabel X .....	77
Tabel 4.6 Hasil uji coba reabilitas variabel Y .....	78
Tabel 4.7 Skor Angket variabel X .....	79
Tabel 4.8 Kategori variabel X .....	81
Tabel 4.9 Skor Angket variabel Y .....	83
Tabel 4.10 Kategori variabel Y .....	85
Tabel 4.11 Hasil korelasi variabel X dan Y .....	87
Tabel 4.12 Interpretasi Korelasi variabel X dan Y .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi kahoot .....	49
Gambar 2.2 Tampilan utama aplikasi Kahoot.....	50
Gambar 2.3 Tampilan Log in Kahoot .....	50
Gambar 2.4 Tampilan Menu Profesi Kahoot .....	51
Gambar 2.5 Tampilan Beranda Kahoot .....	51
Gambar 2.6 Tampilan membuat Soal Kahoot .....	52
Gambar 2.7 Tampilan menu-menu setting soal Kahoot .....	52
Gambar 2.8 Tampilan menu-menu setting game Kahoot .....	53
Gambar 2.9 Bagan kerangka berpikir .....	55

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini mengalami peningkatan sangat pesat terhadap berbagai aspek dalam kehidupan. Begitu juga dengan perkembangan teknologi pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan bangsa dan negara, karena tanpa pendidikan suatu bangsa tidak akan mengalami kemajuan, oleh karena itu pendidikan memiliki tanggung jawab besar untuk menghasilkan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

Pendidikan terdiri dari tiga tingkatan yaitu dalam arti maha luas, sempit, luas terbatas. Dalam arti maha luas pendidikan diartikan sebagai pengalaman hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan individu, dalam sempit pendidikan diberikan pada saat disekolah, dan dalam arti luas terbatas pendidikan diberikan pada ruang lingkup keluarga, masyarakat dan pemerintah<sup>1</sup>. Pendidikan merupakan sekolah tempat untuk menimba ilmu pengetahuan berarti pengajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa baik dari tingkat sekolah dasar sampai menengah keatas melalui berbagai usaha seperti bimbingan, pengajaran ilmu pengetahuan melalui mata pelajaran berdasarkan kurikulum pendidikan. Kurikulum dalam pendidikan yang menjadi pedoman dalam mengimplementasikan proses pembelajaran

---

<sup>1</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan* (Bumi Aksara, 2021) hlm 22.

yang menjadi acuan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan berdasarkan kurikulum yang digunakan<sup>2</sup>.

Keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran tak lepas dari upaya seorang guru yang mendesain proses belajar mengajar sebaik mungkin agar pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan. Pentingnya suatu desain yang baik pada media pembelajaran adalah bagaimana keahlian guru dalam mengelola media, pemahaman media yang dipilih, kesesuaian materi dengan media, dan pemahaman tentang dasar desain yang efektif seperti memperhatikan komposisi, tata letak, warna, dan elemen kesenirupaan yang jarang diperhatikan, jika tidak maka media pembelajaran menjadi tidak optimal diimplementasikan dikelas<sup>3</sup>.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar media yang dapat dijangkau oleh panca indera manusia<sup>4</sup>. Media pembelajaran merupakan segala hal baik berbentuk fisik atau teknis yang dapat digunakan bertujuan untuk mempermudah seorang pengajar dalam menyampaikan informasi pada siswanya<sup>5</sup>. Media pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi suasana belajar menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi penting dalam pembelajaran berkaitan dengan model pembelajaran dan

---

<sup>2</sup>Tarpan Suparman, *Kurikulum dan pembelajaran* (Penerbit CV. Sarnu Untung) hlm1.

<sup>3</sup>Wandah Wibawanto M.Ds S. Sn, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017) hlm,11.

<sup>4</sup>Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020), hlm 6-7.

<sup>5</sup>Talizaro Tafonao, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no.2 ( 2Agustus 2018),103, hlm 2.

strategi pembelajaran, dalam arti guru berperan langsung dalam menyampaikan informasi atau pesan pada siswa dengan menggunakan media yang sesuai dengan topik yang dibicarakan<sup>6</sup>. Media pembelajaran berdampingan dengan pemanfaatan teknologi dan komunikasi yang dimana pada saat ini telah mengalami peningkatan yang sangat pesat terhadap berbagai aspek dalam kehidupan. Begitu juga dengan perkembangan teknologi pada aspek dunia pendidikan terutama pada penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan media berfungsi dalam menyampaikan pesan, baik berupa materi dalam bentuk video, model, figur, dan alat bantu lainnya yang berdasarkan kesesuaian pada materi pembelajaran. Saat ini telah banyak penggunaan aplikasi digital yang mendukung kegiatan selama proses pembelajaran pada aplikasi-aplikasi digital seperti *google classroom*, *zoom*, *kahoot*, *canva*, *quizizz*, *quistlet* dan lain-lain. Contoh pada penggunaan media digital aplikasi *kahoot* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Menurut Nokham *kahoot* merupakan sebuah aplikasi permainan yang dikembangkan dapat menjawab berbagai jenis tantangan game belajar<sup>7</sup>. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dan efisien. *Kahoot* dalam pengoperasiannya yang mudah menjadi salah satu aplikasi pembelajaran yang banyak digunakan pada saat ini. Penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan

---

<sup>6</sup>Hemawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Merdeka Kreasi Group, 2022) hlm 26.

<sup>7</sup>Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (28 Februari 2019): 95–104, hlm 2.

minat belajar karena keterlibatan siswa secara langsung baik di kelas maupun jarak jauh<sup>8</sup>. Dalam penggunaan aplikasi *kahoot* seorang pengguna atau guru yang mendesain *kahoot* dibebaskan dalam menuangkan kreativitasnya terdapat banyak pilihan untuk mendesain *kahoot* agar hasil pembelajaran menarik dan menyenangkan. Penerapan media pembelajaran *kahoot* siswa didorong untuk berusaha dalam menyelesaikan tantangan-tantangan sampai menjadi pemenang atau mendapatkan poin tinggi pada permainan *kahoot* tersebut. Media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap siswa terutama pada minat belajar.

Minat belajar menurut Syamsul Huda dkk, merupakan pemahaman siswa pada materi pembelajaran yang berlangsung di kelas, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih mudah dalam menangkap pembelajaran dan lebih besar peluang untuk mendapat hasil belajar yang maksimal<sup>9</sup>.

Minat belajar merupakan seluruh aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran yang melibatkan fokus siswa, konsentrasi siswa serta perhatian penuh saat belajar tanpa gangguan yang dapat memecahkan fokus siswa agar mendapatkan pemahaman pengetahuan. Minat belajar siswa memiliki peran penting dalam menentukan kualitas dalam proses kegiatan pembelajaran yang berdampak langsung pada perilaku siswa sehingga mempengaruhi tingkat

---

<sup>8</sup>Febblina Daryanes dan Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (31 Oktober 2020), hlm 5.

<sup>9</sup>Amelia Atika dan Novi Andriati, *Minat Belajar Anak Slow Learner* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm 81.

keterlibatan dan partisipasi siswa selama belajar<sup>10</sup>. Siswa yang memiliki keinginan belajar yang bersungguh-sungguh akan cenderung aktif di kelas. Minat belajar memegang peran penting dalam kehidupan setiap individu karena minat belajar merupakan suatu penerimaan terhadap suatu hubungan antara unsur dari diri sendiri dengan dunia luar. Minat belajar siswa yang tinggi juga berpengaruh dengan seorang guru yang mengajar, penggunaan media pembelajaran yang digunakan serta penguasaan kelas yang baik.

Media belajar yang efektif berpeluang untuk menumbuhkan minat belajar siswa, namun pada saat ini minat belajar siswa menurun karena disebabkan berbagai faktor diantaranya, metode yang digunakan guru dalam mengajar yang masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, dan tanya jawab. Jika dalam proses belajar hanya menggunakan metode tersebut maka kondisi belajar di kelas akan monoton sehingga dapat menimbulkan kebosanan pada siswa saat belajar yang berdampak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, dan interaksi antara guru dan siswa kurang aktif.

Selain itu juga faktor yang menyebabkan menurunnya minat belajar siswa yaitu perkembangan zaman seperti perkembangan dibidang teknologi. Sebagai contoh penggunaan telepon genggam yang berlebihan tidak memperhatikan tugas yang telah diberikan oleh guru sehingga minat belajar siswa menurun. Fenomena seperti itu dapat diatasi dengan upaya guru dalam

---

<sup>10</sup>Sarbitinil dkk, *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif*, *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 2 (21 Februari 2024), hlm 3.

memanfaatkan teknologi untuk dijadikan sebagai media pendukung dalam media pembelajaran<sup>11</sup>.

Pemilihan metode-metode pembelajaran dan keberhasilan dalam mendesain media pembelajaran, perlu memperhatikan bagaimana keadaan siswa, apakah media dapat diimplementasikan atau dapat memilih media yang sesuai dengan fasilitas yang ada. Seperti pemanfaatan media berbasis digital perlu memperhatikan keadaan lingkungan sekolah apakah ketersediaan jaringan internet telah sesuai dan kelancaran jaringan internet agar upaya meningkatkan minat belajar siswa dapat tercapai namun usaha yang telah dilakukan tidak selalu berbanding lurus dengan apa yang diharapkan.

Seorang guru pendidikan agama Islam selain memberikan materi pembelajaran juga memiliki peran penting dalam membentuk akhlak dan karakter siswa yang baik. Demi mencapai tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional (Indonesia) adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan<sup>12</sup>.

Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu dari mata pelajaran penting yang terdapat dalam kurikulum pendidikan nasional, memiliki peran

---

<sup>11</sup>Luluk Fitriana, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III MI Khadjah Malang" Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (Universitas Malang ,6,no2 e-ISSN: 2776-2033 (2024), hlm 3.

<sup>12</sup> Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti , *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar* (Cv. Ae Media Grafika, 2019), hlm 5.

penting dalam membentuk generasi bangsa yang beriman, serta dapat menjalankan kewajiban sebagai seorang muslim yang sesuai kaidah-kaidah ajaran agama Islam. Dalam mencari ilmu pengetahuan salah satunya dengan belajar, dalam proses belajar mengajar seorang guru penting mempunyai keterampilan dalam memilih, menggunakan, serta dapat menyesuaikan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas serta minat belajar siswa. Maka dari itu seorang guru perlu untuk menguasai beberapa hal tentang media pembelajaran efektif yang digunakan dalam proses mengajar. Disesuaikan dengan materi pembelajaran dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran.

Menurut Saettler membahas tentang teknologi pembelajaran ia menyatakan bahwa teknologi pembelajaran yang menekankan pada penggunaan media untuk membantu siswa belajar. Pendekatan media dan perangkat keras dalam teknologi pembelajaran mencakup aplikasi fisik dan teknologi rekayasa seperti proyektor gambar bergerak, rekaman, televisi, dan mesin pembelajaran seperti laptop dan komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran<sup>13</sup>.

Pendidikan di era digital saat ini membutuhkan upaya dalam melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dalam rangka untuk meningkatkan minat serta hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

---

<sup>13</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Prenada Media, 2021), hlm 30.

Berdasarkan observasi di sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Rejang Lebong, memperoleh informasi guru Pendidikan Agama Islam dalam proses kegiatan pembelajaran telah menggunakan media pembelajaran berbasis digital diantaranya adalah media *kahoot*, penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* telah diterapkan dua tahun sejak pertama kali digunakan pada tahun 2023. Penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong menunjukkan bahwa guru PAI telah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Namun, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, minat belajar siswa yang kurang dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa mudah bosan dengan metode guru yang kurang efektif, profesionalitas guru, kompetensi guru, fasilitas belajar, lingkungan belajar, kepemimpinan kepala sekolah, media yang digunakan yang kurang efektif dan, motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk melihat penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa tersebut. Maka hal ini penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul penelitian yaitu **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong"**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis kahoot diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
2. Kepemimpinan kepala sekolah diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa .
3. Kompetensi guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
4. Profesionalitas guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
5. Metode mengajar guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
6. Fasilitas belajar diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
7. Lingkungan belajar diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
8. Motivasi belajar diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada minat belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* pada mata pelajaran PAI kelas X di SMKN 4 Rejang Lebong.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Rejang Lebong?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Rejang Lebong?

## **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Rejang Lebong
- b. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Rejang Lebong
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMKN 4 Rejang Lebong.

### **2. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat baik langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sekolah sebagai referensi untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik terutama pada media game edukasi serta dapat dijadikan sebagai bahan kebijakan yang tepat agar meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan menghasilkan siswa yang berprestasi dan beragama.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam menambahkan ide mengenai referensi penggunaan media dalam rangka penyempurnaan proses belajar mengajar agar dapat mengembangkan potensi siswa, mewujudkan kelas yang aktif dan menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, membantu siswa dalam menganalisis soal dan dapat mudah memahami serta menjawab soal dengan baik serta menambah pengalaman baru meningkatkan minat belajar pada siswa dalam mengaplikasikan *kahoot* dalam belajar.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dari objek yang diteliti guna memperdalam penggunaan media pembelajaran dan memperluas wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti terutama dalam bidang pendidikan.

## **F. Kajian Terdahulu**

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “Pengaruh media *kahoot* berbasis *game based*

*learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA dikelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong”. Oleh Ika Kurnia 2023 NIM 19591101 Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah Falkutas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa dalam hasil belajar terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, kelas eksperimen menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 80%, sedangkan kelas kontrol menunjukkan 48,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 134 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini terdapat kesamaan dan perbedaan yaitu penggunaan media pembelajaran aplikasi *kahoot* yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus yang akan dibahas yaitu pada penelitian relevan membahas pengaruh media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini fokus pada pengaruh penggunaan *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Skripsi yang berjudul “Penggunaan *game kahoot* untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI MAN Surabaya”. Oleh Zelda Isputri 2023 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ketika menggunakan media permainan *kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar, siswa lebih cepat merespon perintah guru, faktor pendukung penerapan *game kahoot* dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya ialah tersediannya sarana, prasarana yang baik dan faktor penghambatnya adalah terdapat gangguan jaringan internet yang kemungkinan terjadi dan waktu pembelajaran yang terbatas. Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini yaitu persamaan dalam penggunaan media *kahoot* dan perbedaan penelitian ini terletak pada penelitian kajian terdahulu menggunakan metode penelitian *mixed methods* bentuk penelitian menggunakan penelitian kuantitatif terdahulu kemudian penelitian kualitatif sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis korelasi dan fokus penelitian pada penggunaan media pembelajaran *kahoot* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terhadap minat belajar siswa.

3. Jurnal ilmiah yang berjudul “Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi” Oleh Ina Magdalena dkk, pada jurnal ilmiah ini yang membahas tentang bagaimana upaya seorang guru dalam meningkatkan minat belajar siswa serta membangun suasana kelas yang menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil diaplikasikan pada proses kegiatan pembelajaran meliputi guru, siswa dan kegiatan belajar mengajar. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian ini yaitu persamaan pada peran media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan perbedaan terletak pada metode penelitian penelitian menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis

korelasi dengan menyebarkan angket pada siswa untuk dijadikan sampel penelitian.

4. Skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur” Oleh Indah Koreanti 2023, dalam penelitian ini mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar dan kemampuan pemahaman peserta didik dengan menggunakan *game kahoot*. Memperoleh nilai sig 0,000 kurang dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 \leq 0,05$ ) maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur, siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa juga merasa senang dalam mengikuti kuis menggunakan *kahoot* dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian yaitu menggunakan quasi eksperimen yang dimana kelas eksperimen yang menerapkan aplikasi *kahoot* dan kelas kontrol menggunakan media power point. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi dengan teknik pengumpulan data yaitu angket disebarkan pada kelas X yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot* yang dijadikan sampel penelitian untuk mendapatkan data penelitian.
5. Terdapat pada jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*kahoot*) terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMA AL- Marif Singosari Malang” Oleh Syafiah Maqfruhan dkk, pada jurnal penelitian ini membahas seberapa besar

pengaruh aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa, dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen desain *nonequivalent control* grup desain, Dalam penelitian ini melibatkan 37 responden yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol yang dipilih secara random. Hasil dari analisis menunjukkan sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata 86,65 sedangkan hasil setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata 91,84 yang berarti kelas eksperimen lebih tinggi memperoleh nilai rata-rata dibandingkan kelas kontrol. Kemudian taraf signifikansi  $0,00 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan antara nilai posttest dan nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persamaan dan perbedaan penelitian ini adalah persamaan dalam fokus penelitian pengaruh penggunaan media *kahoot* sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian menggunakan eksperimen pada siswa kelas XI sedangkan penulis dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis korelasi serta sampel penelitian di kelas X yang telah menerapkan media pembelajaran *kahoot*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot*

##### 1. Minat belajar siswa

Minat menurut Trygu minat adalah ketertarikan terhadap sesuatu berdasarkan keinginan diri sendiri yang menjadi suatu hal disukai<sup>1</sup>. Minat merupakan dorongan pada diri sendiri untuk melakukan hal yang disukai tanpa ada unsur keterpaksaan dari manapun serta kebebasan dalam memilih<sup>2</sup>.

Menurut Sutrisno minat merupakan penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan dan mencapai keberhasilan serta minat dapat menjadi faktor yang menjadikan seseorang itu bersungguh-sungguh untuk mencapai suatu keberhasilan, minat merupakan daya tarik yang timbul pada seorang individu dan melakukan suatu hal atas keinginan diri sendiri<sup>3</sup>.

Menurut Daryanto minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhartikan peristiwa-peristiwa atau pengalaman yang dialami tersimpan dalam ingatan yang kuat yang disebabkan karena ia berminat untuk melakukannya<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup>Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa* (Guepedia:Yogyakaerta 2021) hlm 15.

<sup>2</sup>Leni Firdawati, *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 01 Lebong* (CV. Tatakata Grafika, 2021) hlm 10.

<sup>3</sup>Sutrisno, *Meningkatkan minat dan hasil belajar TIK materi topologi jaringan dengan media pembelajaran*, (Ahlimedia Book, 2020) hlm 22.

<sup>4</sup>Daryanto, *Belajar dan mengajar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2010), hlm 38.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut minat merupakan kunci untuk mencapai kesuksesan dan kebahagiaan. Ketika seseorang mempunyai minat yang tinggi, maka hal itu akan membuat seseorang semakin termotivasi, lebih bersemangat, dan lebih cenderung untuk fokus dalam mencapai tujuan yang akan dicapai.

Minat erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Seseorang yang berminat kepada sesuatu maka ia akan senantiasa merasa senang dengan sesuatu itu<sup>5</sup>. Dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan senantiasa akan mendatangkan rasa kepuasan dalam dirinya<sup>6</sup>.

Keinginan untuk memberikan perhatian, dan tindakan terhadap lingkungan sekitar, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat dengan disertai perasaan senang. Dalam hal tersebut didalam minat terdapat pemusatan perhatian subjek, terdapat usaha (mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai dan berhubungan) dari subjek yang dilakukan dengan senang karena adanya daya penarik objek<sup>7</sup>.

Minat merupakan kecenderungan yang erat kaitannya dengan suasana perasaan individu terutama perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggapnya penting atau berharga yang sesuai dengan kebutuhan dan memberikan kepuasan pada dirinya.

---

<sup>5</sup>Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), hlm 84

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm 58

<sup>7</sup>Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Wahab, *Psikologi: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm 263.

Sesuatu yang dianggap penting atau berharga berupa aktivitas, orang, pengalaman, atau benda dapat dijadikan sebagai stimulus atau ransangan yang memerlukan respon terarah. Minat belajar memegang kunci dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung<sup>8</sup>.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan segala sesuatu yang timbul dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu keinginan hal disukai tanpa adanya paksaan yang dijadikan motivasi untuk mencapai keberhasilan keinginan tersebut.

Menurut Darmawan Harefa dkk, belajar merupakan proses mental dan emosional yang mendalam, mencakup perubahan perilaku, kepribadian, kebiasaan dan kepandaian seorang individu. Tujuan dalam belajar untuk mencapai perubahan ke arah yang lebih baik<sup>9</sup>.

Menurut Zulqarnain dkk, belajar dilihat dari teori behavioristik dalam proses belajar di kelas seorang guru penting untuk memperhatikan beberapa hal antara lain, menentukan tujuan serta indikator pembelajaran, menganalisis lingkungan belajar, dan mengenali pengetahuan awal siswa<sup>10</sup>.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seorang individu untuk mencari pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu berkat usaha yang dilakukan secara terus menerus.

---

<sup>8</sup>Rina Dwi Muliani dan Arusman Arusman, Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (29 Juli 2022), hlm 2.

<sup>9</sup>Darmawan Harefa dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2023) hlm 51.

<sup>10</sup>Sri Nurhayati dkk., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) hlm 22.

Adapun ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar merupakan proses bukan hasil
- b. Belajar akan menghasilkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditandai dengan perubahan.
- c. Perubahan tingkah laku bersifat potensial dan tingkah laku merupakan hasil dari pengalaman belajar.
- d. Belajar adalah kegiatan aktif dan pengalaman<sup>11</sup>.
- e. Belajar merupakan suatu proses berpikir untuk mendapatkan pengetahuan, melalui lingkungan sekitar dan lingkungan sosial dengan individu-individu yang lainnya<sup>12</sup>.

Berdasarkan pemaparan di atas minat belajar siswa merupakan semangat dalam diri seorang individu atau siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar, hal ini akan muncul ketika siswa memiliki keinginan yang kuat untuk meraih prestasi dan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar yang tinggi akan memudahkan siswa dalam memahami penjelasan guru sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan. Minat belajar penting untuk dimiliki siswa karena minat belajar akan membantu siswa dalam memahami materi, membantu dalam menyelesaikan masalah, dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran<sup>13</sup>.

Minat belajar dapat dilihat dari antusias siswa saat belajar tanpa adanya paksaan yang berasal dari keinginan diri sendiri. Minat belajar

---

<sup>11</sup>Harefa dkk., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, (PT. Sonpedia Publishing Indonesia 2023), hlm 21.

<sup>12</sup>Muhammad Fathurrohman. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*, (Garudhawaca 2017), hlm 49

<sup>13</sup>Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia 2021), hlm 44.

siswa juga dapat dilihat dari proses komunikasi yang berlangsung secara timbal balik dan interaktif antara guru dan siswa<sup>14</sup>.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan minat belajar siswa merupakan faktor pendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang didasari atas keinginan diri sendiri seperti persasaan kesenangan, dan ketertarikan untuk memperoleh pengetahuan selama proses belajar.

#### **a. Indikator minat belajar siswa**

Menurut Habib Hambali ia menyatakan bahwa untuk mengetahui apakah siswa memiliki minat belajar yang tinggi, perlu untuk melihat indikator minat belajar diantaranya adalah sebagai berikut<sup>15</sup>:

- 1) Perasaan senang ketika siswa dapat merasakan bahagia ketika belajar tanpa rasa keterpaksaan, siswa yang memiliki minat belajar tinggi meliputi keinginan belajar yang timbul pada diri sendiri yang dapat menumbuhkan semangat belajar agar dapat mendapatkan hasil belajar yang memuaskan serta ada rasa bangga dalam diri atas hasil belajar yang diperoleh .
- 2) Ketertarikan siswa yang merasa haus akan keingin tahuan pada materi pembelajaran sehingga timbul minat belajar untuk memperlajari dan memhami materi pembelajaran dengan baik. Seperti siswa berpartisipasi, tidak merasa bosan, rasa ingin tahu dan dapat berkonsentarsi untuk belajar.

---

<sup>14</sup>Fakinatul Izzun Himmah dan Nursiwi Nugraheni, *Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi*, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (7 Maret 2023), hlm 4.

<sup>15</sup>Habib Hambali, *Psikologi Pendidikan* (PT. Penerbit Qriset Indonesia, 2024) hlm 27.

- 3) Manfaat dan fungsi mata pelajaran merupakan kesadaran siswa akan pentingnya mata pelajaran yang berguna dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Adapun indikator minat belajar siswa menurut Rizki dan Rahmat menyatakan bahwa indikator minat belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut<sup>16</sup>:

- 1) Perhatian siswa merupakan fokus siswa selama kegiatan pembelajaran untuk memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti aktivitas selama belajar dengan baik.
- 2) Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat menyampaikan pendapat, berani untuk bertanya, serta serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Putri dan Adirakasawi berkaitan dengan indikator minat belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengerjakan tugas tepat waktu siswa dapat dilihat bahwa siswa tidak menunda-nunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 2) Tekun dan disiplin mengikuti kegiatan belajar yang berarti siswa yang dapat patuh dan rajin atas hal yang menjadi kewajiban seorang siswa dalam belajar<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup>Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika,,*JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (1 Maret 2019), hlm 2.

<sup>17</sup> Yulia Pratami Putri dan Alpha Galih Adirakasiwi, *Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring, Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (8 September 2021), hlm 2.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi suasana hati siswa yang merasa senang ketika belajar, siswa memperhatikan materi pembelajaran dengan baik, keterlibatan siswa dalam proses belajar, siswa menunjukkan ketertarikan minat belajar yang tinggi, siswa dapat merasakan manfaat dan fungsi dari mata pembelajaran, siswa rajin semangat mengerjakan tugas, tekun dan disiplin mengikuti kegiatan belajar Adapun peneliti mengambil indikator minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Persaan senang siswa
- 2) Perhatian siswa
- 3) Keterlibatan siswa
- 4) Ketertarikan siswa
- 5) Siswa memahami manfaat pembelajaran
- 6) Siswa mengerjakan tugas tepat waktu
- 7) Siswa tekun dan disiplin.

**b. Aspek-aspek yang mempengaruhi minat belajar siswa**

- 1) Aspek kognitif didasarkan pada konsep yang berkaitan dengan minat. Aspek kognitif yang mengacu pada pengalaman dan sesuatu yang telah dipelajari yakni hal yang berkaitan dengan kemampuan dalam berpikir dan memahami materi berdasarkan kemampuan yang dimiliki setiap siswa.
- 2) Aspek afektif merupakan aspek yang berkaitan dengan aspek kognitif dalam beberapa komponen yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis dalam

kegiatan pembelajaran. Cara siswa dalam mengikuti pembelajaran, melengkapi tugas dan catatan, serta melihat apakah siswa mengikuti dan memperhatikan saat kegiatan belajar<sup>18</sup>.

Menurut Baharudin Minat belajar siswa memiliki aspek-aspek diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Perasaan yang memiliki peran penting yang mengatur keadaan seorang individu. Perasaan yang menyenangkan akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif.
- 2) Perhatian memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran oleh karena itu sebagai pendidik penting untuk mengupayakan agar perhatian siswa pada pelajaran dapat disenangi dengan menerapkan metode atau media yang menarik.
- 3) Motif sebagai penggerak siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya motif siswa dapat termotivasi dalam belajar<sup>19</sup>.

### c. Ciri-ciri Minat Belajar Siswa

- 1) Keputusan diambil sendiri tanpa pengaruh dari luar
- 2) Keputusan bersifat pribadi dan kontekstual
- 3) Keputusan diambil berdasarkan keinginan dan kebutuhan hati
- 4) Keputusan diambil dengan senang hati.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>Yus Darusman, Lilis Karwati, dan Ahmad Hamdan, *Perempuan dan Pendidikan Tinggi* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2023) hlm 65-66.

<sup>19</sup>Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar*, (Uwais Inspirasi Indonesia, 2023 hlm 9-10).

<sup>20</sup>Sri Suwarni, *Senangnya Belajar Membaca Lancar Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD* (Unisri Press, 2021) hlm 23.

#### **d. Jenis-Jenis Minat Belajar Siswa**

Minat belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga macam yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat personal merupakan minat yang bersifat selamanya dan tidak berubah yang berfokus pada mata pelajaran tertentu tanpa pengaruh dari gangguan eksternal individu
- 2) Minat situasional merupakan minat yang bersifat tidak sementara yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar
- 3) Minat psikologikal merupakan minat yang berasal dari dalam diri seorang individu yang muncul karena interaksi dari minat personal dan minat situasional yang terjadi dalam waktu berkepanjangan. Minat ini dapat dikendalikan tetapi berdasarkan kemampuan seorang individu tidak dapat dipaksakan<sup>21</sup>.

#### **e. Faktor Minat Belajar Siswa**

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, hal ini dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor sosial dan faktor non sosial.
- 2) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dapat digolongkan dua golongan yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup>Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar*, (Uwais Inspirasi Indonesia, (2023) hlm 8-9.

<sup>22</sup>Rika Dewi dan Saudah, *Minat Belajar dan Kompetensi Mahasiswa dalam Penerapan Praktik Kebidanan* (Penerbit NEM, 2021 hlm 24).

- 3) Gaya kepemimpinan kepala sekolah dapat mempengaruhi budaya sekolah. Kepala sekolah yang memiliki gaya kepemimpinan positif dapat mempengaruhi kinerja guru yang mendukung menciptakan budaya sekolah yang positif serta mendukung dalam meningkatkan minat belajar<sup>23</sup>.
- 4) Kompetensi guru yang memberikan pembelajaran yang menarik dan efektif yang dapat mempengaruhi minat belajar sehingga siswa dapat percaya diri dalam belajar.
- 5) Profesionalitas guru memiliki keahlian dan kemampuan dasar yang mampu dalam keahlian dalam bidangnya, keterampilan metodologi yang baik, penguasaan materi keilmuan serta kemampuan dalam memahami kebutuhan siswa dalam belajar.
- 6) Metode mengajar guru yang bervariasi merupakan upaya dalam meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran.
- 7) Fasilitas belajar yang memadai menjadi faktor pendukung guru dalam menggunakan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar serta dapat menarik perhatian siswa selama belajar.
- 8) Lingkungan belajar yang kondusif sangat berpengaruh dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 9) Motivasi belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar, ketika siswa memiliki motivasi yang kuat maka siswa

---

<sup>23</sup>Nur dan Zaini, *Menjadi Kepala Sekolah Ideal, Efektif dan Efisien*, (Literasi Nusantara, Malang, 2019), hlm 152

akan cenderung bersemangat, fokus dan berkonsentrasi dalam belajar<sup>24</sup>.

#### **f. Upaya Menumbuhkan Minat Belajar Siswa**

Menumbuhkan minat belajar siswa merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mendorong siswa agar lebih tertarik pada suatu kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Upaya menumbuhkan minat belajar siswa tak lepas dari usaha guru dalam mengelola kelas, dengan menentukan media belajar menarik dan menyenangkan<sup>25</sup>. Terdapat upaya-upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang dapat dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut<sup>26</sup>:

- 1) Membangun suasana belajar yang menyenangkan, dengan cara menyediakan alat bantu interaktif dan multimedia memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya serta memberikan pendapat mereka.
- 2) Memberikan tugas yang berdasarkan minat siswa terhadap suatu kegiatan yang disukai yang relevan dengan materi pembelajaran di kelas seperti menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

---

<sup>24</sup>Syuhada dan Mayasari, *Kompetensi Guru dan Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Sonpedia Publishing, Jambi, 2024), hlm 21

<sup>25</sup>Ujang Erianto, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD," (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun ke-6 2017) hlm 3.

<sup>26</sup>A`melia Atika dan Novi Andriati, *Minat Belajar Anak Slow Learner*(PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm 84.

- 3) Sebagai seorang guru dalam usaha menumbuhkan minat belajar siswa dapat memberikan dukungan serta apresiasi kepada siswa ketika berhasil menjawab atau menyelesaikan tugas dengan baik.
- 4) Menggunakan berbagai metode belajar dan teknik pengajaran<sup>27</sup>.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran

Media diartikan sebagai alat digunakan untuk menyampaikan, atau mengantarkan pesan instruksional. Istilah ini berasal dari bahasa latin *medius*, yang berarti tengah. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media memiliki peran penting dalam proses penyampaian suatu pesan maupun informasi<sup>28</sup>.

Media dapat didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal selama pembelajaran. Setiap alat yang digunakan selama dalam proses informasi disebut media<sup>29</sup>. Media dapat menimbulkan pemikiran atau persepsi dari seorang individu berdasarkan maksud dari media tersebut, karena setiap media memiliki tujuan tersendiri ketika ditampilkan baik pesan atau suatu tantangan untuk diselesaikan<sup>30</sup>.

Media dalam kegiatan belajar mengajar menjadi bagian terpenting yang dapat menentukan hasil pembelajaran maka dari itu penting bagi

---

<sup>27</sup>Siti Nur Hidayah dkk, "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi, Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di SMK Negeri 46 Jakarta" (Universitas Muhammadiyah Jakarta: 2023) hlm 5..

<sup>28</sup>Rsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada) hlm 8

<sup>29</sup>Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020) hlm 12.

<sup>30</sup>Rulli Nasrullah *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)* (Prenada Media, 2022) hlm 6.

pendidik memperhatikan fungsi media berdasarkan kebutuhan dan tujuan<sup>31</sup>.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran guna menyampaikan informasi atau pesan baik dalam bentuk grafis, fotografis dan elektronik. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan, media berfungsi sebagai perantara untuk berkomunikasi dan mengirimkan pesan berupa materi pembelajaran untuk memperjelas topik agar lebih mudah untuk dipahami siswa. Pada proses kegiatan belajar mengajar penggunaan media seperti video, model, figur, dan alat bantu visual sebagai alat bantu untuk memberikan pengalaman belajar agar menjadi lebih nyata. Terdapat hal diperhatikan sebelum menentukan media diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pembuat media perlu memperhatikan identitas media agar jelas bahwa media dibuat sendiri atau melihat contoh media yang lain dengan tidak melupakan informasi pribadi sipembuat.
- b. Kesesuaian kompetensi dasar dengan memperhatikan kebijakan kurikulum yang diterapkan menyesuaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran agar pemilihan media efektif.
- c. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dalam hal ini penting untuk memperhatikan penggunaan *Taksonomi Bloom* agar kesesuaian

---

<sup>31</sup> Al Afif Hazmar, Rizqa Hazmar, dan Marlian Marlian, *Pemanfaatan Media Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (30 Mei 2022), hlm 10.

indikator pencapaian kompetensi selaras dengan pemilihan media, selain media menarik juga dapat mudah untuk dipahami<sup>32</sup>.

Media memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sarana pendukung dengan media dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat mengembangkan potensi.
- b. Sarana penyampaian informasi yang memudahkan guru dalam menerapkan metode, dan strategi melalui penggunaan media.
- c. Sarana pengembangan dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan maupun keterampilan serta karakter siswa
- d. Guru dapat menyampaikan informasi lebih akurat, jelas dan menarik<sup>33</sup>.

Pemilihan media merupakan hal penting yang harus dilakukan karena tidak semua media dapat dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran karena media harus dipilih berdasarkan materi pembelajaran yang sesuai dan konsisten dengan pertimbangan yang matang serta kemampuan guru dalam menggunakan media yang dipilih, sehingga pesan yang disampaikan akan selaras dengan materi ajar<sup>34</sup>.

Media sebagai alat perantara informasi pada materi pembelajaran perlu memperhatikan penerapan kurikulum disekolah, fasilitas, keadaan

---

<sup>32</sup> Siti Khoiruli Ummah, *Media Pembelajaran Matematika* (UMM Press, 2021) hlm 71.

<sup>33</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020), hlm 16.

<sup>34</sup> Syahrudin Mahmud, *Media Pembelajaran* (LovRinz Publishing, 2023).

siswa sehingga tujuan media dapat dicapai dan media mampu menargetkan maksud dan tujuan tanpa mengurangi makna media<sup>35</sup>.

Menurut Cecep Kustandi dan Dedy Darmawan pemilihan media dapat mempertimbangkan beberapa faktor-faktor sebagai berikut:

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran seperti faktor dana, fasilitas, dan ketersediaan alat, waktu dan sumber-sumber (manusia dan material).
- b. Jenis pembelajaran yang berbeda memiliki berbagai macam bentuk dan tujuan. Tugas yang diharapkan dapat dilakukan oleh siswa seperti penghafalan, keterampilan, memahami definisi konsep, atau penalaran yang lebih tinggi. Oleh karena itu, setiap jenis pembelajaran memerlukan strategi dan media yang tepat untuk mencapai hasil yang diharapkan.
- c. Mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa, seperti kemampuan membaca, mengetik, dan menggunakan teknologi, serta karakteristik siswa lainnya, perlu dipertimbangkan saat memilih media.
- d. Pertimbangan lainnya yang penting adalah bagaimana meningkatkan minat belajar dan keefektifan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- e. Pertimbangan dalam memilih media berdasarkan jenis-jenis media<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> Dr. Sutiah, *Teori belajar dan Pembelajaran* (NLC, 2020) hlm 88 .

<sup>36</sup> Cecep Kustandi dan Darmawan *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Prenada Media 2020), hlm 7

Berdasarkan pendapat di atas pemilihan media yang tepat sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan faktor-faktor dalam memilih media sehingga media efektif digunakan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Media dalam pembelajaran sebagai komponen penting memiliki manfaat atau kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Melalui metode dan strategi pembelajaran yang efektif materi pembelajaran dapat dikembangkan sehingga siswa mampu memahami dengan baik
- b. Pembelajaran yang aktif dan komunikatif dapat membuat siswa aktif dalam bertanya dan berdiskusi
- c. Pemahaman materi yang mudah memungkinkan siswa untuk memperdalam materi pembelajaran berulang-ulang.
- d. Meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran<sup>37</sup>.

Menurut Sale berkaitan dengan pembelajaran ia menyatakan bahwa pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang serta menentukan model pembelajaran yang tepat karena jika melakukan sesuatu hal tanpa perencanaan kemungkinan untuk berhasil akan kecil<sup>38</sup>.

Menurut Ahmad pembelajaran merupakan istilah yang mengacu pada gabungan dari dua proses yaitu belajar dan mengajar. Mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, sementara kegiatan belajar secara

---

<sup>37</sup>Mawar Sari dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, Warta Dharmawangsa 18, no. 1 (31 Januari 2024), hlm 10.

<sup>38</sup> Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran* (Bumi Aksara, 2020), hlm 36.

metodologis lebih ditujukan kepada siswa Pembelajaran secara psikologis adalah proses dimana seseorang mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sebagai interaksi dengan lingkungannya<sup>39</sup>.

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran merupakan suatu upaya sadar dari seorang guru atau orang dewasa yang mengajarkan materi atau informasi yang telah disiapkan dengan perencanaan yang matang guna memberikan ilmu pengetahuan yang membutuhkan komponen seperti metode, strategi, material, fasilitas, dan perlengkapan sesuai dengan kompetensi yang digunakan dengan kebutuhan.

Menurut M. Soleh Hapudin dalam bukunya ia menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat tiga aspek utama sebagai berikut:

- 1) Personal input merupakan faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor luar seperti lingkungan.
- 2) Tahap pelaksanaan atau bagaimana pembelajaran berlangsung yang melibatkan interaksi siswa dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan
- 3) Hasil pembelajaran merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang dapat bersifat sementara dan jangka panjang.

Kemudian ia menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) Faktor internal yang bersal dari dalam individu yang mengelola dan memproses lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi tingkah laku sebagai hasil pembelajaran. Faktor internal ini terbagi menjadi dua

---

<sup>39</sup>Rospala Hanisah Yukti Sari, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran untuK PGSD/PGMI* (Penerbit Adab, 2023), hlm 50.

yaitu faktor internal dan faktor psikologis yang meliputi intelegensi, emosi, bakat, motivasi dan perhartian. Pertama faktor fisiologi merupakan keadaan jasmani seperti sakit, sehat, bentuk tubuh, dan keadaan fisik kuat dan lemah. Kedua faktor psikologis merupakan kondisi dari dalam diri individu yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Setiap individu memiliki kondisi psikologis yang berbeda maka hal ini dapat menimbulkan cara merespon yang berbeda pula sehingga berdampak pada hasil belajar yang berbeda-beda.

2) Faktor eksternal yang meliputi:

- a) lingkungan fisik, terdiri keadaan tempat tinggal, rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- b) Lingkungan psikis yaitu harapan, cita-cita, dan masalah yang dihadapi
- c) Lingkungan pertemanan, orang tua, guru, dan masyarakat<sup>40</sup>.

Proses kegiatan pembelajaran merupakan serangkaian interaksi guru dan siswa hubungan yang didasari timbal balik dalam situasi edukatif agar mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini guru memegang peranan penting dalam mendidik, mengarahkan siswa<sup>41</sup>.

Kegiatan pembelajaran melibatkan bagian penyusun yang saling terkait dan dirancang secara sistematis, dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi akan lebih menarik daya tarik siswa

---

<sup>40</sup>Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Prenada Media, 2021) hlm 22-29.

<sup>41</sup> Fakhurrazi Fakhurrazi, *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif, At-Tafkir* 11, no. 1 (20 Oktober 2018), hlm 8.

selama proses belajar dikelas, oleh karena itu guru perlu untuk merancang pembelajaran dengan pertimbangan yang matang dalam keterlibatan siswa agar kegiatan proses pembelajaran berlangsung interaktif. Pembelajaran mempunyai ciri atau karakteristik diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan yang jelas untuk mengembangkan potensi dan karakter peserta didik
- 2) Dalam pembelajaran penting menerapkan strategi, metode, dan teknik yang telah direncanakan dan terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Berpedoman pada kurikulum agar mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Melibatkan aktiviras peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran
- 5) Seorang pendidik yang efektif dan efisien dalam mengelola proses pembelajaran
- 6) Menerapkan peraturan dan konsisten dalam proses pembelajaran
- 7) Menyusun jadwal waktu yang terencana
- 8) Melakukan evaluasi berkelanjutan hasil pembelajaran secara komrehensif<sup>42</sup>.

Karakteristik pembelajaran penting untuk diketahui oleh pendidik karena dapat membantu pendidik dalam mendesain pembelajaran yang efektif dan efisien juga dapat mengembangkan kurikulum yang lebih relevan serta dapat membuat kebijakan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

---

<sup>42</sup>Edward Harefa dkk., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) hlm 12.

Setelah mengetahui karakteristik pembelajaran terdapat komponen pembelajaran Menurut Yunawati Sele diataranya adalah sebagai berikut<sup>43</sup>:

- 1) Tujuan pembelajaran merupakan hasil yang diharapkan dapat tercapai dari proses pembelajaran
- 2) Materi pembelajaran yang menjadi bahan ajar yang disampaikan pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Kegiatan belajar mengajar interaksi guru dan siswa
- 4) Metode cara yang digunakan guu dalam menyampaikan materi pembelajaran
- 5) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan bahan ajar agar siswa dapat memahami materi dengan baik
- 6) Sumber belajar merupakan bahan yang digunakan guru dan siswa seperti buku paket, jurnal, dan lain-lain
- 7) Evaluasi merupakan proses untuk melihat pengetahuan siswa dalam mencapai hasil belajar

#### Pembelajaran

Seedangkan media pembelajaran menurut Mashuri merupakan usaha seorang pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswa untuk mendapatkan respon, minat dan perhartian agar selama kegiatan belajar mengajar komukasi berjalan komunikatif<sup>44</sup>. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa karena dapat menumbuhkan minat dan

---

<sup>43</sup>Yunawati Sele, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Penerbit NEM, 2023) hlm 26-29.

<sup>44</sup>Desty Putri Hanifah dkk,*Teori, dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Pradina, 2023), hlm 3

keinginan baru, serta meningkatkan minat belajar siswa, dengan suasana belajar yang kondusif serta media yang mendukung<sup>45</sup>.

Menurut Smaldino media pembelajaran merupakan sebagai bahan pendukung yang dapat meningkatkan keberhasilan dan efisiensi selama pembelajaran. Penggunaan teknologi pada media pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk mencapai keinginan belajar yang tinggi sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik<sup>46</sup>.

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang menjadi alat untuk komunikasi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, dan keterampilan pada siswa dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan belajar dan penggunaan waktu yang tepat. Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan materi baik pesan atau informasi pada siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah yang disampaikan oleh guru atau pengajar.

Media pembelajaran memiliki landasan dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Landasan filosofis media pembelajaran merupakan dasar yang membentuk pandangan peran media dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak

---

<sup>45</sup>Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023), hlm 3.

<sup>46</sup>Aliant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (16 Maret 2016), hal.114

merubah konsepnya menjadi tidak manusiawi, justru dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan interaksi siswa.

- b) Landasan psikologis dalam media pembelajaran sebagai guru penting dalam memilih strategi pembelajaran yang melibatkan siswa seperti *student center* sehingga siswa dapat aktif dalam proses belajar baik dalam aspek kognitif, fisik, dan sosial.
- c) Landasan teknologis merupakan segala proses menyeluruh dan terstruktur dalam menganalisis, memecahkan masalah, melaksanakan, mengevaluasi yang dilakukan pada proses pembelajaran melibatkan guru, siswa, ide, prosedur, peralatan kebutuhan belajar, dan kelompok kecil.
- d) Landasan empiris media pembelajaran memperhatikan antara kebutuhan siswa dan kegunaan media yang artinya dalam hal ini seorang guru tidak dapat memilih media berdasarkan hal yang ia senangi saja, melainkan harus mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran dan siswa<sup>47</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas dengan mempertimbangkan keempat landasan tersebut, guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan interaksi siswa dalam proses belajar.

Sebelum mempersiapkan media pembelajaran yang efektif dan menarik hendaknya perlu memperhatikan karakteristik media

---

<sup>47</sup> Gusti Nyoman Pardomuan dan Yohanna Ristua, *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna*, (Cipta Media Nusantara 2023), hlm 18-21.

pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan oleh guru saat memilih media pembelajaran diantaranya adalah tujuan dari penggunaan media, sasaran media, kelebihan dan kelemahan media yang digunakan, waktu yang tepat, biaya yang tersedia, dan ketersediaan media<sup>48</sup>.

Supriyoni mengatakan bahwa merancang media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa sebagai berikut:

- a) Media harus dirancang dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- b) Media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan tidak terlalu rumit sehingga membuat siswa bingung.
- c) Media harus dibuat dengan bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media<sup>49</sup>.

Merancang media pembelajaran merupakan hal penting dalam mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran dengan materi ajar agar tujuan dari media pembelajaran dapat tercapai. Prinsip media pembelajaran juga penting untuk dipahami. Prinsip-prinsip media pembelajaran anatar lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan
- 2) Pembelajaran dapat menjadi interaktif

---

<sup>48</sup>Maulidya Putri Pratama dan Fitria Nur Hasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD," *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 (4 Januari 2024), hlm 2-3.

<sup>49</sup> Septy Nurfadhillah dkk., *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021) hlm 10.

3) Terjadinya umpan balik antara guru dan siswa<sup>50</sup>.

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Sudirman dan Miraso diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan lebih baik.
- b) Mengembangkan minat dan motivasi dengan mendesain media pembelajaran yang bervariasi agar tercipta pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- c) Mengembangkan keterampilan teknologi dengan penggunaan media berbasis digital siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak atau perangkat keras yang tentunya penting untuk diajarkan pada era saat ini.
- d) Media pembelajaran dapat membantu dalam menciptakan pengalaman belajar sehingga pengalaman tersebut tidak mudah dilupakan.
- e) Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran<sup>51</sup>.

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu hal penting pada proses pembelajaran karena media pembelajaran berperan sebagai alat bantu juga dapat menarik perhatian dan fokus siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi atau topik yang tengah dibahas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>50</sup>Mohamad Miftah dan Nur Rokhman, *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*,1, no. 4 (2022) hlm 5.

<sup>51</sup>Nur Ahmad Hardoyo Sidik dkk,*Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*, (Mega Press Nusantra 2023)hlm 7-8.

Adapun teori yang berkaitan media pembelajaran dengan minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Suatu media hanya memiliki keunggulan apabila media itu dapat digunakan oleh siswa dengan karakteristik sesuai dengan respon yang ditimbulkan dari media tersebut<sup>52</sup>.
- b) Suatu media dirancang dengan memperhartikan sepenuhnya hal-hal yang berkaitan dengan diri siswa, bakat, kesempatan siswa untuk belajar dan minat belajar siswa, dengan demikian fungsi media tidak hanya sebagai penyampai materi tetapi juga untuk merangsang siswa pada aktivitas belajar untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan<sup>53</sup>.
- c) Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti suara, gambar, gerakan, dan warna. Sehingga dapat menimbulkan rasa keingintahuan siswa pada rekasi fisik dan emosional, serta dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami<sup>54</sup>.

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran yang efektif adalah penting untuk memperhartikan karakteristik dan kebutuhan siswa terutama minat belajar agar media pembelaran dapat berhubungan baik untuk meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memberikan

---

<sup>52</sup>Syarifuddin dan Eka, *Media Pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*, Bening Media: Palembang, 2022), hlm 16.

<sup>53</sup>Hina Wijaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Kencana: Jakarta, 2012), hlm 15

<sup>54</sup> Kusuma Wijaya, dkk, *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0)*, ( PT. Sonpedia Publishing Indonesia:Jambi), 2023, hlm 21

pengalaman belajar yang menyenangkan.

#### **a. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Muhammad dan Prima indikator penggunaan media pembelajaran adalah ketertarikan media yang merupakan kemampuan media untuk menarik perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran meliputi antara lain memiliki tampilan media menarik, terdapat fitur yang menarik atau bagus, dapat membuat siswa merasa tertantang saat menggunakan media dan menumbuhkan jiwa persaingan dalam belajar serta ketertarikan media untuk memberikan umpan balik langsung antara guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran<sup>55</sup>.

Menurut Nurita dalam menentukan penggunaan media pembelajaran terdapat hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah

- 1) Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam hal ini pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan agar kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif. Kesesuaian media pembelajaran yang merupakan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan, kesesuaian media dengan metode pembelajaran yang guru gunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 2) Efektivitas media penting untuk mempertimbangkan kembali kelebihan dan kekurangan media serta pastikan bahwa media sesuai dengan kebutuhan siswa serta efektivitas media meliputi bahwa media itu sendiri dapat mudah untuk digunakan, materi yang

---

<sup>55</sup>Marwah Mariam Mohammad dan Prima Mutia Sari, *Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, Jurnal Educatio Vol 7, No 3, (29 Agustus 2021) hlm 2.

disajikan mudah untuk dipahami, media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kemudahan dalam menggunakan media.

- 3) Fleksibilitas dapat dikatakan fleksibilitas apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, dalam memilih media pembelajaran pastikan media dapat digunakan secara praktis seperti dapat digunakan di kelas maupun luar kelas atau secara daring.
- 4) Sarana pendukung dalam memilih media pembelajaran mempertimbangkan sarana dan prasarana di sekolah, jika kebutuhan media tidak tersedia maka media dapat dibuat sendiri atau dapat membuat secara bersama-sama dengan bahan yang mudah dijangkau seperti memanfaatkan media berbasis digital. Dalam memanfaatkan media berbasis digital pastikan bahwa sarana tersedia seperti ketersediaan jaringan internet/*wifi*, ketersediaan sumber daya listrik, dan ketersediaan alat bantu digital seperti laptop, *handphone* dan proyektor untuk menampilkan media di kelas.
- 5) Kemampuan Guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, penting untuk mempertimbangkan jenis media yang sesuai dengan kemampuan guru dalam mendesain media dan kemampuan guru dalam menggunakan media yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat menjadi pendorong siswa untuk belajar<sup>56</sup>.

Berdasarkan uraian di atas indikator pembelajaran penting untuk memperhatikan ketertarikan media pembelajaran, memperhatikan tujuan

---

<sup>56</sup>Teni Nurrita, *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018), hlm 12.

penggunaan media pembelajaran agar sesuai dengan apa yang diharapkan guru dalam memberikan pengajaran, memperhatikan efektivitas dan fleksibilitas kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran, memperhatikan sarana pendukung media pembelajaran, serta mempertimbangkan kemampuan guru dalam menggunakan media dan mengimplementasikannya proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan kesimpulan tersebut maka indikator media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Ketertarikan media pembelajaran
- b) Tujuan penggunaan media
- c) Efektivitas media
- d) Fleksibilitas media
- e) Sarana pendukung
- f) Kemampuan guru

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media sebagai bagian dari pembelajaran mampu memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan. Siswa dapat menggunakan media secara individual atau kelompok, maka media pembelajaran akan bekerja dengan baik. Menurut Asyhar ia menyatakan bahwa media memiliki beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Media visual merupakan media yang dapat diamati oleh indera penglihatan, sehingga pengalaman belajar yang dialami siswa bergantung pada kemampuan mereka untuk memperhatikan objek media visual.
- 2) Media audio merupakan media yang digunakan dalam proses

pembelajaran yang hanya memanfaatkan indera pendengaran siswa sehingga pengalaman belajar yang dialami siswa bergantung pada indera pendengaran mereka.

- 3) Media audio visual merupakan jenis media yang digunakan secara bersamaan dengan indera pendengaran dan indera penglihatan selama kegiatan proses pembelajaran
- 4) Multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual bergerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal maupun nonverbal yang bergantung pada indera manusia yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran<sup>57</sup>.

Setelah mengetahui jenis-jenis media pembelajaran selanjutnya terdapat karakteristik dari masing-masing jenis media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Karakteristik media audio berdasarkan kemampuan media dalam meningkatkan kesadaran indera pendengaran baik verbal (dalam kata-kata atau bahasa) maupun nonverbal
- b) Karakteristik media visual yang terdiri dari berbagai unsur seperti garis, bentuk, tekstur, dan warna. Media visual terbagi menjadi dua yaitu media visual non proyeksi seperti gambar, diagram atau grafik, buku, dan lain sebagainya. Sedangkan media visual proyeksi

---

<sup>57</sup>Jaka Wijaya Kusum dkk., *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm 59-60.

seperti slide atau presentasi, film atau video, animasi bergerak dan lain sebagainya.

- c) Karakteristik media audiovisual merupakan media yang dapat mengubah konsep abstrak menjadi contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menyampaikan suatu informasi atau pesan dengan menggabungkan suara dan gambar.
- d) Karakteristik multimedia merupakan gabungan dari dua atau lebih format media seperti animasi, video, grafik, teks yang membentuk menjadi satu. Menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan informasi dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan telepon genggam<sup>58</sup>.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, adapun fungsi dari media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Fungsi semantik berkaitan dengan makna atau arti kata, istilah, tanda, atau simbol. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menambah perbendaharaan kata siswa (symbol verbal). Simbol adalah barang yang digunakan atau dianggap sebagai representasi dari sesuatu yang lain.
- 2) Fungsi manipulatif maksud dari fungsi manipulatif adalah kemampuan media untuk menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan tujuan.

---

<sup>58</sup> Nur Ahmad Hardoyo Sidik dkk, *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*, (Mega Press Nusantra 2023) hlm 14 .

- 3) Fungsi fiksatif merupakan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali peristiwa atau peristiwa yang telah lama terjadi disebut fungsi fiksatif. Fungsi fiksatif ini berkaitan dengan kemampuan media untuk merekam (mencatat) peristiwa atau peristiwa yang telah lama terjadi.
- 4) Fungsi sosio-kultural merupakan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu mengatasi hambatan sosiokultural antar siswa. Sangat mungkin bahwa banyak siswa memiliki persepsi dan pemahaman yang berbeda tentang suatu topik pembelajaran. Ini karena setiap siswa memiliki adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda<sup>59</sup>.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad manfaat media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat kualitas pembelajaran dan dapat mengarahkan perhsrtisn siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, menyenangkan, lebih menarik dengan adanya media yang digunakan agar tercipta interaksi aktif guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman materi lebih mudah untuk dipahami sesuai dengan kemampuannya<sup>60</sup>. Manfaat media pembelajaran diantaranya juga sebagai berikut.

- 1) Materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2) Efektif dalam waktu dan sumber daya
- 3) Hasil belajar siswa dapat meningkat

---

<sup>59</sup>Anang Silahuddin, *Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati*, Jurnal Prodi MPI, Vol 4 No. 2 2022 hlm 11-13.

<sup>60</sup>Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (PT.Raha Grafindo Persada, 2019), hlm 29.

- 4) Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kesepakatan guru dan siswa
- 5) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa selama proses pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.<sup>61</sup>

### 3. Pengertian *Kahoot!*

Aplikasi *kahoot* didirikan oleh Johan Brand, Jane Brooler dan Morten Versvik dalam sebuah proyek bersama dengan Norwegian University of Science and Technology. Ketiga tokoh tersebut kemudian bekerja sama dengan seorang Profesor Alf Inge Wang juga berkerja sama dengan pengusaha Norwegia Asmund Furuseth. Aplikasi *kahoot* pertama kali diperkenalkan dalam versi beta pada konferensi SXS Wedu pada bulan maret 2013, sebelum akhirnya diluncurkan secara publik pada bulan september 2013. Perusahaan ini memiliki misi untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara global serta membantu orang-orang dari segala usia tanpa memandang bakat, atau latar belakang untuk membuat “keajaiban” pada proses pembelajaran. Visi *kahoot* adalah menjadi platform pembelajaran terdepan di dunia. Dengan mendorong pelajar di sekolah, kantor dan lain-lain<sup>62</sup>.

Aplikasi *kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game tanpa membayar dan menyenangkan untuk belajar dan memungkinkan pengguna membuat konten pembelajaran yang unik<sup>63</sup>.

Kahoot dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas.

---

<sup>61</sup>Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” *Axiom : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018), hlm 94.

<sup>62</sup>Kahoot!, “About Us”, (<https://kahoot.com/company/>), Diakses pada 14 Februari 2025

<sup>63</sup>Hani Atus Sholikhah dan Ansori, *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi* (Bening Media Publishing, 2024) hlm 172.

*Kahoot* bertujuan untuk menarik minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran sambil bermain dengan cara yang menyenangkan, dan tidak membosankan. Yang membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami serta menumbuhkan inovasi selain mengimplementasikan pembelajaran menggunakan metode konvensional yang tidak menggunakan teknologi seringkali membuat siswa jenuh dan bosan<sup>64</sup>.

*Kahoot* dapat dijadikan sebuah permainan serta dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menyenangkan, karena mudah dalam mendesain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik untuk media evaluasi, pemberian tugas jarak jauh dari rumah, maupun untuk permainan didalam kelas<sup>65</sup>. *Kahoot* merupakan media untuk mengembangkan pembelajaran yang memiliki beberapa pilihan seperti, kuis, diskusi, dan survei. Kahoot memiliki opsi yang dapat membuat berbagai macam jenis pertanyaan. Didalam aplikasi Kahoot terdapat, gambar dan warna menunjukkan bentuk jawaban dari pertanyaan<sup>66</sup>.

Dari penjelasan di atas maka media pembelajaran berbasis *kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang memerlukan akses internet sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *kahoot* dapat diunduh atau dapat diakses pada web resmi dalam mesin pencarian. Dalam media pembelajaran berbasis *kahoot* guru dapat membuat permainan yang disesuaikan dengan materi ajar

---

<sup>64</sup>DwiHartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," 2019 hlm 3.

<sup>65</sup>Femalya Noveda Vassya, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Boja," *Indonesian Journal of Elementary School* 3, no. 2 (22 Desember 2023) .hlm 12

<sup>66</sup>Saparuddin, *Inovasi Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2022). Hlm 36

beretujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *kahoot* memiliki dua alamat *website*, yang digunakan guru dan siswa yakni jika untuk guru alamat *website kahoot* adalah *Kahoot.com* dan jika untuk siswa alamat *website kahoot* adalah *Kahoot.it* Berikut ini adalah tampilan aplikasi *kahoot*.



*Gambar 2. 1Aplikasi kahoot*

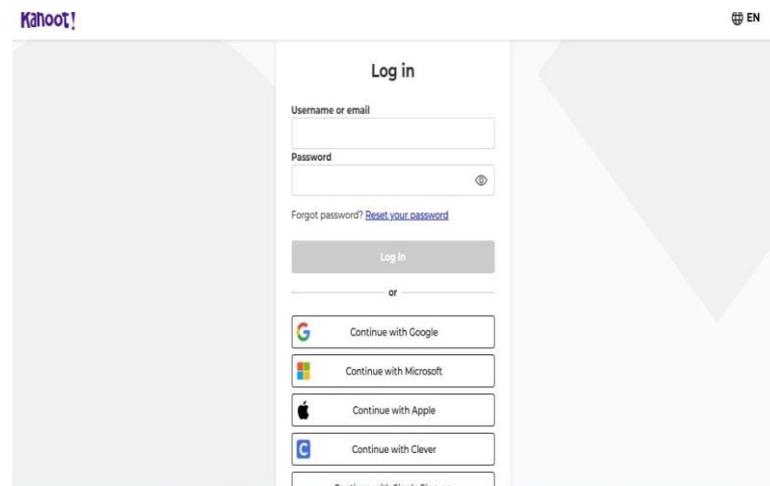
**a.Langkah-langkah mengakses aplikasi *kahoot***

- 1) Pada tampilan pertama saat masuk ke aplikasi *kahoot* terlebih dahulu untuk membuat *account* dengan cara meng-klik menu “*Log in*” di pojok sebelah kanan atas pada gambar dibawah ini:



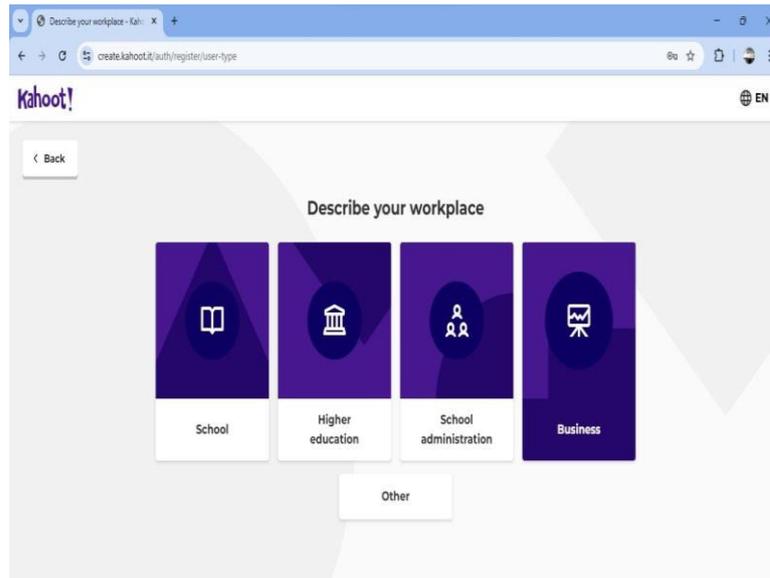
**Gambar 2. 2 Tampilan utama aplikasi Kahoot**

- 2) Kemudian sebelum masuk ke aplikasi *kahoot* pengguna membuat *account*. Dapat memilih menggunakan akun *google* atau *E-mail* , dan beberapa pilihan lainnya berdasarkan kebutuhan pengguna.



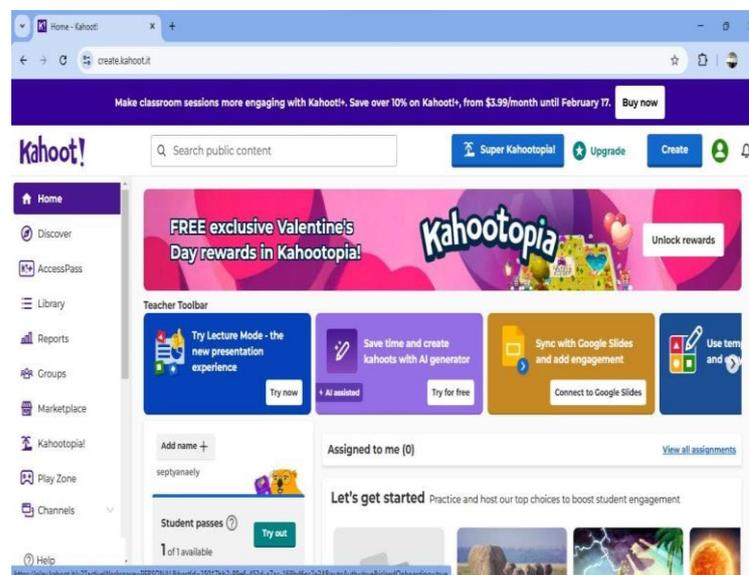
**Gambar 2. 3 Tampilan Log in Kahoot**

- 3) Berikutnya setelah berhasil membuat *account* akan langsung ke menu tampilan pilihan profesi kemudian klik menu pilihan tersebut pada gambar di bawah ini.



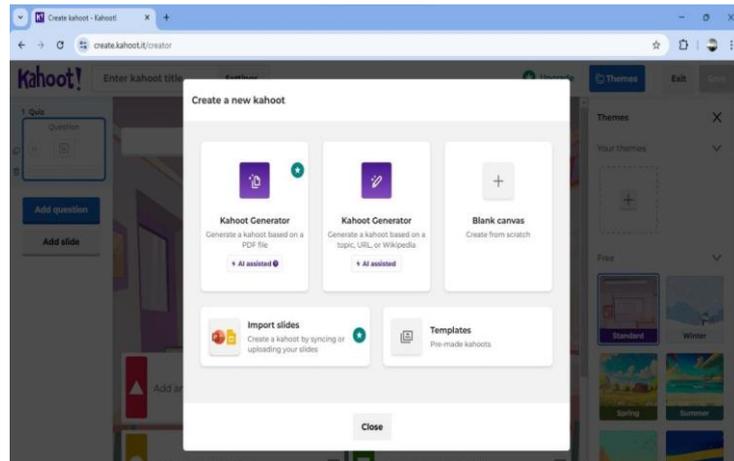
**Gambar 2. 4 Tampilan Menu Profesi Kahoot**

- 4) Berikutnya setelah berhasil membuat *account* akan langsung ke menu tampilan beranda *Kahoot*.



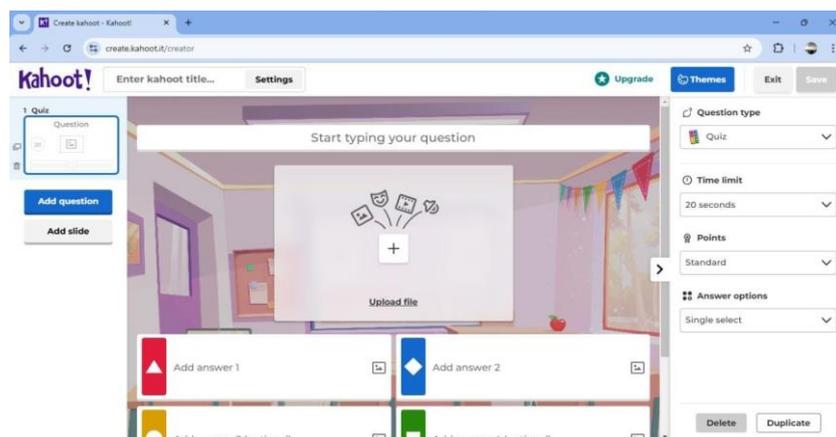
**Gambar 2. 5 Tampilan Beranda Kahoot**

- 5) Selanjutnya untuk membuat soal-soal klik menu tanda (+) *blank canvas*.

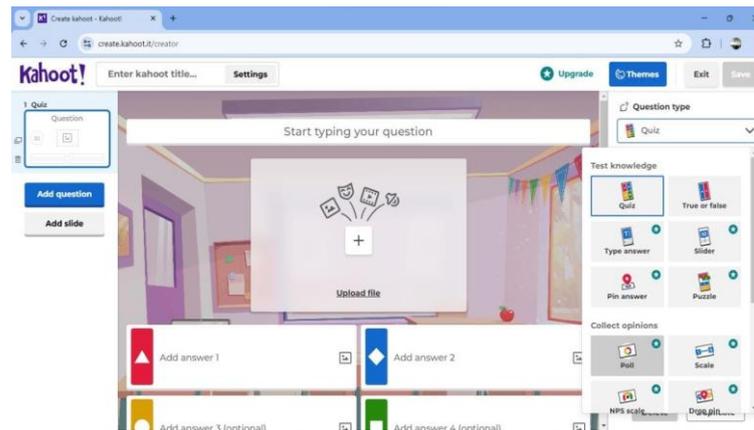


**Gambar 2. 6 Tampilan membuat Soal Kahoot**

- 6) Pada tampilan pembuatan soal. Terdapat menu-menu tantangan *game kahoot*. Pada menu ini soal dan jawaban dapat di *setting*. Pengaturan kecepatan durasi waktu ketika siswa akan menjawab soal dengan waktu yang telah ditentukan dan jawaban akan langsung muncul serta akan mendapatkan poin berdasarkan jawaban benar. Pengguna dapat membuat bentuk soal dengan menu pilihan ganda, soal dengan menjawab Benar atau Salah, kuis dan lain-lain.



**Gambar 2.7 Tampilan menu-menu setting soal Kahoot.**



**Gambar 2. 8 Tampilan menu-menu setting game Kahoot**

### **b. Fitur kahoot**

Pengguna kahoot disuguhkan dengan banyaknya fitur untuk meningkatkan fleksibilitas dan kreativitas pengguna kahoot yang menyediakan layanan berupa alat bantu bagi guru untuk menyajikan kuis secara singkat, cepat, dan mudah diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat memilih salah satu template desain awal
- 2) Dapat mengedit kahoot yang sudah ada
- 3) Mencari 50 juta soal dari bank soal
- 4) Dapat menambahkan gambar atau video dalam kuis
- 5) Siswa dapat memainkan kahoot di kelas/ secara daring
- 6) Siswa dapat bermain secara individu atau berkelompok
- 7) Tersdapat bentuk soal pilihan ganda, pilih jawaban benar atau salah,
- 8) Terdapat batas waktu dalam menjawab soal/kuis
- 9) Tampilan menarik dan bervariasi
- 10) Terdapat fitur lengkap dan beragam
- 11) Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (*feedback*) hasil belajar

### c. Manfaat media *kahoot*

Media Pembelajaran berbasis *kahoot* efektif selain untuk melatih siswa dalam menjawab pertanyaan juga dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar, karena perhatian siswa lebih banyak fokus pada media *kahoot* membantu dalam memvisualisasikan konsep materi yang dibahas<sup>67</sup>. Manfaat media *kahoot* dalam proses pembelajaran adalah memudahkan penyampaian materi yang dapat diseragamka dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik peran media kahoot sangat mendukung guru dalam meningkan kualitas pembelajaran berikut.<sup>68</sup>

### d. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Kahoot*

Media pembelajaran *kahoot* tentu memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai beriku<sup>69</sup>:

- a. Kelebihan *kahoot* dalam pembelajaran
  - 1) Implementasi metode pembelajaran lebih mudah dalam mengaplikasikan kahoot sebagai media pembelajaran
  - 2) Dapat mengurangi tingkat kecurangan dan kebocoran soal
  - 3) Meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar
  - 4) Media kahoot leboh praktis karena dapat digunakan melalui telepon genggam.
  - 5) Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi

---

<sup>67</sup> Ely Widayati, *Asyiknya Belajar Bahasa Inggris dengan Kahoot* (Wawasan Ilmu (Banyumas ,Jawa Tengah:Wawasan Ilmu 2023) hlm 5.

<sup>68</sup>Aan Putra dan Kesi Afrilia,*Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi 4, no. 2 (30 Desember 2020), hlm 4.

<sup>69</sup>Andi Kristanto, Eli Karliani, dan Ahmad Saefulloh, “*Development of Evaluation Tools Based on Kahoot! Application on the Material of Diversity of Indonesian Society in Class VII of SMPN 2 Timpah Petak Puti, Timpah District,*” *Jurnal Pendidikan* 25, no. 1 (24 Agustus 2024), hlm 21.

- b. Kelamahan *kahoot* dalam pembelajaran
- 1) Tidak semua guru mahir menggunakan teknologi.
  - 2) Fasilitas pendidikan yang tidak memadai
  - 3) Jaringan internet kurang stabil

## B. Kerangka Berpikir

Untuk mengetahui bagaimana variabel bebas atau variabel independent dan variabel terikat atau dependent. Berikut diagram sederhana kerangka berpikir pada penelitian ini:



*Gambar 2. 9 Bagan kerangka berpikir*

## F. Hipotesis

Dari kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong.
- b. H Nol ( $H_0$ ) Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Lokasi Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan data berupa angka-angka dan analisis statistik, yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah<sup>1</sup>. Penelitian korelasi atau korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih tanpa mengubah atau memanipulasi data yang bertujuan untuk membuktikan sejauh mana keterkaitan hubungan anatar variabel bebas dan variabel terikat<sup>2</sup>. Dengan menggunakan jenis penelitian korelasi dalam penelitian ini akan melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong.

##### 2. Lokasi Penelitian

Adapun tempat yang menjadi lokasi penelitian ini dilakukan di SMKN 4 Rejang Lebong yang beralamat di Jl. Curup-Muara Aman KM 14, Desa Bangun Jaya, Kecamatan Bermani Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Peneliti memilih lokasi berada di sekolah tersebut karena sudah menerapkan media pembelajaran berbasis *kahoot*, sehingga penting untuk dilakukan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa.

---

<sup>1</sup>Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)* (Hidayatul Quran, 2019), hlm 16.

<sup>2</sup>Andi Ibrahim dkk, *Metodologi penelitian* (Gunadarma Ilmu, 2018), hlm 77

## B. Populasi dan sampel

### a. Populasi

Populasi merupakan orang atau kelompok yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti oleh peneliti. Adapun populasi pada penelitian ini adalah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot* yaitu kelas X teknik komputer jaringan di SMK Negeri 4 Rejang Lebong yang berjumlah 51 siswa.

### b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan sebagai objek penelitian dengan tujuan agar dapat mewakili populasi yang lebih besar<sup>3</sup>. Menurut Arikunto ia menyatakan bahwa sampel merupakan yang mewakili populasi yang ada dan dijadikan responden agar penelitian yang dilakukan lebih mudah dan sederhana. Apabila populasi kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Jika populasi besar atau lebih dari 100 dapat diambil 10%-15%, 20%-25%<sup>4</sup>.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel di atas maka pada penelitian ini menggunakan total sampling. Peneliti mengambil sampel 100% dari seluruh populasi yang ada karena populasi kurang dari 100, penelitian ini juga disebut penelitian populasi yaitu pada seluruh siswa kelas X teknik komputer jaringan (TKJ) yaitu kelas X (TKJ) satu dan

---

<sup>3</sup>Eddy Roflin dkk, *Populasi, Sampel, Varian Dalam Penelitian Kedokteran*, (Penerbit NEM, 2021) hlm 11.

<sup>4</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm 109

dua yang berjumlah 51 siswa. Dapat diilustrasikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.1 Sampel kelas penelitian**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas X TKJ 1	13	13	26 Siswa
Kelas X TKJ 2	12	13	25 Siswa
<b>Jumlah</b>			<b>51 Siswa</b>

Pada tabel di atas menunjukkan kelas yang akan diberikan angket penelitian di kelas X TKJ 1 berjumlah 26 siswa yang terdiri 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dan kelas X TKJ 2 berjumlah 25 siswa yang terdiri 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

### C. Definisi Operasional Variabel

#### 1. Variabel X ( Media pembelajaran berbasis *kahoot*)

##### a. Definisi konseptual

Menurut Izzah dkk, aplikasi *kahoot* merupakan salah satu platform digital pembelajaran berbasis game tanpa membayar dan menyenangkan untuk digunakan dalam kegiatan belajar serta memungkinkan pengguna untuk mendesain konten pembelajaran yang menarik<sup>5</sup>. Media pembelajaran berbasis aplikasi digital dapat diakses melalui website di internet atau aplikasi *kahoot* yang dapat diunduh, memiliki fitur seperti kuis, diskusi, dan survei serta menu lainnya seperti dapat membuat berbagai macam jenis pertanyaan yang dapat

---

<sup>5</sup> Izzah dkk, *Penulisan bahan ajar teori & implementasi*, (Bening Media Publishing 2024), hlm 172

memberikan pengajaran yang jelas, lebih bermakna, menarik, bervariasi, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa serta dapat menerangkan pembelajaran dengan baik<sup>6</sup>.

b. Definisi operasional

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital online yang berisikan kuis dan permainan. Media pembelajaran *kahoot* dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diukur dengan menggunakan angket yang diberikan langsung pada siswa secara tertutup dengan siswa memilih jawaban dari pilihan yang telah disediakan berdasarkan pada indikator-indikator dari media pembelajaran *kahoot* yaitu: ketertarikan media pembelajaran, tujuan penggunaan media, efektivitas media, fleksibilitas media, sarana pendukung, dan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran.

2. Variabel Y ( Minat belajar siswa)

a. Definisi konseptual

Menurut Trygu minat belajar siswa merupakan semangat dalam diri seorang individu atau siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar, hal ini muncul ketika siswa memiliki keinginan yang kuat untuk meraih prestasi dan meningkatkan hasil belajar<sup>7</sup>. Minat belajar yang tinggi akan memudahkan siswa dalam memahami penjelasan guru sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan. Minat belajar penting untuk dimiliki siswa karena minat belajar akan

---

<sup>6</sup> Saparuddin, *Inovasi Pembelajaran*, (CV Jejak Publisher, 2022), hlm 22.

<sup>7</sup>Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia 2021), hlm 44.

membantu siswa dalam memahami materi, membantu dalam menyelesaikan masalah, dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Minat belajar siswa merupakan perasaan suka atau ketertarikan siswa terhadap pelajaran sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih dalam untuk mencari pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui partisipasi siswa dan keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar dalam mencari pengetahuan.

b. Definisi operasional

Minat belajar siswa adalah penilaian siswa terhadap proses pembelajaran guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang ditandai adanya rasa ketertarikan pada materi, perhatian guru, keterlibatan disertai perasaan senang yang diukur dengan menggunakan angket yang diberikan langsung pada siswa secara tertutup dengan siswa memilih jawaban dari pilihan yang telah disediakan berdasarkan pada indikator-indikator dari minat belajar yaitu: Perasaan senang, perhatian, keterlibatan, perhatian, pemahaman siswa terkait manfaat pembelajaran, kemauan siswa mengerjakan tugas-tugas, dan kedisiplinan serta ketekunan siswa.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi merupakan pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung melalui pengamatan dan catatan atau perilaku objek sasaran. Menurut Sudjana dan Ibrahim menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap

fenomena yang akan diteliti baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini observasi atau pengamatan adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi yang mereka lihat selama penelitian. Tujuan yang diamati peneliti adalah tentang penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong. Adapun kisi-kisi observasi adalah seperti berikut:

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Observasi**

Objek Penelitian	Indikator
Kegiatan belajar mengajar	1. Melihat aktivitas siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot 2. Melihat guru mengajar di kelas

**Tabel 3.3 Objek yang diamati**

No	Indikator yang diamati	Ya	Tidak
1.	Guru PAI membuka kegiatan pembelajaran		
2.	Dalam proses pembelajaran siswa menggunakan media pembelajaran berbasis <i>kahoot</i> di kelas		
3.	Dalam proses pembelajaran siswa antusias saat guru PAI menggunakan media pembelajaran berbasis <i>kahoot</i> di kelas.		

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan yang peneliti lakukan yang melibatkan peninjauan dokumen informasi yang dicatat yang tersimpan berupa tulisan, gambar dan monumental<sup>9</sup>. Dalam penelitian ini hasil dokumentasi nantinya dapat memberikan gambaran secara lebih mendalam atau lebih detail mengenai sesuatu yang diteliti mengenai tentang

<sup>8</sup>Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinarbaru Algensindo, 2017), hlm 195

<sup>9</sup>Darwyan Syah, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm 126

penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot terhadap minat belajar siswa. Melalui dokumentasi maka dapat tergambar bagaimana proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dapat mendukung dalam penelitian ini.

### 3. Angket

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Angket merupakan alat riset atau survey berupa pertanyaan tertulis yang diberikan pada responden untuk dijawab<sup>10</sup>. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket terstruktur atau tertutup artinya jawabannya sudah disediakan peneliti. Angket digunakan sebagai instrumen untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong. Angket akan disebarakan pada kelas X yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *kahoot*.

Peneliti menggunakan skala likert dalam mengumpulkan data penelitian yaitu berupa pertanyaan yang akan dipilih oleh responden. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian ini pertanyaan tanggapan responden dibuat dalam bentuk pertanyaan alternatif jawaban berupa selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK), hampir tidak pernah (HTP), dan tidak pernah (TP)<sup>11</sup>. Responden memilih jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada opsi jawaban yang telah disediakan untuk melihat tanggapan mereka tentang pengaruh penggunaan media

---

<sup>10</sup>Iskandar, *Metode Penelitian Dakwah*, (Qiara Media 2022), hlm 148

<sup>11</sup> Sugoyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta), 2022, hlm 94.

pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong. Kemudian angket tersebut akan diberikan skor berdasarkan mode skala likert sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Skala Likert**

<b>Kode</b>	<b>Opsi jawaban</b>	<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
SL	Selalu	5	1
SR	Sering	4	2
KK	Kadang-kadang	3	3
HTP	Hampir tidak pernah	2	4
TP	Tidak pernah	1	5

Sumber: Sugiyono, (2022)

Pada tabel di atas menunjukkan kode skala likert dan skor penilaian yang diperoleh responden ketika mengisi angket terdiri dari pertanyaan positif dan negatif. Pada item pertanyaan positif dimulai dari 5 ke 1, sedangkan untuk item pertanyaan negatif dari 1 ke 5, masing-masing item pertanyaan akan dijumlahkan berdasarkan opsi yang responden pilih. Dalam penelitian ini angket penelitian terdiri dua variabel yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* (X) berjumlah 19 butir soal skor tertinggi akan mendapatkan 95 dan skor terendah mendapat 19 dan pertanyaan variabel minat belajar siswa (Y) berjumlah 20 butir soal skor tertinggi akan mendapat 100 dan skor terendah 20. Alasan mengapa data penelitian terdapat pertanyaan positif dan negatif agar responden dapat menjawab pertanyaan lebih akurat<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup>Sugiyono, *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2022), hlm 93

### E. Kisi-kisi instrumen penelitian

**Tabel 3.5 Kisi-kisi intrumen variabel X.**

Varibael	Indikator	Sub indikator	Butir soal		Total
			Positif	Negatif	
Media pembelajar an berbasis kahoot	Ketertarikan media pembelajaran	Tampilan media menarik	1		5
		Fitur media menarik	2		
		Adanya tantangan	3		
		Adanya jiwa persaingan	4		
		Memberikan umpan balik	5		
	Kesesuaian tujuan media pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	6		3
		Sesuai dengan materi pembelajaran	7		
		Sesuai dengan metode pembelajaran	8		
	Efektivitas media	Media mudah digunakan	9		4
		Materi yang ditampilkan mudah dipahami	10		
		Menumbuhkan motivasi belajar	11		
		Kuis lebih mudah dikerjakan		12	
	Fleksibilitas media	Media dapat digunakan di kelas/ daring	13		1
	Sarana pendukung	Ketersediaan internet/wifi	14		4
		Ketersediaan sumber daya listrik	15		
		Ketersediaan alat digital laptop/infokus	16		
		Keterseediaan	18		

		alat digital siswa/ <i>handphone</i>			
	Kemampuan guru	Kemampuan guru mendesain media	17		2
		Kemampuan guru menggunakan media	19		
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>1</b>	<b>19</b>

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen variabel Y

Variabel	Indikator	Sub indikator	Nomor soal		Total
			Positif	Negatif	
Minat belajar siswa (Y)	Perasaan senang	Keinginan sendiri	1		3
		Tidak ada rasa keterpaksaan		2	
		Merasa puas dengan hasil belajar	3		
	Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru	4		2
		Fokus pada aktivitas pembelajaran	5		
	Keterlibatan	Aktif berdiskusi	6		4
		Menyampaikan pendapat	7		
		Berani bertanya	8		
		Serius pada aktivitas belajar	9		
	Ketertarikan	Berpartisipasi	10		4
		Tidak merasa bosan	11		
		Rasa ingin tahu	12		
		Berkonsentrasi		13	
	Memahami Manfaat pembelajaran	Refleksi diri	14		1
Mengerjakan tugas tepat waktu	Tidak menunda-nunda	15, 17	16	3	
Tekun dan disiplin	Patuh dan Rajin	18,19, 20		3	

<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>3</b>	<b>20</b>
---------------	-----------	----------	-----------

Dalam pengumpulan data, sebelum angket penelitian digunakan terlebih dahulu angket untuk di uji cobakan untuk memenuhi persyaratan instrumen kriteria valid dan reliabel. Pengujian validitas dan reabilitas diperlukan agar instrumen penelitian dapat memenuhi persyaratan tersebut.

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat ukur atau sebuah instrumen yang akan dilakukan penelitian . Untuk menjadi alat ukur yang dapat diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data, yang menggunakan bantuan program *SPSS 26*<sup>13</sup>.

Rumus dalam uji validitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}} >$$

keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$  = jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

Adapun kriteria validitas angket penelitian dasar pengambilan keputusan valid atau tidak validnya sebagai beerikut.

- Jika nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka angket penelitian dinyatakan valid.

---

<sup>13</sup> Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas* (Health Books Publishing, 2021 hlm 12).

- b. Jika nilai  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka angket penelitian dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* yang dapat menentukan suatu instrumen penelitian reabel atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* denganm taraf signifikansi yang digunakan dapat di 0,5. 0,6 hingga 0,7 tergantung kebutuhan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan taraf signifiiansi 0,6. Adapaun rumus dalam uji validitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$R_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma t^2}{\sigma t^2} \right)$$

keterangan :

$r_i$  = nilai reliabilitas

$k$  = jumlah item

$\sum \sigma t^2$  = jumlah varians butir

$\sigma t^2$  = varians total

Adapun kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) bernilai  $> 0,6$  maka dikatakan reliabel

dan jika nilai *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) bernilai , 0,6 maka dikatakan tidak reliabel.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis deskriptif data**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menilai karakteristik dari sebuah data. Data yang berhasil dikumpulkan diolah menggunakan teknik statistika deskriptif yang disajikan dalam bentuk menampilkan data berupa angka-angka baik dari individu maupun kelompok<sup>14</sup>. Pada penelitian ini statistik deskriptif data adalah rata-rata (*mean*), range, standar deviasi, jumlah maksimal, minimal agar mudah dipahami. Kemudian untuk hasil skor angket dalam penelitian ini menentukan kriteria hasil pengukurannya menggunakan klasifikasi dengan menentukan kategori tinggi, sedang, dan rendah.

### **2. Uji hipotesis**

Selanjutnya adalah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi *spearman rank* atau rho merupakan uji statistik yang digunakan melihat kekuatan pengaruh antara dua variabel atau lebih variabel dengan skala data ordinal tidak perlu dilakukan uji normalitas maupun linearitas data<sup>15</sup>. Menurut Adinurani ia menyatakan bahwa bila jenis data untuk korelasi *sperman rank* adalah data ordinal, berasal dari sumber yang tidak sama dan variabel tidak berdistribusi

---

<sup>14</sup>Asep Saepul Hamidi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:CV. Budi Utama, 2014), hlm 5.

<sup>15</sup>Slamet Riyanto dan Andi Rahman Putera, *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains* (Deepublish, 2022) hlm 115.

normal<sup>16</sup>. Kemudian Sugiyono juga berpendapat ini uji *spearman rank* digunakan bila data berbentuk ordinal dan termasuk dalam statistik non paramterik maka dapat menggunakan ini uji *spearman rank*<sup>17</sup>. Dalam penelitian ini perhitungan uji *spearman rank* menggunakan bantuan program *SPSS 26*, yang menghasilkan koefisien korelasi ( $\rho$ ) antara penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot dan minat belajar siswa. Analisis korelasi sendiri memiliki tujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yangb telah dihitungn dapat diterima atau ditolak. Berikut ini adalah rumus korelasi *spearman rank*:

$$\rho: 1 = \frac{6 \sum_{i=1}^N di^2}{N^3 - N}$$

Keterangan:

$\rho$  = Koefisien korelasi korelasi *spearman rank*

N = Jumlah sampel

$di^2$  = Selisih dari rank variabel Y dan Y yang telah dikuadratkan

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka hipotesis diterima
- b. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka hipoteses ditolak

Untuk melihat korelasi yang signifikan atau tidak juga dapat meliat jika nilai sig apabila  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan ada korelasi yang signifikan antara dua variabel tersebut. Hasil yang diperoleh dengan rumus

---

<sup>16</sup>Praptiningsih Gamawati Adinurani, *Statistika Non Parametrik (Aplikasi Bidang Pertanian, Manual, dan SPSS)* (Deepublish, 2022) hlm 130-131.

<sup>17</sup>Sugiyono, *Metode Kualitatif, Kunatitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm 151.

di atas dapat diketahui tingkat pengaruh variabel X dan variabel Y menggunakan koefisien korelasi. Koefisien korelasi merupakan pengukur untuk pengaruh dari dua variabel atau lebih yang dinyatakan sebagai tingkat pengaruh atau derajat keeratan antar variabel (sangat kuat, kuat, sedang, rendah, sangat rendah, dan tidak ada pengaruh). Interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, (2022)

### 3. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besarnya sumbangan dari variabel independen terhadap variabel dependen yang dapat dilihat melalui koefisien determinasi ( $n^2$ ). Berikut perhitungan koefisien determinasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kd = n^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

n = nilai koefisien.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat SMKN 4 Rejang Lebong**

Sekolah menengah kejuruan negeri 4 Rejang Lebong terletak di Jl. Lintas Curup – Muara Aman KM 40 desa Bangun Jaya kecamatan Bermani Ulu Kabupaten Rejang Lebong. SMKN 4 Rejang Lebong berdiri tanggal 29 oktober tahun 2004 . Dahulunya SMKN 4 Rejang Lebong hanya memiliki beberapa kelas saja karena masih dalam tahap pembangunan dan pengembangan. SMKN 4 Rejang Lebong terdapat lima kejuruan diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP)
- b. Teknik Pengelasan (TP)
- c. Teknik Komputer Jaringan (TKJ)
- d. Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM)
- e. Akuntansi dan Lembaga Keuangan (AKL).

##### **2. Visi dan Misi SMKN 4 Rejang Lebong**

Adapun visi dan misi SMKN 4 Rejang Lebong adalah sebagai berikut.

###### **a. Visi**

Terwujudnya lembaga pendidikan yang menghasikan lulusan yang disiplin, beriman, keterampilan, dan mandiri.

###### **b. Misi**

- 1) Mewujudkan siswa yang mempunyai budaya disiplin yang tinggi

dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Mewujudkan siswa yang beriman dan bertaqwa dalam dirinya masing-masing
- 3) Mewujudkan siswa yang terampil dan menguasai bidangnya/jurusannya masing-masing
- 4) Mewujudkan siswa yang mandiri sehingga mampu mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya untuk mengatasi tantangan masa depan.

### **3. Profil SMKN 4 Rejang Lebong**

#### **a. Identitas Sekolah**

Nama sekolah	: SMKN 4 Rejang Lebong
Akreditasi	: B
NPSN	: 10702879
NSS	: 321260 208001
Alamat	: Jl. Lintas Curup – Muara Aman KM 40
Desa/Kelurahan	: Desa Bangun Jaya
Kode Pos	: 39152
Kecamatan	: Bermani Ulu Raya
Kabupaten	: Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
Jumlah Rombel	: 16 kelas
E-mail	: <a href="mailto:smkn4rejanglebong@gmail.com">smkn4rejanglebong@gmail.com</a>
Facebook	: SmknEmpat Rejang Lebong

**b. Keadaan Tenaga Pendidik**

**Tabel 4.1 Data Tenaga Kependidikan SMKN 4 Rejang Lebong**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1.	Firnando, S.Pd.,MM	Kepala sekolah
2.	Neni Triyana, S.Pd., M.Pd	Guru madya
3.	Elfi Herawati Sitompul, S.P.,M.Pd	Guru madya
4.	Kusma Helmi, S.Pd	Guru madya
5.	Yuliza Pusriati, ST	Guru madya
6.	Evitaningsih, SP	Ahli madya
7.	Yetty Apriyani, S.TP	Ahli muda
8.	Sulastri, S. Pd	Ahli muda
9.	Tika Wulandari, S.Pd	Ahli pertama
10.	Ilham Budiansyah, S.Pd	Ahli pertama
11.	Harry Fernandes, S,Pd	Ahli pertama
12.	Sumartini, S.Pd	Ahli pertama
13.	Nozi Mulyawan, S.Psi	Ahli pertama
14.	Rosi Iskandar, M.Pd.T	Ahli pertama
15.	Darni Junita, S.Pd.Ek	Ahli pertama
16.	Dastralala, S.Pd	Ahli pertama
17.	Arex Josa, S.PdI	Ahli pertama
18.	Monna Fathrecia, S.Pd	Ahli pertama
19.	Kurnia Utami Putri, S.Pd	Ahli pertama
20.	Early Oktarina, S.Pd.	Ahli pertama
21.	Kurnia Lestari Fahdyarini, S.Pd.Si.	Ahli pertama
22.	Rizki Amalia, S.Pd.	Ahli pertama
23.	Sukirno, S. Pd	GTT
24.	Ambari Arifiyanto, ST	GTT
25.	Weli Aryani, SE	GTT
26.	Elensi Mita sari S, S.Pd	GTT
27.	Krisman Dwi Antony, S.Kom	GTT
28.	Deka Rismaniza, S. Pd	GTT
29.	Syahri Astuti, S.Pd	GTT
30.	Vitria Elva Florentina, S.Pd	GTT
31.	Gina Amalya, S.E	GTT
32.	Erpan Saputra, A.Md	GTT
33.	Indra Jaya, S.Pd,MM	Kasubbag Tata Usaha
34.	Rike Sucita sari, S.M	PTT
35.	Fitria,A.Md	PTT
36.	Novi Sunarli, A.Md	PTT
37.	Gunawan Karnedi, A.Md	PTT
38.	Jonaidi	PTT
49.	Safriansyah	PTT
40.	Diye Robi Zarkuvik	PTT
41.	Ibrahim Adi Prakoso, S.Si	PTT

42.	Anggin M. Ronaldi	PTT
43.	Muhammad Angga Kurniawan	PTT

c. Keadaan siswa SMKN 4 Rejang Lebong

Tabel 4.2 Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah		Total
		L	P	
1.	X Agrebisnis Pengolahan Hasil Pertanian	2	13	15
2.	X Teknik Komputer Jaringan 1	13	13	26
3.	X Teknik Komputer Jaringan 2	12	13	25
4.	X Teknik Pengelasan	27	-	27
5.	X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	30	-	30
6.	X Akuntansi dan Lembaga Keuangan	8	19	27
7.	XI Agrebisnis Pengolahan Hasil Pertanian	-	14	14
8.	XI Teknik Komputer Jaringan	7	20	27
9.	XI Teknik Pengelasan	23	-	23
10.	XI Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	25	-	25
11.	XI Akuntansi dan Lembaga Keuangan	2	18	20
12.	XII Agrebisnis Pengolahan Hasil Pertanian	7	16	23
13.	XII Teknik Komputer Jaringan	10	23	33
14.	XII Teknik Pengelasan	33	1	34
15.	XII Teknik dan Bisnis Sepeda Motor	32	-	32
16.	XII Akuntansi dan Lembaga Keuangan	9	21	30
<b>Jumlah</b>		<b>411 siswa</b>		

B. Hasil Penelitian

1. Uji coba instrumen penelitian

Hasil dari penelitian ini yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel media pembelajaran berbasis *kahoot* (X) dan variabel minat belajar siswa (Y). Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen untuk memastikan instrumen layak digunakan. Adapun hasil uji coba instrumen adalah sebagai berikut:

a. Validitas instrumen

Validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui bahwa setiap item kuesioner dapat dikatakan valid atau tidak valid dengan melihat  $r_{hitung}$

lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$ . Uji validitas instrumen dalam penelitian ini berjumlah adalah 27 siswa, maka dapat diperoleh derajat bebas (df)  $n-2 = 25$  maka dapat diperoleh  $r_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,381. Adapun hasil dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Validitas Variabel X**

No Soal	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
1	0,504	0,381	Valid
2	0,497	0,381	Valid
3	0,481	0,381	Valid
4	0,566	0,381	Valid
5	0,416	0,381	Valid
6	0,791	0,381	Valid
7	0,649	0,381	Valid
8	0,293	0,381	Tidak valid
9	-0,290	0,381	Tidak valid
10	0,602	0,381	Valid
11	0,791	0,381	Valid
12	0,345	0,381	Tidak valid
13	0,632	0,381	Valid
14	0,737	0,381	Valid
15	0,679	0,381	Valid
16	0,404	0,381	Valid
17	0,702	0,381	Valid
18	0,380	0,381	Tidak valid
19	0,716	0,381	Valid

Berdasarkan dari tabel 4.3 jumlah item soal pada variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot*) terdapat sebanyak 19 item pertanyaan, dapat dilihat bahwa terdapat 4 item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, dikarenakan nilai  $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ . Item tersebut terletak pada item nomor 8 dengan nilai  $r_{\text{hitung}}$  0,293, nomor 9  $r_{\text{hitung}}$  - 0,290 nomor 12  $r_{\text{hitung}}$  0,345, dan nomor 18  $r_{\text{hitung}}$  0,380. Sehingga jumlah item pertanyaan yang layak digunakan berjumlah 15 item. Hasil

perhitungan uji validitas penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* dapat dilihat pada lampiran.

Kemudian pada variabel Y (minat belajar siswa) terdapat 20 item pertanyaan yang disebarakan pada 27 responden, maka dapat diperoleh derajat bebas (df)  $n-2 = 25$  maka dapat diperoleh  $r_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,381mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Validitas Variabel Y**

No. Soal	$R_{\text{hitung}}$	$R_{\text{tabel}}$	Keterangan
1	0,729	0,381	Valid
2	0,055	0,381	Tidak valid
3	0,411	0,381	Valid
4	0,691	0,381	Valid
5	0,393	0,381	Valid
6	0,497	0,381	Valid
7	0,726	0,381	Valid
8	0,686	0,381	Valid
9	0,776	0,381	Valid
10	0,715	0,381	Valid
11	0,722	0,381	Valid
12	0,514	0,381	Valid
13	0,573	0,381	Valid
14	0,465	0,381	Valid
15	0,695	0,381	Valid
16	-0,047	0,381	Tidak valid
17	0,297	0,381	Tidak valid
18	0,611	0,381	Valid
19	0,005	0,381	Tidak valid
20	0,311	0,381	Tidak valid

Berdasarkan tabel di atas, dari jumlah item soal pada variabel Y (minat belajar siswa) terdapat sebanyak 20 item pertanyaan, dapat dilihat bahwa terdapat 5 item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, dikarenakan nilai  $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ . Item tersebut terletak pada nomor 2 dengan nilai  $r_{\text{hitung}}$  0,055, soal nomor 16  $r_{\text{hitung}}$  -0,47, nomor 17  $r_{\text{hitung}}$

0,297, nomor 19  $r_{hitung}$  0,005, dan nomor 20  $r_{hitung}$  0,311. Hasil perhitungan uji validitas variabel Y (minat belajar siswa) dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian dapat disimpulkan bahwa uji validitas angket variabel X terdapat 19 item pertanyaan dan terdapat 4 item pertanyaan yang tidak valid dengan presentase 21,05% sehingga jumlah item pertanyaan yang dapat digunakan untuk sampel penelitian adalah 15 item pertanyaan, dan variabel Y terdapat 20 item pertanyaan dan terdapat 5 item pertanyaan yang tidak valid dengan presentase 25% sehingga jumlah item pertanyaan yang dapat digunakan untuk sampel penelitian adalah 15 item pertanyaan jadi jumlah item yang digunakan adalah 30 item pertanyaan penelitian variabel X dan Y.

b. Reabilitas intrumen

Uji reabilitas dilakukan guna mengetahui ketetapan jawaban responden terhadap angket penelitian. Pengujian reabilitas ini berdasarkan *Cronbach Alpha* dengan taraf signifikansi yang digunakan 0,6. Hasil uji reabilitas variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot*) dan variabel Y (minat belajar siswa) dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 26. Adapun hasil uji reabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil uji coba reabilitas variabel X**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	19

Berdasarkan dari tabel 4.5 perhitungan hasil uji reabilitas instrumen variabel X (media pembelajaran berbasis *kahoot*) mendapatkan nilai *Cronbach's alpha* sebesar  $0,851 > 0,6$  yang menunjukkan bahwa instrumen ini bersifat reliabel.

**Tabel 4.6 Hasil uji coba reabilitas variabel Y**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	20

Berdasarkan dari tabel 4.6 perhitungan hasil uji reabilitas instrumen variabel Y (minat belajar siswa) mendapatkan nilai *Cronbach's alpha* sebesar  $0,824 > 0,06$  yang menunjukkan bahwa instrumen ini bersifat reliabel. Berdasarkan hasil dari uji reabilitas instrumen dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian tersebut dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari signifikansi 0,6 oleh karena itu, instrumen untuk menguji variabel X (penggunaan media pembelajaran *kahoot*) dan variabel Y (minat belajar siswa) di SMKN 4 Rejang Lebong dapat dilaksanakan karena dapat dipercaya untuk peneliti gunakan sebagai alat ukur variabel.

## 2. Deskriptif Data Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot*

Setelah peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen, selanjutnya peneliti melakukan penyebaran angket pada responden yang dijadikan sampel penelitian. Pada variabel X (media pembelajaran berbasis *kahoot*). Media pembelajaran berbasis *kahoot* merupakan aplikasi permainan atau game kuis yang dapat diakses melalui *website* di

internet. Media *kahoot* ini dapat diakses melalui laptop atau *handphone* untuk mempermudah guru dalam mendesain dan siswa dalam menggunakannya. Untuk mendapatkan gambaran yang valid berkenaan dengan media pembelajaran berbasis *kahoot*. Adapun indikator yang digunakan untuk melihat gambaran kevalidan media pembelajaran berbasis *kahoot* adalah sebagai berikut:

- a. Ketertarikan media pembelajaran
- b. Tujuan penggunaan media
- c. Efektivitas media
- d. Fleksibilitas media
- e. Sarana pendukung
- f. Kemampuan guru

Berdasarkan indikator di atas peneliti menyebarkan angket penelitian untuk mendapatkan gambaran data yang valid berkenaan variabel X. Berikut ini adalah rekapitulasi penyajian hasil skor angket penelitian sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Skor Angket Variabel X**

No	Skor Angket	Frekuensi
1.	54	1
2.	62	4
3.	39	1
4.	41	2
5.	53	1
6.	64	6
7.	44	1
8.	67	3
9.	58	3
10.	70	1
11.	42	1
12.	30	1
13.	60	3

14.	56	1
15.	51	1
16.	43	1
17.	61	5
18.	31	1
19.	63	2
20.	55	1
21.	65	1
22.	45	2
23.	75	2
24.	69	2
25.	52	2
26.	73	2
27.	68	1
<b>Jumlah</b>		<b>51</b>

Berdasarkan tabel 4.7 hasil skor angket penelitian pada variabel X diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 75 dan hasil skor terendah adalah 30. Berdasarkan perhitungan statistik deskriptif menggunakan bantuan program *SPSS 26* diperoleh range sebesar 45, mean sebesar 58,51 dan standar deviasi 10,633. Hasil perhitungan statistik deskriptif dapat dilihat pada bagian lampiran. Selanjutnya peneliti mencari kriteria kategorisasi menggunakan rumus sebagai berikut.

Diketahui:

Range= 45

Mean= 58,51

SD= 10, 633

<b>Pedoman</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>N</b>
$X \leq (M - 1,5 SD)$	$X \leq 42,56$	Sangat Rendah	6
$(M - 1,5 SD) < X \leq (M - 0,5 SD)$	$42,56 < X \leq 53,19$	Rendah	7
$(M - 0,5 SD) < X \leq (M + 0,5 SD)$	$53,19 < X \leq 53,19$	Sedang	21
$(M + 0,5 SD) < X \leq (M + 1,5 SD)$	$53,19 < X \leq 63,82$	Tinggi	15

$X \geq (M + 1,5 SD)$	$X \geq 63,82$	Sangat Tinggi	2
-----------------------	----------------	---------------	---

Sumber Rumus: Fatwikiningsih,(2024)

Berdasarkan hasil dari kategori diperoleh yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi hasil skor angket variabel X sebagai berikut:

**Tabel 4. 8 Kategori Variabel X**

No	Nama	Skor Angket	Kategori
1.	DA	65	Tinggi
2.	RTP	60	Sedang
3.	NA	64	Tinggi
4.	RM	45	Rendah
5.	ER	61	Sedang
6.	NF	62	Sedang
7.	EF	69	Tinggi
8.	A	64	Tinggi
9.	GRJ	61	Sedang
10.	RS	31	Sangat Rendah
11.	NP	64	Tinggi
12.	DO	61	Sedang
13.	KD	63	Sedang
14.	AP	39	Sangat Rendah
15.	AR	64	Tinggi
16.	CP	55	Sedang
17.	AA	64	Tinggi
18.	DDL	67	Tinggi
19.	RS	75	Sangat Tinggi
20.	ML	62	Sedang
21.	JR	70	Tinggi
22.	SN	67	Tinggi
23.	FC	56	Sedang
24.	SH	60	Sedang
25.	DB	64	Tinggi
26.	AR	54	Sedang
27.	JA	58	Sedang
28.	RH	68	Tinggi
29.	SI	63	Sedang
30.	DSK	73	Tinggi
31.	VJS	42	Sangat Rendah
32.	J	58	Sedang
33.	RJ	51	Sedang
34.	RK	60	Sedang
35.	C	44	Rendah

36.	JP	62	Sedang
37.	DF	61	Sedang
38.	AA	75	Sangat Tinggi
39.	AL	52	Sedang
40.	RR	67	Tinggi
41.	RP	41	Sangat Rendah
42.	RP	43	Rendah
43.	DA	61	Sedang
44.	DW	73	Tinggi
45.	VA	41	Sangat Rendah
46.	RH	52	Sedang
47.	CES	53	Sedang
48.	AS	69	Tinggi
49.	N	58	Sedang
50.	DR	30	Sangat Rendah
51.	DA	62	Sedang

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa data pada variabel X terdapat kategori sangat rendah terdapat 6 siswa dengan presentase 11,76% kategori rendah terdapat 7 siswa dengan presentase 13, 73%, kategori sedang terdapat 21 siswa dengan presentase 41,18% kategori tinggi terdapat 15 siswa dengan presentase 29,41%, dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 3,92%. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berebasis *kahoot* berada dalam kategori sedang dengan rata-rata sebesar 58,51.

### 3. Deskriptif Data Minat Belajar Siswa

Setelah peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen, selanjutnya peneliti melakukan penyebaran angket pada responden yang dijadikan sampel penelitian. Pada variabel Y (minat belajar siswa). Minat belajar siswa merupakan faktor pendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar yang didasari oleh keinginan diri sendiri.

Adapun indikator minat belajar siswa yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Persaan senang siswa
- b. Perhatian siswa
- c. Keterlibatan siswa
- d. Ketertarikan siswa
- e. Siswa memahami manfaat pembelajaran
- f. Siswa mengerjakan tugas tepat waktu
- g. Siswa tekun dan disiplin.

Melalui indikator di atas peneliti telah menyebarkan angket penelitian untuk mendapatkan gambaran data yang valid berkenaan dengan minat belajar siswa. Berikut ini adalah rekapitulasi penyajian hasil skor angket minat belajar siswa:

**Tabel 4.9 Skor Angket Variabel Y**

No	Skor Angket	Frekuensi
1.	31	1
2.	58	5
3.	39	1
4.	41	2
5.	45	1
6.	67	1
7.	43	1
8.	47	3
9.	52	1
10.	65	3
11.	56	1
12.	54	1
13.	57	2
14.	37	3
15.	59	3
16.	61	4
17.	44	1
18.	71	1

19.	64	2
20.	53	3
21.	66	4
22.	62	4
23.	69	1
24.	63	1
25.	72	2
<b>Jumlah</b>		<b>51</b>

Berdasarkan tabel 4.9 hasil skor angket variabel diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 72 dan skor dan skor angket terendah sebesar 31. Berdasarkan perhitungan statistik deskriptif menggunakan bantuan program *SPSS 26* diperoleh range sebesar 41, mean sebesar 56,25 dan standar deviasi 10,268. Hasil perhitungan statistik deskriptif dapat dilihat pada bagian lampiran. Selanjutnya peneliti mencari kriteria kategorisasi menggunakan rumus sebagai berikut.

Diketahui:

Range= 41

Mean= 56,25

SD= 10, 268

<b>Pedoman</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>N</b>
$X \leq (M - 1,5 SD)$	$X \leq 40,85$	Sangat Rendah	5
$(M - 1,5 SD) < X \leq (M - 0,5 SD)$	$40,85 < X \leq 51,12$	Rendah	8
$(M - 0,5 SD) < X \leq (M + 0,5 SD)$	$51,12 < X \leq 61,38$	Sedang	21
$(M + 0,5 SD) < X \leq (M + 1,5 SD)$	$61,38 < X \leq 71,65$	Tinggi	16
$X \geq (M + 1,5 SD)$	$X \geq 71,65$	Sangat Tinggi	2

Sumber Rumus: Fatwkiningsih (2024)

Berdasarkan hasil dari kategori diperoleh yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi hasil skor angket variabel Y sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Kategori Variabel Y**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Hasil Angket</b>	<b>Kategori</b>
1.	RM	58	Sedang
2.	NF	67	Tinggi
3.	ED	47	Rendah
4.	DA	41	Rendah
5.	A	72	Sangat Tinggi
6.	RTP	65	Tinggi
7.	NA	59	Sedang
8.	ER	66	Tinggi
9.	DDL	64	Tinggi
10.	AR	37	Sangat Rendah
11.	AP	71	Tinggi
12.	DO	63	Tinggi
13.	FC	66	Tinggi
14.	NP	39	Sangat Rendah
15.	RS	66	Tinggi
16.	ML	53	Sedang
17.	RS	45	Rendah
18.	GRJ	62	Tinggi
19.	CP	47	Sedang
20.	AA	59	Sedang
21.	YAJ	56	Sedang
22.	SN	65	Tinggi
23.	KD	59	Sedang
24.	J	66	Tinggi
25.	C	57	Sedang
26.	AR	64	Tinggi
27.	RK	62	Tinggi
28.	RH	52	Sedang
29.	DF	62	Tinggi
30.	DA	61	Sedang
31.	AJ	31	Sangat Rendah
32.	SH	58	Sedang
33.	RJ	58	Sedang
34.	JA	54	Sedang
35.	DB	53	Sedang
36.	AL	57	Sedang
37.	SI	61	Sedang
38.	RS	43	Rendah
39.	JP	37	Sangat Rendah
40.	DR	61	Sedang
41.	AA	58	Sedang
42.	CES	53	Sedang
43.	DSK	61	Sedang

44.	DW	37	Sangat Rendah
45.	DA	41	Rendah
46.	RH	58	Sedang
47.	RP	72	Sangat Tinggi
48.	VJS	47	Rendah
49.	N	69	Tinggi
50.	RR	44	Rendah
51.	VA	65	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan bahwa data pada variabel Y terdapat kategori sangat rendah terdapat 5 siswa dengan presentase 9,80%, kategori rendah terdapat 8 siswa dengan presentase 15,69%, kategori sedang terdapat 20 siswa dengan presentase 39,22% kategori tinggi terdapat 16 siswa dengan presentase 31,37%, dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 3,92%. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pada variabel Y (minat belajar siswa) berada dalam kategori sedang dengan rata-rata sebesar 56,25.

#### **4. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa**

Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong menggunakan analisis data uji *sperman rank* untuk mengetahui pengaruh dari dua variabel yaitu variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot*) dan variabel Y (minat belajar siswa).

Peneliti mendapatkan data penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang telah melakukan instrumen uji validitas dan uji reabilitas sehingga angket penelitian dapat disebarakan kepada

responden berjumlah 51 siswa yang dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan bantuan program *SPSS 26* dimana hasil korelasinya sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Hasil korelasi variabel X dan Y**

Correlations				
			Media pembelajaran berbasis kahoot	Minat belajar siswa
Spearman's rho	Media pembelajaran berbasis kahoot	Correlation Coefficient	1.000	.508**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	51	51
	Minat belajar siswa	Correlation Coefficient	.508**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	51	51

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil perhitungan program *SPSS 26*

Berdasarkan dari tabel 4.11 hasil korelasi perhitungan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa menggunakan uji *rank spearman*, diperoleh nilai sig 0,000 dan nilai rho = 0,508. Nilai sig tersebut menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,508 > 0,276$ ). Sehingga terjadi penolakan  $H_0$ , dan  $H_a$  diterima dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar di SMKN 4 Rejang Lebong. Jika dilihat dari tabel koefesien korelasi, maka tingkat korelasi 0,508 memiliki tingkat pengaruh yang sedang antara variabel X dan Y, seperti dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 12 Interpretasi Korelasi variabel X dan Y**

Interval "rho" korelasi <i>spearman rank</i>	Tingkat Pengaruh
0,00-0,119	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu terabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan Y)
0,20-0,399	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi yang sangat lemah atau rendah
0,40-0,599	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi sedang atau cukup
0,60-0,799	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,80-1,00	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

Sumber tabel interpretasi korelasi: Sugiyono (,2022)

Berdasarkan tabel 4.12 dapat terlihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong berada dalam tingkat koefisien korelasi sedang antara variabel X dan Y. Dengan demikian pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* merupakan salah satu faktor yang sedang atau cukup terhadap minat belajar siswa. Kemudian untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel X (Media pembelajaran berbasis *kahoot*) terhadap variabel Y (Minat belajar siswa) maka peneliti menghitung KD (koefisien determinasi) rho 0,508 yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{KD} &= \text{rho}^2 \times 100\% \\
 &= (0,508)^2 \times 100\% \\
 &= 0,258064\% \\
 &= 0,25,81\% \text{ dibulatkan menjadi } 26\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan KD (koefisien determinasi) di atas mendapatkan hasil perhitungan kd sebesar 0,26% yang artinya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 0,26%, dan sisanya 0,74% dipengaruhi variabel lain.

## C. Pembahasan

### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa”. Dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil dari analisis statistik deskriptif dengan menggunakan bantuan program *SPSS 26* dan telah melakukan pengkategorian yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong. Diperoleh skor angket terbesar 75 dan skor angket terkecil 30, terdapat kategori sangat rendah terdapat 6 siswa dengan presentase 11,76%, kategori rendah terdapat 7 siswa dengan presentase 13,73%, kategori sedang terdapat 21 siswa dengan presentase 41,18%, kategori tinggi terdapat 15 siswa dengan presentase 29,41%, dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 3,92%. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* berada dalam kategori sedang dengan rata-rata sebesar 58,51. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di

SMKN 4 Rejang Lebong berada dalam kategori sedang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mafruhah dkk, yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*kahoot*) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Al-Maarif Singosari Malang” hasil dari penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* berada dalam kategori sedang dengan presentase 40,54%, berdasarkan hasil angket penelitian menunjukkan bahwa siswa ikut berpartisipasi dan bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PAI dengan baik<sup>1</sup>.

Kemudian berbeda dengan penelitian oleh Fatmawati yang berjudul “Pengaruh penerapan media kuis berbasis kahoot terhadap minat belajar matematika di sekolah menengah atas Budi Luhur Pangkalan Kresik” hasil penelitian tersebut mendapatkan bahwa setelah menerapkan media kuis berbasis kahoot presentase menjadi sangat tinggi yaitu 67% mengalami peningkatan 14% yang sebelumnya 53% yang berarti pemanfaatan media *kahoot* layak digunakan guna meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika<sup>2</sup>. Berdasarkan penelitian tersebut sangat mungkin terjadi perbedaan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* karena berdasarkan kondisi masing-masing sekolah yang memfasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung.

Penelitian sebelumnya penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot*

---

<sup>1</sup> Syafiyatul Mafruhah dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Ma'arif Singosari Malang," VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam 4, no. 7 (2019),

<sup>2</sup> Skripsi, Fatmawati *Pengaruh penerapan media kuis berbasis kahoot terhadap minat belajar matematika di sekolah menengah atas Budi Luhur Pangkalan Kresik*, Program studi tadriss matematika, falkutas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021

berada dalam kategori sedang dan sangat tinggi diakarenaan fasilitas ketersediaan media pembelajaran yang cukup, dan akses jaringan internet yang baik, variasi desain pembelajaran yang menarik dan efektif.

Dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang berada dalam kategori sedang karena pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media berbasis *kahoot* masih terbatas dalam kondisi tertentu seperti mobilitas dari kelas satu ke kelas lainnya secara bergantian ketika akan menggunakan media pembelajaran berbasis digital sebagai sarana pendukung. Hal ini selaras dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, menyenangkan, lebih menarik dengan adanya penggunaan media dapat tercipta interaksi aktif guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman materi lebih mudah untuk dipahami sesuai dengan kemampuannya<sup>3</sup>. Namun penggunaan media pembelajaran perlu untuk memperhartikan keadaan siswa, kesiapan dan fasilitas pendukung karena hal itu dapat mempengaruhi efektivitas media yang digunakan.

## **2. Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong” dengan menggunakan

---

<sup>3</sup>Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (PT.Raha Grafindo Persada, 2019), hlm 29.

analisis statistik deskriptif. Peneliti telah menyebarkan angket penelitian untuk mengetahui minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong dengan melakukan pengkategorian yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Diperoleh hasil siswa yang mendapat skor terbesar adalah sebanyak 72 dan skor terkecil berjumlah 31, dari hasil penyebaran angket terdapat kategori sangat rendah terdapat 5 siswa dengan presentase 9,80%, kategori rendah terdapat 8 siswa dengan presentase 15,69%, kategori sedang terdapat 20 siswa dengan presentase 39,22% kategori tinggi terdapat 16 siswa dengan presentase 31,37%, dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 3,92%. Berdasarkan hasil dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pada variabel Y (minat belajar siswa) berada dalam kategori sedang dengan rata-rata sebesar 56,25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong tergolong dalam kategori sedang.

Hal ini berbeda dengan penelitian oleh Chairunnisa dkk, yang berjudul “Pengaruh penerapan gamifikasi melalui aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa” berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil posttest yang telah dilakukan dengan aplikasi *kahoot* pada kelas V pada mata pelajaran ppkn minat belajar siswa berada dalam kategori tinggi dengan presentase 80%, hal ini menunjukkan bahwa saat menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui game *kahoot* siswa merasa lebih termotivasi bersemangat dalam belajar<sup>4</sup>. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Maulana dan Yogi yang berjudul “Pengaruh penerapan

---

<sup>4</sup> Royani Afifah Chairunnisa dkk, *Pengaruh penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa*, “Jurnal pemikiran dan kajian pendidikan, 9 no. 1 (Janari 2025).

media kuis berbasis *kahoot* terhadap minat belajar bahasa Arab kelas XII IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang” pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwa setelah melakukan perlakuan dengan menggunakan media kuis berbasis *kahoot* dengan memberikan angket minat belajar siswa berada dalam kategori sangat tinggi dengan presentase 67% yang sebelumnya minat belajar siswa rendah dengan presentase 20% yang menunjukkan bahwa media kuis *kahoot* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa lebih mudah memahami dan mengerjakan soal<sup>5</sup>.

Berdasarkan penelitian tersebut perbedaan pada hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa dapat terjadi karena respon setiap siswa akan berbeda antara individu satu dengan yang lainnya berdasarkan kemampuan daya tangkap pada materi pelajaran. Dalam konteks penelitian minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong, minat belajar siswa dapat meningkat karena faktor pemilihan media yang digunakan disesuaikan dengan keadaan siswa saat ini, siswa yang telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi akan merasa bosan jika dalam kegiatan belajar masih menggunakan media konvensional oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* dapat dikatakan efektif karena media *kahoot* terdapat fitur yang menarik serta dapat bermain sambil belajar sehingga dapat menarik perhatian siswa selama belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital terutama media *kahoot*. Hal ini sependapat dengan Sabri ia menyatakan bahwa minat merupakan

---

<sup>5</sup> Iman Maulana dan Yogi Hasbi Sidiq, "Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang," Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam 4, no. 2 (Oktober 2023).

kecenderungan untuk selalu memperhartikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Hal ini sependapat dengan Sabri ia mengatakan bahwa minat erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Seseorang yang berminat kepada sesuatu maka ia akan senantiasa merasa senang dan antusias<sup>6</sup>. Namun minat belajar siswa muncul karena dorongan dari dalam diri siswa tanpa adanya paksaan hal ini menjadi pertimbangan guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

### **3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong” dengan menggunakan analisis uji korelasi *spearman rank* dengan responden berjumlah 51 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian diperoleh nilai sig 0,000 dan nilai  $\rho = 0,508$ . Nilai sig tersebut menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,508 > 0,276$ ). Sehingga terjadi penolakan  $H_0$ , dan  $H_a$  diterima dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar di SMKN 4 Rejang Lebong. Jika dilihat dari interpretasi korelasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar

---

<sup>6</sup>Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), hlm 84

siswa di SMKN 4 Rejang Lebong berada dalam tingkat koefisien korelasi sedang atau cukup antara variabel X dan Y. Dengan demikian pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* merupakan salah satu faktor yang sedang atau cukup terhadap minat belajar siswa karena media pembelajaran berbasis *kahoot* mempunyai peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa

Selanjutnya kontribusi pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* (X) terhadap minat belajar siswa variabel (Y) dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan analisis koefisien determinasi dan didapatkan nilai sebesar 0,26%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel (X) media pembelajaran berbasis *kahoot* berkontribusi 0,26% terhadap minat belajar siswa variabel (Y) dan sisanya sebesar 0,74% dipengaruhi oleh variabel lain diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Kepemimpinan kepala sekolah diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa .
- b) Kompetensi guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
- c) Profesionalitas guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
- d) Metode mengajar guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
- e) Fasilitas belajar diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
- f) Lingkungan belajar diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
- g) Motivasi belajar diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong

dapat memberikan manfaat selain meningkatkan minat belajar siswa juga memberikan manfaat yaitu peningkatan konsentrasi belajar, peningkatan hasil belajar, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berpikir kritis. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa juga memberikan manfaat pada guru dalam menyampaikan materi ajar serta memberikan kemudahan pemahaman dalam mengerjakan soal atau tugas.

Penelitian ini sejalan yang dilakukan oleh Indah Koreanti dengan judul “Pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur” mendapat hasil bahwa terdapat pengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan pemahaman peserta didik dengan menggunakan *game kahoot*. Memperoleh nilai sig 0,000 kurang dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,00 \leq 0,05$ ) maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *game kahoot* terhadap minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur, siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa juga merasa senang dalam mengikuti kuis menggunakan *kahoot* dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran<sup>7</sup>. Selanjutnya penelitian ini sejalan oleh Handayani dkk, yang berjudul “Hubungan penerapan media *kahoot* dengan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas X SMKN 3 Pontianak”. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa berdasarkan hasil angket yang telah diberikan

---

<sup>7</sup> Skripsi, Indah Koreanti *Pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur*, Program studi Pendidikan Agama Islam, Falkutas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Lampung, 2023.

setelah melakukan perlakuan dengan media *kahoot* kemudian melakukan uji korelasi *produc moment* mendapatkan hasil nilai sig  $0,00 < 0,005$  maka artinya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel media kahoot dengan variabel minat belajar siswa dan nilai person korelasi 0,521 berdasarkan pedoman derajat hubungan media *kahoot* dengan minat belajar siswa memiliki hubungan korelasi yang sedang dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima<sup>8</sup>. Kemudian penelitian Widara dkk, yang berjudul “Pemanfaatan media *kahoot* dalam minat belajar siswa kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Sungkai Barat”. Penggunaan media pembelajaran kahoot dapat diterima dan disenangi siswa karena fitur kahoot yang menarik seperti mendukung materi pembelajaran terdapat permainan seperti mengerjakan kuis dan, fitur diskusi serta kemudahan dalam menggunakannya sehingga hal tersebut dapat membantu siswa dalam menarik perhatiannya selama kegiatan belajar dan siswa terlatih dalam menggunakan teknologi digital<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Risma Handayani dkk, “Hubungan Penerapan Media Kahoot Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 3 Pontianak,” *Jurnal Pendidikan* 33, no. 1 (12 Maret 2024): 453–62.

<sup>9</sup> Widara Rizqi Ulfa dkk., “Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat,” *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (9 Desember 2024)

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong diperoleh terdapat kategori sangat rendah terdapat 6 siswa dengan presentase 11,76%, kategori rendah terdapat 7 siswa dengan presentase 13,73%, kategori sedang terdapat 21 siswa dengan presentase 41,18%, kategori tinggi terdapat 15 siswa dengan presentase 29,41%, dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 3,92%. Pengolahan data diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,51. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* di SMKN 4 Rejang Lebong berada di kategori sedang.
2. Minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong diperoleh terdapat kategori sangat rendah terdapat 5 siswa dengan presentase 9,80%, kategori rendah terdapat 8 siswa dengan presentase 15,69%, kategori sedang terdapat 20 siswa dengan presentase 39,22% kategori tinggi terdapat 16 siswa dengan presentase 31,37%, dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 3,92. Pengolahan data diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,25. Dengan demikian minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong berada di kategori sedang.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong. Hal ini berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji *sperman rank* diperoleh nilai rho sebesar 0,508 dengan  $r_{tabel}$  0,276 pada taraf

signifikan 5% yaitu  $0,508 > 0,276$ . Kemudian terjadi penolakan  $H_0$  dan  $H_a$  diterima yaitu nilai sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong, dan sumbangsi media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat belajar siswa sebesar 0,26% dan sisanya 0,74% dipengaruhi variabel lain.

## **B. Saran**

1. Kepada kepala sekolah, diharapkan agar mampu dalam memberikan arahan baik terutama pada penekanan pada guru untuk memberikan pengajaran dengan menggunakan media berbasis *kahoot* agar dapat meningkatkan minat belajar siswa
2. Kepada guru, hendaknya memberikan variasi dalam mendesain media pembelajaran berbasis *kahoot* dengan memperhentikan keselarasan tujuan pembelajaran serta melakukan evaluasi penggunaan media pembelajaran secara berkala untuk perbaikan.
3. Kepada siswa, agar mampu untuk terus belajar dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menambah pengetahuan dengan mencari sumber tambahan belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* yang mendalam terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinurani Praptiningsih Gamawati. *Statistika Non Parametrik (Aplikasi Bidang Pertanian, Manual, dan SPSS)* (Deepublish. 2022).
- Ahmad, Suryadi. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2* (CV Jejak (Jejak Publisher). 2020).
- Ahmad Ardat dan Indra Jaya. *Biostatistik Statistik dalam Penelitian Kesehatan.* (Kencana. 2021)
- Amelia Atika dan Novi Andriati, *Minat Belajar Anak Slow Learner* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023).
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek.* (Jakarta: PT Rineka Cipta 2006).
- Arsyad Azhar. *Media pembelajaran.* (PT.Raha Grafindo Persada. 2019).
- Atika, melia dan Novi Andriati. *Minat Belajar Anak Slow Learner*(PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023).
- Azhar Rsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada). 2019.
- Chairunnisa Royani Afifah dkk. *Pengaruh penerapan gamifikasi melalui aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa,* “Jurnal pemikiran dan kajian pendidikan, 9 no. 1 (Janari 2025).
- Darusman Yus dkk. *Perempuan dan Pendidikan Tinggi* (Bayfa Cendekia Indonesia. 2023).
- Daryanes Febblina dan Deci Ririen. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa.* *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (31 Oktober 2020).
- Daryanto. *Belajar dan mengajar.* (Bandung: CV Yrama Widya. 2010).
- Dewi Rika dan Saudah. *Minat Belajar dan Kompetensi Mahasiswa dalam Penerapan Praktik Kebidanan* (Penerbit NEM. 2021).
- Erianto Ujang. “*Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dalam Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD,*” ( Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun ke-6 2017).
- Fakhrurrazi. *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif,* *At-Tafkir* 11, no. 1 (20 Oktober 2018).

- Fatmawati. *Pengaruh penerapan media kuis berbasis kahoot terhadap minat belajar matematika di sekolah menengah atas Budi Luhur Pangkalan Kresik*. (Skripsi: Program studi tadaris matematika, falkutas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021).
- Firdawati Leni. *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 01 Lebong* (CV. Tatakata Grafika, 2021).
- Fitriana Luluk. “*Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III MI Khadjah Malang*” *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* (Universitas Malang ,6,no2 e-ISSN: 2776-2033 (2024).
- Friantini Rizki Nurhana dan Rahmat Winata. Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika,,*JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (1 Maret 2019).
- Hambali Habib. *Psikologi Pendidikan* (PT. Penerbit Qriset Indonesia. 2024).
- Hamzar, Al Afif dkk. *Pemanfaatan Media Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, Asatiza: Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (30 Mei 2022): 95-106.
- Hamidi Asep Saepul. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta:CV. Budi Utama. 2014.
- Handayani Risma dkk. “*Hubungan Penerapan Media Kahoot Dengan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 3 Pontianak,*” *Jurnal Pendidikan* 33, no. 1 (12 Maret 2024).
- Hanifah Desty Putri dkk. *Teori, dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Pradina. 2023).
- Harefa Edward dkk. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2024).
- Hartanti Dwi. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*. 2019.
- Hemawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Merdeka Kreasi Group. 2022).
- Hermawan Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)* (Hidayatul Quran, 2019).

- Hidayah Siti Nur. *“Pengaruh Minat Belajar, Motivasi, Belajar dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di SMK Negeri 46 Jakarta”* (Universitas Muhammadiyah Jakarta: 2023..
- Hidayat Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas* (Health Books Publishing, 2021).
- Himmah Fakinatul Izzun dan Nursiwi Nugraheni. *Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (7 Maret 2023).
- Ibrahim, Andi dkk, *Metodologi penelitian* (Gunadarma Ilmu, 2018).
- Ina Magdalena dkk. *“Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan Pagi: (Universitas Muhamaddiyah Tangerang Edisi 3 No. 2 (2021).*
- Irwan dkk. *“Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (28 Februari 2019).
- Iskandar. *Metode Penelitian Dakwah*. (Qiara Media 2022).
- Isputri Zelda. *Penggunaan game kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran SKI di MAN Surabaya*. (Skripsi: Program studi pendidikan Agama Islam Falkutas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya, 2023).
- Izzah dkk. *Penulisan bahan ajar teori & implementasi*, (Bening Media Publishing 2024).
- Kahoot!, *“About Us”*, (<https://kahoot.com/company/>), Diakses pada 14 Februari 2025.
- Karo Isran Rasyid dan Rohani. *“Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (29 Juni 2018).
- Koreanti Indah. *Pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur*. (Skripsi: Program studi Pendidikan Agama Islam, Falkutas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Lampung, 2023).
- Kristanto Andi dkk, *Development of Evaluation Tools Based on Kahoot! Application on the Material of Diversity of Indonesian Society in Class VII of SMPN 2 Timpah Petak Puti, Timpah District,” Jurnal Pendidikan* 25, no. 1 (24 Agustus 2024).

- Kurnia, Ika. *Pengaruh media kahoot berbasis game based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas v SD Negeri 134 Rejang Lebong*. (Skripsi: studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah falkutas tarbiyah Institut Agama Isam Negeri Curup. 2023).
- Kusnadi. *Metode pembelajaran Kolaboratif: Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe* (Edu Publisher 2019).
- Kustandi Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada Media. 2020).
- Kusum Jaka Wijaya dkk. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023).
- Kusumawati Naniek. dan Endang Sri Maruti. *Strategi BelajarMengajar Di Sekolah Dsar*(Cv. Ae Media Grafika. 2019).
- Mafruhah Syafiyatul dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Ma'arif Singosari Malang," VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam 4, no. 7 (2019).
- Mahmud Syahrudin dkk. *Media Pembelajaran* (LovRinz Publishing, 2023).
- Maulana Iman dan Yogi Hasbi Sidiq. *Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang*. Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam 4. no. 2 (Oktober 2023).
- Miftah Mohamad dan Nur Rokhman. *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*,1, no. 4 (2022).
- Mohammad Marwah Mariam dan Prima Mutia Sari. *Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi KahootDalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*,Jurnal Educatio Vol 7, No 3,(29 Agustus 2021).
- Muhammad Fathurrohman. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. (Garudhawaca 2017).
- Muhammad Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Prenada Media. 2021).
- Nasrullah Rulli. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)* (Prenada Media. 2022) .

- Nurfadhillah Septy dkk. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).
- Nurhayati Sri dkk. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2024).
- Nurrita Teni. *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (27 Juni 2018).
- Nur Fatwikiningsih. *Teori Psikometri Dalam Praktik.* ( Andi: Yogyakarta. 2024)
- Nur dan Zaini. *Menjadi Kepala Sekolah Ideal. Efektif dan Efisien.* (Literasi Nusantara. 2019).
- Pardomuan Gusti Nyoman dan Yohanna Ristua. *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna,* (Cipta Media Nusantara 2023).
- Ponidi dkk. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Penerbit Adab. 2021).
- Pratama Maulidya Putri dan Fitria Nur Hasanah. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD," *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 (4 Januari 2024).
- Putra, Aan dan Kesi Afrilia, *Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika,* *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4. no. 2 (30 Desember 2020) .
- Putri Yulia Pratami dan Alpha Galih Adirakasiwi, *Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring,* *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (8 September 2021).
- Rina Dwi Muliani dan Arusman Arusman, *Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,"* *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (29 Juli 2022).
- Riyanto Slamet dan Andi Rahman Putera. *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains* (Deepublish. 2022).
- Roflin Eddy dkk. *Populasi, Sampel, Varian Dalam Penelitian Kedokteran.* (Penerbit NEM, 2021).
- Sabri Alisuf. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya. 2007).

- Saparuddin. *Inovasi Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher). 2022).
- Sarbaitinil dkk. *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif*, *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 2 (21 Februari 2024).
- Sari Mawar dkk. *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (31 Januari 2024).
- Sari Rospala Hanisah Yukti. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran untuk PGSD/PGMI* (Penerbit Adab. 2023).
- Sawitri Ester Reni. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar*, (Uwais Inspirasi Indonesia, 2023).
- Sele Yunawati. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Penerbit NEM. 2023).
- Setyosari Punaji. *Desain Pembelajaran* (Bumi Aksara. 2020).
- Shaleh, Abdul Rahman dan Muhib Wahab. *Psikologi: Suatu Pengantar*.(Jakarta:Prenada Media. 2004).
- Sholikhah Izzah Hani Atus dan Ansori *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi* (Bening Media Publishing. 2024).
- Sidik Nur Ahmad Hardoyo dkk. *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)*, (Mega Press Nusantra 2023).
- Silahuddin, Anang. *Pengenalan Klasifikasi,Karakteristik,dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati*. *Jurnal Prodi MPI*, Vol 4 No. 2 2022.
- Sudjana Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinarbaru Algensindo. 2017.
- Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta). 2022.
- Suparman Tarpan . *Kurikulum dan pembelajaran* (Penerbit CV. Sarnu Untung).
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana. 2013)
- Sutiah. *Teori belajar dan Pembelajaran* (NLC. 2020) .
- Sutrisno, Aliant Lukad Perdana dan Budi Tri Siswanto. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik*

*Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (16 Maret 2016).

Sutrisno. *Meningkatkan minat dan hasil belajar TIK materi topologi jaringan dengan media pembelajaran*, (Ahlimedia Book. 2020).

Suwarni Sri. *Senangnya Belajar Membaca Lancar Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD* (Unisri Press. 2021).

Syuhada dan Mayasari. *Kompetensi Guru dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Sonpedia Publishing. 2024)

Syah Darwyan . *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2007)

Talizaro Tafonao, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no.2 (2Agustus2018).

Triwiyanto Teguh. *Pengantar Pendidikan* (Bumi Aksara. 2021).

Trygu. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia 2021).

Trygu. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa* (Guepedia:Yogyakaerta 2021).

Ulfa Widara Rizqi dkk. "Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat," *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (9 Desember 2024).

Ummah Siti Khoiruli. *Media Pembelajaran Matematika* (UMM Press. 2021).

Vassya Femalyya Noveda dkk. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Boja*, *Indonesian Journal of Elementary School* 3, no.2 (22 Desember 2023).

Wibawanto Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cerdas Ulet Kreatif Publisher. 2017).

Widayati Ely. *Asyiknya Belajar Bahasa Inggris dengan Kahoot* (Wawasan Ilmu (Banyumas ,Jawa Tengah:Wawasan Ilmu 2023)

Wijaya Hina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Kencana: Jakarta, 2012)

Wijaya Kusuma, dkk, *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0)*, ( PT. Sonpedia Publishing Indonesia:Jambi), 2023

Wulandari, Amelia Putri dkk. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36.1074.



**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

Varibael	Indikator	Sub indikator	Butir soal		Total
			Positif	Negatif	
Media pembelajaran kahoot (X)	Ketertarikan media pembelajaran	Tampilan media menarik	1		5
		Fitur media menarik	2		
		Adanya tantangan	3		
		Adanya jiwa persaingan	4		
		Memberikan umpan balik	5		
	Kesesuaian tujuan media pembelajaran	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	6		3
		Sesuai dengan materi pembelajaran	7		
		Sesuai dengan metode pembelajaran	8		
	Efektivitas media	Media mudah digunakan	9		4
		Materi yang ditampilkan mudah dipahami	10		
		Menumbuhkan motivasi belajar	11		
		Kuis lebih mudah dikerjakan		12	
	Fleksibilitas media	Media dapat digunakan di kelas/ daring	13		1
	Sarana pendukung	Ketersediaan internet/wifi	14		4
		Ketersediaan sumber daya listrik	15		
		Ketersediaan alat digital laptop/infokus	16		
		Ketersediaan alat digital siswa/ <i>handphone</i>	18		
Kemampuan	Kemampuan	17		2	

	guru	guru mendesain media			
		Kemampuan guru menggunakan media	19		
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>1</b>	<b>19</b>

Variabel	Indikator	Sub indikator	Nomor soal		Total
			Positif	Negatif	
Minat belajar siswa (Y)	Perasaan senang	Keinginan sendiri	1		3
		Tidak ada rasa keterpaksaan		2	
		Merasa puas dengan hasil belajar	3		
	Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru	4		2
		Fokus pada aktivitas pembelajaran	5		
	Keterlibatan	Aktif berdiskusi	6		4
		Menyampaikan pendapat	7		
		Berani bertanya	8		
		Serius pada aktivitas belajar	9		
	Ketertarikan	Berpartisipasi	10		4
		Tidak merasa bosan	11		
		Rasa ingin tahu	12		
		Berkonsentrasi		13	
	Memahami Manfaat pembelajaran	Refleksi diri	14		1
Mengerjakan tugas tepat waktu	Tidak menunda-nunda	15, 17	16	3	
Tekun dan disiplin	Patuh dan Rajin	18,19, 20		3	
<b>Jumlah</b>			<b>17</b>	<b>3</b>	<b>20</b>

## Lembar Validasi Instrumen Penelitian

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Beni Azwar, M. Pd. Kons

NIP : 196704241992031003

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Citra Puspa Anindia

Nim : 21531028

Program studi: Pendidikan Agama Islam

Falkutas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot terhadap minat belajar siswa di SMKN 4 Rejang Lebong

Setelah melakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat

Dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 24 Februari 2025

Validator

  
Dr. Beni Azwar, M. Pd. Kons  
NIP. 196704241992031003

**LAMPIRAN**

**HASIL**

**VALIDITAS**

**DAN REABILITAS**

**ANGKET**

### ANGKET MEDIA KAHOOT (X)

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *Desti Amelia*

Kelas : *XI Tg*

**B. PENGANTAR**

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi oleh peneliti.
2. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda dan hasil jawaban akan terjaga kerahasiannya.
3. Partisipasi anda dalam memberikan informasi dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sangat kami harapkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawaban sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada kotak yang jawaban yang sesuai.
2. Keterangan pilihan jawaban:
  - a. SL (Selalu)
  - b. SR (Sering)
  - c. KK (Kadang-Kadang)
  - d. HTP (Hampir Tidak Pernah)
  - e. TP (Tidak Pernah)

NO	Pertanyaan	SL	SR	KK	HTP	TP
1.	Tampilan media kahoot/ kuis online yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI lebih menarik		✓			
2.	Media kahoot yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI terdapat banyak fitur yang ditawarkan		✓			
3.	Ketika saya mengerjakan soal dengan media kahoot melalui website internet yang ditampilkan oleh guru PAI, membuat saya tertantang untuk menyelesaikanya dengan cepat dan tepat		✓			
4.	Saya merasa ketika mengerjakan kuis online di website internet pada mata pelajaran PAI, memicu jiwa persaingan dengan teman kelas untuk mencapai posisi pertama diantara teman-teman yang lain	✓				
5.	Saya merasa senang ketika mengerjakan kuis online melalui website di internet, karena saya mendapatkan umpan balik langsung, saya dapat melihat langsung hasil jawaban/poin benar yang diperoleh.	✓				
6.	Media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran PAI sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
7.	Media kahoot yang ditampilkan guru pada mata pelajaran PAI sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan	✓				
8.	Metode pembelajaran yang digunakan guru PAI					

	melalui game permainan di website internet lebih menyenangkan	✓				
9.	Media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran PAI itu mudah digunakan ketika proses kegiatan belajar		✓			
10.	Ketika guru PAI menggunakan media kahoot materi yang ditampilkan mudah saya pahami	✓				
11.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika guru PAI menggunakan media kahoot dalam proses kegiatan belajar di kelas	✓				
12.	Ketika saya mengerjakan kuis melalui website di internet pada mata pelajaran PAI, saya mengalami kesulitan dalam mengerjakannya		✓			
13.	Media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran PAI itu bisa digunakan di kelas maupun di rumah/ secara daring	✓				
14.	Media kahoot yang digunakan oleh guru PAI didukung dengan ketersediaan jaringan internet/Wifi		✓			
15.	Media kahoot yang digunakan oleh guru PAI didukung dengan ketersediaan sumber daya listrik yang memadai		✓			
16.	Media kahoot yang digunakan oleh guru PAI didukung dengan ketersediaan alat bantu digital seperti lap top/ infokus	✓				
17.	Guru PAI memiliki kemampuan dalam mendesain media kahoot/media pembelajaran game online	✓				
18.	Ketika saya mengerjakan soal dengan media kahoot yang dibuat guru PAI, mudah diakses dengan menggunakan <i>handphone</i> (hp)	✓				
19.	Guru PAI memiliki kemampuan dalam menggunakan media kahoot/media pembelajaran game online	✓				

### ANGKET MINAT BELAJAR SISWA (Y)

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *Desti Amelia*

Kelas : *XI TKJ*

**B. PENGANTAR**

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi oleh peneliti.
2. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar anda dan hasil jawaban akan terjaga kerahasiannya.
3. Partisipasi anda dalam memberikan informasi dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sangat kami harapkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawaban sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada kotak yang jawaban yang sesuai.
2. Keterangan pilihan jawaban:
  - a. SL (Selalu)
  - b. SR (Sering)
  - c. KK (Kadang-Kadang)
  - d. HTP (Hampir Tidak Pernah)
  - e. TP (Tidak Pernah)

NO	Pertanyaan	SL	SR	KK	HTP	TP
1.	Ketika mata pelajaran PAI dimulai, saya merasa bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar PAI karena keinginan saya sendiri.	✓				
2.	Ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran PAI, saya asik mengobrol dengan teman karena saya terpaksa mengikuti kegiatan belajar tersebut				✓	
3.	Saya merasa bangga mendapatkan nilai tinggi pada mata pelajaran PAI, karena saya berusaha semaksimal mungkin untuk belajar dengan sungguh-sungguh	✓				
4.	Saya ingin tahu lebih banyak pada mata pelajaran PAI sehingga saya benar-benar memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran PAI.		✓			
5.	Guru menjelaskan materi pelajaran PAI dengan memberikan contoh-contoh yang nyata sehingga saya dapat lebih fokus untuk menyimak penjelasan guru	✓				
6.	Menurut saya ketika guru membentuk kelompok-kelompok kecil lebih memudahkan saya dalam menganalisis materi pelajaran PAI dengan teman kelompok	✓				
7.	Saya berani menyampaikan pendapat ketika belajar pada mata pelajaran PAI karena merasa nyaman dengan guru dan saya merasa guru akan membantu untuk menjelaskan dan memberikan jawaban yang tepat.			✓		
8.	Saya berani menanyakan materi pelajaran PAI yang belum saya pahami, karena untuk mempelajarinya lebih dalam lagi			✓		

9.	Ketika belajar mata pelajaran PAI saya menganggukan kepala sebagai tanda bahawa saya sangat serius mengikuti kegiatan belajar		✓			
10.	Ketika mata pelajaran PAI saya berani maju ke depan kelas mewakili anggota kelompok saya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok			✓		
11.	Ketika waktu pelajaran PAI saya tidak merasa bosan karena guru mengajak bercanda sesekali sehingga membuat suasana kelas tidak tegang	✓				
12.	Ketika saya menemukan pertanyaan terkait mata pelajaran PAI pada kasus kehidupan nyata/sehari-hari saya berani untuk menanyakan pada guru PAI karena rasa ingin tahu dari dalam diri saya			✓		
13.	Ketika saat keadaan sakit/sedang ada masalah pribadi, saya tidak dapat mengontrol emosi saya sehingga dalam belajar mata pelajaran PAI menjadi tidak maksimal		✓			
14.	Mata pelajaran PAI penting untuk dipelajari karena sebagai pedoman umat Islam, sehingga saya berusaha untuk memahami makna yang terkandung setiap materi yang disampaikan guru	✓				
15.	Ketika diberikan tugas oleh guru PAI saya langsung mengerjakannya			✓		
16.	Saya mengulur-ulur waktu mengerjakan tugas mata pelajaran PAI, karena saya bisa minta contekan ke teman kelas				✓	
17.	Ketika mengerjakan tugas mata pelajaran PAI saya mencari sumber lain agar jawaban saya lebih kuat dan akurat tidak berpatokan dengan guru saja	✓				
18.	Sebelum masuk waktu mata pelajaran PAI, saya mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai seperti membaca buku dan mempelajari banyak terkait pelajaran PAI			✓		
19.	Selama kegiatan belajar mata pelajaran PAI, saya tidak membeda-bedakan teman, karena itu merupakan hal tidak baik.		✓			
20.	Ketika waktu pelajaran PAI dimulai saya mengikuti peraturan dan tidak melanggar perjanjian dengan guru PAI agar kelas aman dan nyaman		✓			

## Lampiran validitas varaibel X (media pembelajaran kahoot)

		Correlations																			TOTAL	
		p01	p02	p03	p04	p05	p06	p07	p08	p09	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19		
p01	Pearson Correlation	1	.310	.463*	.231	.030	.133	.118	.083	-.060	.332	.540**	.158	.480*	.330	.093	.049	.496**	.000	.487*	.504*	
	Sig. (2-tailed)		.116	.015	.245	.884	.507	.559	.682	.767	.091	.004	.431	.011	.092	.644	.807	.008	1.000	.010	.007	.007
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p02	Pearson Correlation	.310	1	.580**	.406*	.358	.461*	.371	.021	0.000	.600**	-.295	.000	.416*	.438*	-.108	-.261	.096	-.189	.198	.497**	
	Sig. (2-tailed)	.116		.002	.035	.066	.015	.057	.916	1.000	.001	.135	1.000	.031	.022	.591	.189	.634	.345	.323	.008	.008
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p03	Pearson Correlation	.463*	.580**	1	.500**	.200	.492**	.167	-.293	-.166	.574**	-.226	-.220	.510**	.238	.313	-.196	.388*	-.316	.311	.481*	
	Sig. (2-tailed)	.015	.002		.008	.316	.009	.405	.138	.408	.002	.256	.271	.007	.231	.112	.328	.046	.108	.114	.011	.011
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p04	Pearson Correlation	.231	.406*	.500**	1	.264	.551**	.379	-.089	-.470*	.533**	-.110	.433*	.543**	.626**	-.208	.057	-.158	.268	.268	.566**	
	Sig. (2-tailed)	.245	.035	.008		.183	.003	.052	.658	.013	.004	.004	.586	.024	.003	.000	.295	.776	.431	.176	.002	.002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p05	Pearson Correlation	.030	.358	.200	.264	1	.294	.162	.008	0.000	.150	-.170	.070	.090	.460*	-.220	.250	.220	-.209	.219	.416*	
	Sig. (2-tailed)	.884	.066	.316	.183		.137	.419	.968	1.000	.454	.397	.728	.655	.016	.270	.209	.271	.396	.272	.031	.031
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p06	Pearson Correlation	.133	.461*	.492**	.551**	.294	1	.537**	.147	-.143	.537**	.497**	-.063	.559**	.566**	.733**	.234	.397*	.143	.451*	.791**	
	Sig. (2-tailed)	.507	.015	.009	.003	.137		.004	.465	.475	.004	.008	.754	.002	.002	.000	.239	.040	.476	.018	.000	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p07	Pearson Correlation	.118	.371	.167	.378	.162	.537**	1	.343	-.295	.443*	.811**	.223	.294	.446*	.516**	.305	.263	.298	.267	.849**	
	Sig. (2-tailed)	.559	.057	.405	.052	.419	.004		.080	.135	.021	.001	.263	.239	.020	.006	.121	.186	.130	.178	.000	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p08	Pearson Correlation	.083	.021	-.293	-.089	.008	.147	.343	1	-.148	-.146	.398*	.457*	.030	.198	.038	.319	.205	.262	.077	.293	
	Sig. (2-tailed)	.682	.916	.138	.658	.968	.465	.080		.461	.467	.040	.017	.883	.323	.849	.105	.305	.187	.704	.138	.138
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p09	Pearson Correlation	-.060	0.000	-.166	-.470*	.000	-.143	-.295	-.148	1	0.000	-.426*	-.142	-.111	-.232	-.334	-.177	-.334	-.262	-.208	-.290	
	Sig. (2-tailed)	.767	1.000	.408	.013	1.000	.475	.135	.461		1.000	.027	.481	.581	.245	.088	.378	.089	.186	.298	.142	.142
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p10	Pearson Correlation	.332	.600**	.574**	.533**	.150	.537**	.443*	-.146	.000	1	.354	-.053	.614**	.366	.496**	-.142	.206	-.016	.447*	.802**	
	Sig. (2-tailed)	.091	.001	.002	.004	.454	.004	.021	.467	1.000		.070	.795	.001	.061	.009	.480	.303	.936	.020	.001	.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p11	Pearson Correlation	.540**	.295	.226	.533**	.170	.497**	.611**	.398*	-.426*	.384	1	.410*	.474*	.534**	.433*	.395*	.522**	.326	.460*	.791**	
	Sig. (2-tailed)	.004	.135	.266	.004	.397	.008	.001	.040	.027	.070		.034	.013	.004	.024	.041	.005	.097	.016	.000	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
p12	Pearson Correlation	.158	.000	-.220	-.110	.070	-.063	.223	.457*	-.142	-.053	.410*	1	.037	.136	-.111	.468*	.490**	.579**	.385*	.345	
	Sig. (2-tailed)	.431	1.000	.271	.586	.728	.754	.263	.017	.481	.795	.034		.856	.498	.583	.014	.009	.002	.047	.078	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p13	Pearson Correlation	.480*	.416*	.510**	.433*	.090	.559**	.234	.030	-.111	.614**	.474*	.037	1	.526**	.267	-.148	.432*	-.049	.481*	.632**	
	Sig. (2-tailed)	.011	.031	.007	.024	.655	.002	.239	.883	.581	.001	.013	.856		.005	.178	.462	.024	.808	.011	.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p14	Pearson Correlation	.330	.438*	.238	.543**	.460*	.666**	.445*	.198	-.232	.366	.534**	.136	.526**	1	.516**	.119	.347	.130	.443*	.737**	
	Sig. (2-tailed)	.092	.022	.231	.003	.016	.002	.020	.323	.245	.061	.004	.498	.005		.006	.554	.076	.059	.021	.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p15	Pearson Correlation	.093	.108	.313	.626**	.220	.733**	.516**	.038	-.334	.496**	.433*	-.111	.267	.516**	1	.333	.347	.239	.486*	.679**	
	Sig. (2-tailed)	.644	.591	.112	.000	.270	.000	.006	.848	.088	.009	.024	.583	.178	.006		.088	.076	.230	.010	.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p16	Pearson Correlation	.049	-.261	-.196	-.209	.250	.234	.305	.319	-.177	-.142	.395*	.468*	-.148	.119	.333	1	.596**	.727**	.366	.404*	
	Sig. (2-tailed)	.807	.189	.328	.295	.209	.239	.121	.105	.378	.480	.041	.014	.462	.554	.089		.001	.000	.061	.037	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p17	Pearson Correlation	.496**	.096	.388*	.057	.220	.397*	.263	.205	-.334	.206	.522**	.490**	.432*	.347	.347	.596**	1	.645**	.777**	.702**	
	Sig. (2-tailed)	.008	.634	.046	.776	.271	.040	.186	.305	.089	.303	.005	.009	.024	.076	.076	.001		.003	.000	.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p18	Pearson Correlation	.000	-.189	-.316	-.158	.209	.143	.298	.262	-.262	-.016	.326	.579**	-.048	.130	.239	.727**	.545**	1	.441**	.380	
	Sig. (2-tailed)	1.000	.345	.108	.431	.296	.476	.130	.187	.186	.936	.097	.002	.808	.519	.230	.000	.003		.021	.051	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
p19	Pearson Correlation	.487*	.198	.311	.268	.219	.451*	.267	.077	-.208	.447*	.460*	.385*	.481*	.443*	.486*	.366	.777**	.441*	1	.716**	
	Sig. (2-tailed)	.010	.323	.114	.176	.272	.018	.178	.704	.298	.020	.016	.047	.011	.021	.010	.061	.000	.021		.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
TOTAL	Pearson Correlation	.504**	.497**	.481*	.566**	.416*	.791**	.649**	.293	-.290	.602**	.791**	.035	.632**	.737**	.679**	.404*	.702**	.380	.716**	1	
	Sig. (2-tailed)	.007	.008	.011	.002	.031	.000	.000	.138	.142	.001	.000	.048	.000	.000	.000	.037	.000	.051	.000		
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).  
 \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran validitas varaibel Y ( minat belajar siswa)

		Correlations																				
		p01	p02	p03	p04	p05	p06	p07	p08	p09	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	total
p01	Pearson Correlation	1																				
	Sig. (2-tailed)																					
p02	Pearson Correlation	.477	1																			
	Sig. (2-tailed)																					
p03	Pearson Correlation	.386*	-.183	1																		
	Sig. (2-tailed)																					
p04	Pearson Correlation	.550**	-.107	.600**	1																	
	Sig. (2-tailed)																					
p05	Pearson Correlation	.277	.105	.083	.484*	1																
	Sig. (2-tailed)																					
p06	Pearson Correlation	.476*	-.247	.142	.385*	.120	1															
	Sig. (2-tailed)																					
p07	Pearson Correlation	.627**	-.348	.091	.380	.154	.460*	1														
	Sig. (2-tailed)																					
p08	Pearson Correlation	.504**	-.179	.119	.311	.104	.370	.752**	1													
	Sig. (2-tailed)																					
p09	Pearson Correlation	.468*	-.172	.484*	.467*	.237	.573**	.553**	.503**	1												
	Sig. (2-tailed)																					
p10	Pearson Correlation	.716**	-.204	.418*	.572**	.122	.343	.675**	.588**	.514**	1											
	Sig. (2-tailed)																					
p11	Pearson Correlation	.417*	-.050	.116	.471*	.391*	.408*	.551**	.564**	.537**	.560**	1										
	Sig. (2-tailed)																					
p12	Pearson Correlation	.324	-.223	.082	.250	.121	.289	.560**	.603**	.350	.561**	.663**	1									
	Sig. (2-tailed)																					
p13	Pearson Correlation	.330	.274	-.099	.105	.122	.242	.398*	.296	.354	.336	.470*	.306	1								
	Sig. (2-tailed)																					
p14	Pearson Correlation	.281	.359	.130	.179	.047	-.155	.214	.288	.246	.284	.274	-.030	.443*	1							
	Sig. (2-tailed)																					
p15	Pearson Correlation	.442*	-.136	.322	.438*	.114	.345	.534**	.376	.695**	.481*	.479*	.279	.305	.227	1						
	Sig. (2-tailed)																					
p16	Pearson Correlation	-.211	.747**	-.229	-.062	.125	-.294	-.347	-.231	-.242	-.331	-.240	-.193	.090	.240	-.319	1					
	Sig. (2-tailed)																					
p17	Pearson Correlation	.436*	-.088	.447*	.484*	.280	.000	.097	-.014	.103	.151	-.047	-.066	.043	.052	.193	.030	1				
	Sig. (2-tailed)																					
p18	Pearson Correlation	.346	.023	-.017	.193	.340	.000	.585**	.686**	.385*	.354	.547**	.300	.415*	.416*	.437*	-.083	.116	1			
	Sig. (2-tailed)																					
p19	Pearson Correlation	-.160	-.129	.088	.186	.020	.375	-.020	-.204	.250	-.223	-.022	-.247	-.209	-.182	.204	-.085	-.283	-.295	1		
	Sig. (2-tailed)																					
p20	Pearson Correlation	.111	-.322	.629**	.412*	-.108	.305	.122	.107	.588**	.135	.145	-.029	-.064	.033	.598**	-.423*	.067	-.029	.526**	1	
	Sig. (2-tailed)																					
total	Pearson Correlation	.729**	.055	.411*	.691**	.393*	.497**	.726**	.686**	.776**	.715**	.722**	.514**	.573**	.465*	.695**	-.047	.297	.611**	-.005	.311	1
	Sig. (2-tailed)																					

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reabilitas variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Kahoot)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	19

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p01	71.37	89.011	.462	.845
p02	71.59	87.328	.457	.844
p03	70.52	86.952	.424	.845
p04	71.15	81.208	.489	.843
p05	70.56	89.487	.365	.847
p06	70.74	83.584	.749	.834
p07	70.85	84.670	.579	.839
p08	70.81	91.695	.177	.853
p09	71.04	101.268	-.361	.878
p10	71.93	83.687	.600	.837
p11	71.11	81.333	.727	.832
p12	71.04	90.575	.242	.851
p13	71.67	79.308	.577	.837
p14	71.96	75.883	.672	.831
p15	71.37	79.011	.593	.836
p16	70.41	89.712	.276	.850
p17	71.04	82.652	.613	.836
p18	70.59	89.789	.268	.851
p19	70.93	82.917	.683	.834

## Reabilitas Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	20

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p01	71.70	88.601	.668	.801
p02	72.67	105.000	-.071	.844
p03	71.15	98.362	.339	.819
p04	71.37	93.704	.645	.807
p05	71.07	99.840	.336	.820
p06	71.37	95.934	.421	.815
p07	71.78	88.179	.661	.801
p08	71.89	89.487	.617	.804
p09	71.48	87.336	.722	.798
p10	72.15	90.516	.659	.803
p11	71.04	93.806	.682	.806
p12	72.04	94.345	.427	.815
p13	72.22	91.026	.476	.812
p14	71.07	97.994	.403	.817
p15	71.41	89.635	.629	.803
p16	72.78	108.487	-.191	.856
p17	71.26	99.507	.199	.826
p18	71.63	91.242	.530	.809
p19	70.78	105.410	-.077	.833
p20	71.19	100.387	.240	.823

**LAMPIRAN**

**HASIL ANGKET**

**PENELITIAN**

### ANGKET MEDIA KAHOOT (X)

**A. IDENTITAS SISWA**

Nama : *Alhabib*  
 Kelas : *X TKJ<sup>1</sup>*

**B. PENGANTAR**

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi oleh peneliti.
2. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda dan hasil jawaban akan terjaga kerahasiannya.
3. Partisipasi anda dalam memberikan informasi dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sangat kami harapkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawaban sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada kotak yang jawaban yang sesuai.
2. Keterangan pilihan jawaban:
  - a. SL (Selalu)
  - b. SR (Sering)
  - c. KK (Kadang-Kadang)
  - d. HTP (Hampir Tidak Pernah)
  - e. TP (Tidak Pernah)

NO	Pertanyaan	SL	SR	KK	HTP	TP
1.	Tampilan media kahoot/ kuis online yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI lebih menarik			√		
2.	Media kahoot yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI terdapat banyak fitur yang ditawarkan	√				
3.	Ketika saya mengerjakan soal dengan media kahoot melalui website internet yang ditampilkan oleh guru PAI, membuat saya tertantang untuk menyelesaikanya dengan cepat dan tepat		√			
4.	Saya merasa ketika mengerjakan kuis online di website internet pada mata pelajaran PAI, memicu jiwa persaingan dengan teman kelas untuk mencapai posisi pertama diantara teman-teman yang lain			√		
5.	Saya merasa senang ketika mengerjakan kuis online melalui website di internet, karena saya mendapatkan umpan balik langsung, saya dapat melihat langsung hasil jawaban/poin benar yang diperoleh.		√			
6.	Media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran PAI sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
7.	Media kahoot yang ditampilkan guru pada mata pelajaran PAI sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan	√				

8.	Ketika guru PAI menggunakan media kahoot materi yang ditampilkan mudah saya pahami	✓				
9.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika guru PAI menggunakan media kahoot dalam proses kegiatan belajar di kelas		✓			
10.	Media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran PAI itu bisa digunakan di kelas maupun di rumah/ secara daring	✓				
11.	Media kahoot yang digunakan oleh guru PAI didukung dengan ketersediaan jaringan internet/Wifi	✓				
12.	Media kahoot yang digunakan oleh guru PAI didukung dengan ketersediaan sumber daya listrik yang memadai		✓			
13.	Media kahoot yang digunakan oleh guru PAI didukung dengan ketersediaan alat bantu digital seperti lap top/ infokus	✓				
14.	Guru PAI memiliki kemampuan dalam mendesain media kahoot/media pembelajaran game online	✓				
15.	Guru PAI memiliki kemampuan dalam menggunakan media kahoot/media pembelajaran game online		✓			

## ANGKET MINAT BELAJAR SISWA (Y)

### A. IDENTITAS SISWA

Nama : Alhabib

Kelas : X TK 1

### B. PENGANTAR

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi oleh peneliti.
2. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda dan hasil jawaban akan terjaga kerahasiannya.
3. Partisipasi anda dalam memberikan informasi dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sangat kami harapkan

### C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawaban sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada kotak yang jawaban yang sesuai.
2. Keterangan pilihan jawaban:
  - a. SL (Selalu)
  - b. SR (Sering)
  - c. KK (Kadang-Kadang)
  - d. HTP (Hampir Tidak Pernah)
  - e. TP (Tidak Pernah)

NO	Pertanyaan	SL	SR	KK	HTP	TP
1.	Ketika mata pelajaran PAI dimulai, saya merasa bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar PAI karena keinginan saya sendiri.	√				
2.	Saya merasa bangga mendapatkan nilai tinggi pada mata pelajaran PAI, karena saya berusaha semaksimal mungkin untuk belajar dengan sungguh-sungguh	√				
3.	Saya ingin tahu lebih banyak pada mata pelajaran PAI sehingga saya benar-benar memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran PAI.	√				
4.	Guru menjelaskan materi pelajaran PAI dengan memberikan contoh-contoh yang nyata sehingga saya dapat lebih fokus untuk menyimak penjelasan guru	√				
5.	Menurut saya ketika guru membentuk kelompok-kelompok kecil lebih memudahkan saya dalam menganalisis materi pelajaran PAI dengan teman kelompok	√				
6.	Saya berani menyampaikan pendapat ketika belajar pada mata pelajaran PAI karena merasa nyaman dengan guru dan saya merasa guru akan membantu untuk menjelaskan dan memberikan jawaban yang tepat.	√				
7.	Saya berani menanyakan materi pelajaran PAI yang belum saya pahami, karena untuk mempelajarinya lebih dalam lagi			√		

8.	Ketika belajar mata pelajaran PAI saya menganggukan kepala sebagai tanda bahwa saya sangat serius mengikuti kegiatan belajar	✓				
9.	Ketika mata pelajaran PAI saya berani maju ke depan kelas mewakili anggota kelompok saya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok	✓				
10.	Ketika waktu pelajaran PAI saya tidak merasa bosan karena guru mengajak bercanda sesekali sehingga membuat suasana kelas tidak tegang	✓				
11.	Ketika saya menemukan pertanyaan terkait mata pelajaran PAI pada kasus kehidupan nyata/sehari-hari saya berani untuk menanyakan pada guru PAI karena rasa ingin tahu dari dalam diri saya	✓				
12.	Ketika saat keadaan sakit/sedang ada masalah pribadi, saya tidak dapat mengontrol emosi saya sehingga dalam belajar mata pelajaran PAI menjadi tidak maksimal	✓				
13.	Mata pelajaran PAI penting untuk dipelajari karena sebagai pedoman umat Islam, sehingga saya berusaha untuk memahami makna yang terkandung setiap materi yang disampaikan guru		✓			
14.	Ketika diberikan tugas oleh guru PAI saya langsung mengerjakannya	✓				
15.	Sebelum masuk waktu mata pelajaran PAI, saya mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai seperti membaca buku dan mempelajari banyak terkait pelajaran PAI	✓				

### Hasil Angket Penelitian Variabel X (Media Pembelajaran Kahoot)

Kode	Nomor Butir Soal Variabel X															
	No Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Responden 1	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	3	3	3	4	5	65
Responden 2	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	60
Responden 3	3	5	5	5	4	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	64
Responden 4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	45
Responden 5	4	4	5	5	5	5	5	2	4	5	1	3	3	5	5	61
Responden 6	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	5	3	4	4	5	62
Responden 7	4	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	69
Responden 8	3	5	4	3	4	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	64
Responden 9	4	3	4	2	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	61
Responden 10	3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	3	3	3	31
Responden 11	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	64
Responden 12	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	61
Responden 13	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	5	63
Responden 14	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	39
Responden 15	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5	64
Responden 16	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	55
Responden 17	5	5	3	4	5	4	5	4	5	3	5	5	4	3	4	64
Responden 18	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	3	5	5	67
Responden 19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 20	3	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	3	5	5	4	62
Responden 21	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	70
Responden 22	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	3	5	5	67
Responden 23	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	5	56
Responden 24	3	3	4	4	5	5	5	4	5	3	3	3	4	4	5	60
Responden 25	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	3	5	64
Responden 26	5	3	3	3	3	5	2	5	4	3	2	3	5	5	3	54
Responden 27	4	3	5	2	4	4	3	5	5	2	4	4	4	5	4	58
Responden 28	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	68
Responden 29	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	63
Responden 30	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	73
Responden 31	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	42
Responden 32	5	3	3	3	4	5	5	3	4	4	5	4	4	3	3	58
Responden 33	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	51
Responden 34	3	3	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	60
Responden 35	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	4	44
Responden 36	3	4	5	4	5	4	5	3	3	3	5	5	5	4	4	62
Responden 37	3	3	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	61
Responden 38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 39	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3	4	5	52



### Hasil Angket Penelitian Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

Kode	Nomor Butir Soal Variabel Y															
	No Responden.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Responden 1	3	5	4	3	5	5	4	4	5	3	4	2	3	4	4	58
Responden 2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	67
Responden 3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
Responden 4	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	1	3	3	3	3	41
Responden 5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	72
Responden 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	1	5	2	65
Responden 7	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	5	5	5	2	5	59
Responden 8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	1	5	3	66
Responden 9	5	5	3	4	5	4	3	5	3	3	5	4	5	5	5	64
Responden 10	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	1	2	3	3	37
Responden 11	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	71
Responden 12	5	5	3	5	3	4	5	5	3	5	4	4	3	5	4	63
Responden 13	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	3	66
Responden 14	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	39
Responden 15	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	66
Responden 16	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	53
Responden 17	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	2	45
Responden 18	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	2	4	4	3	62
Responden 19	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	1	3	3	3	47
Responden 20	3	4	5	5	5	3	3	3	4	5	3	5	5	3	3	59
Responden 21	3	4	3	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	3	56
Responden 22	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	5	4	65
Responden 23	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	3	2	4	5	3	59
Responden 24	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	1	5	4	4	66
Responden 25	5	4	5	5	3	4	3	5	4	5	3	1	4	3	3	57
Responden 26	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	2	5	4	5	64
Responden 27	4	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	5	5	62
Responden 28	3	5	3	4	3	4	2	3	1	4	3	4	5	5	3	52
Responden 29	5	5	4	4	3	3	4	5	5	3	5	3	4	5	4	62
Responden 30	5	5	4	5	5	5	5	2	3	5	3	2	5	3	4	61
Responden 31	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	1	3	31
Responden 32	5	1	3	3	4	2	2	3	5	5	5	5	5	5	5	58
Responden 33	4	4	3	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	5	58
Responden 34	3	2	5	5	5	5	5	2	2	5	2	3	3	4	3	54
Responden 35	3	5	2	3	4	2	4	3	3	4	5	3	5	3	4	53
Responden 36	5	5	4	3	5	3	3	4	3	4	3	1	5	4	5	57
Responden 37	5	5	5	5	4	3	2	4	2	4	4	5	4	5	4	61
Responden 38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	43
Responden 39	3	2	3	5	3	2	2	1	2	3	2	1	3	3	2	37
Responden 40	5	4	5	5	5	4	4	5	2	5	5	1	3	4	4	61

Responden 41	5	5	5	4	5	3	3	5	5	4	3	1	3	4	3	58
Responden 42	4	4	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	53
Responden 43	5	5	5	4	3	5	4	3	4	5	3	3	5	4	3	61
Responden 44	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	37
Responden 45	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	41
Responden 46	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	58
Responden 47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	72
Responden 48	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	47
Responden 49	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	69
Responden 50	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	44
Responden 51	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	65

### Lampiran statistik deskriptif variabel X (Media Pembelajaran Kahoot)

Statistics		
Media Pembelajaran Kahoot		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		58.51
Std. Error of Mean		1.489
Median		61.00
Mode		64
Std. Deviation		10.633
Variance		113.055
Range		45
Minimum		30
Maximum		75
Sum		2984

Media Pembelajaran Kahoot					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	2.0	2.0	2.0
	31	1	2.0	2.0	3.9
	39	1	2.0	2.0	5.9
	41	2	3.9	3.9	9.8
	42	1	2.0	2.0	11.8
	43	1	2.0	2.0	13.7
	44	1	2.0	2.0	15.7
	45	1	2.0	2.0	17.6
	51	1	2.0	2.0	19.6
	52	2	3.9	3.9	23.5
	53	1	2.0	2.0	25.5
	54	1	2.0	2.0	27.5
	55	1	2.0	2.0	29.4
	56	1	2.0	2.0	31.4
	58	3	5.9	5.9	37.3
	60	3	5.9	5.9	43.1
61	5	9.8	9.8	52.9	
62	4	7.8	7.8	60.8	
63	2	3.9	3.9	64.7	
64	6	11.8	11.8	76.5	

	65	1	2.0	2.0	78.4
	67	3	5.9	5.9	84.3
	68	1	2.0	2.0	86.3
	69	2	3.9	3.9	90.2
	70	1	2.0	2.0	92.2
	73	2	3.9	3.9	96.1
	75	2	3.9	3.9	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

**Lampiran statistik deskriptif variabel Y (Minat Belajar Siswa)**

<b>Statistics</b>		
Minat Belajar Siswa		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		56.25
Std. Error of Mean		1.438
Median		58.00
Mode		58
Std. Deviation		10.268
Variance		105.434
Range		41
Minimum		31
Maximum		72
Sum		2869

<b>Minat Belajar Siswa</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	1	2.0	2.0	2.0
	37	3	5.9	5.9	7.8
	39	1	2.0	2.0	9.8
	41	2	3.9	3.9	13.7
	43	1	2.0	2.0	15.7
	44	1	2.0	2.0	17.6
	45	1	2.0	2.0	19.6
	47	3	5.9	5.9	25.5
	52	1	2.0	2.0	27.5
	53	3	5.9	5.9	33.3
	54	1	2.0	2.0	35.3
	56	1	2.0	2.0	37.3
	57	2	3.9	3.9	41.2
	58	5	9.8	9.8	51.0
	59	3	5.9	5.9	56.9
	61	4	7.8	7.8	64.7
	62	3	5.9	5.9	70.6
63	1	2.0	2.0	72.5	
64	2	3.9	3.9	76.5	
65	3	5.9	5.9	82.4	

	66	4	7.8	7.8	90.2
	67	1	2.0	2.0	92.2
	69	1	2.0	2.0	94.1
	71	1	2.0	2.0	96.1
	72	2	3.9	3.9	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

### Lampiran Uji Sperman Rank

Correlations			Media pembelajaran berbasis kahoot	Minat belajar siswa
Spearman's rho	Media pembelajaran berbasis kahoot	Correlation Coefficient	1.000	.508**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	51	51
	minat_belajar_siswa	Correlation Coefficient	.508**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	51	51

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**DOKUMENTASI**

**KEGIATAN**

**PENELITIAN**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP  
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010

Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Senin JAM 08-00 TANGGAL 15 TAHUN 2024 TELAH  
 DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISW4

NAMA : Citra Puspa Anindita  
 NIM : 21531028  
 PRODI : PAI  
 SEMESTER : 2<sup>um</sup>  
 JUDUL PROPOSAL : Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Dengan Menggunakan Metode Game Board Permainan Aplikasi Digital Kahoot di sekolah Pajang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN  
 ISU/HAWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ② PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. Pengembangan Aplikasi digital Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implementasinya terhadap motivasi belajar di SMkN 01 Pajang Lebong
  - b. Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Aplikasi digital Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMkN 01 Pajang Lebong
  - c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap Motivasi Belajar siswa di SMkN 01 Pajang Lebong
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. Sutarto, S.Ag.MPd)

CURUP, Senin 15 Juli 2024  
 CALON PEMBIMBING II

(A. Sagiman, M.Kom)

MODERATOR SEMINAR

(Huzia Anna Sari)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 44 Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
  - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
  - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
  - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** :
- Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
  - Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 12 Juli 2024.

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan**

- Pertama** :
- Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd** 19740921 200003 1 003
  - Dr. Sagiman, M. Kom** 19790501 200901 1 007

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

**N A M A** : Citra Puspa Anindia  
**N I M** : 21531028

**JUDUL SKRIPSI** : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMKN 4 Rejang Lebong.

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
pada tanggal, 10 Desember 2024

Dekan,



- Rektor
- Bendahara IAIN Curup;
- Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
- Mahasiswa yang bersangkutan;



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/ / 06 / IP/DPMPSTP/II/2025

**TENTANG PENELITIAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
  2. Surat dari Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 164/In.34/FT.I/PP.00.9/02/2025 tanggal 20 Februari 2025 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Citra Puspa Anindia/ Purwodadi, 12 September 2002  
NIM : 21531028  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Program Studi/Fakultas : PAI/ Tarbiyah  
Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 4 Rejang Lebong"  
Lokasi Penelitian : SMKN 4 Rejang Lebong  
Waktu Penelitian : 27 Februari 2025 s.d 27 Mei 2025  
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup

Pada Tanggal : 27 Februari 2025



Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Rejang Lebong

**ZULKARNAIN, SH**

REJANG LEBONG Tingkat I/IV.b  
NIP. 19751010 200704 1 001

**Tembusan:**

1. Kesbangpol Kab Rejang Lebong
2. Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala Sekolah SMKN 4 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU  
**SMK NEGERI 4 REJANG LEBONG**

Jalan Lintas Curup-Muara Aman - Bangun Jaya, Bermani Ulu Raya, Rejang Lebong, Bengkulu 39151,  
Laman: [smkn4rejanglebong.sch.id](http://smkn4rejanglebong.sch.id), Pos-el: [smkn4rejanglebong@gmail.com](mailto:smkn4rejanglebong@gmail.com)



**SURAT IZIN PENELITIAN**

NOMOR: 421.5/ 91 /800-SMKN4RL/III/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Firnando, S.Pd., M.M.  
NIP : 196812151993031007  
Pangkat/Gol : Pembina TK.I / IV.b  
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menyatakan bahwa Nama dibawah ini :

Nama : Citra Puspa Anindia  
NIM : 21531028  
Prodi : PAI  
Fakultas : Tarbiyah

Dapat melaksanakan penelitian di SMK Negeri 4 Rejang Lebong.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan  
sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 06 Maret 2025  
Kepala Sekolah,

Firnando, S.Pd., M.M.  
Pembina TK.I / IV.b  
NIP 196812151993031007



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU  
**SMK NEGERI 4 REJANG LEBONG**

Jalan Lintas Cempu-Muara Aman, Bangun Jaya, Bermani Ulu Raya, Rejang Lebong, Bengkulu 39151  
Laman: smkn4rejanglebong.sch.id, Pse-4 smkn4rejanglebong@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.5/144 /800-SMKN4RL/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Kepala SMK Negeri 4 Rejang Lebong:  
Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa :

Nama : Citra Puspa Anindia  
NIM : 21531028  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah

Yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian di SMK Negeri 4 Rejang  
berdasarkan Surat izin Penelitian dengan No.421.5/92/800-SMKN4RL/III/2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana  
mestinya, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Rejang Lebong, 07 Mei 2025  
An.Kepala Sekolah  
Ka. Arsipans

Indra Jaya, S.Pd., M.M.  
Pembina /IV.a  
NIP 197110051999031005

# Kartu pembimbing 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Citra Puspa Anindia
NIM	: 21531028
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Subarto, S.Ag. M. Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Dr. Saqiman, M. Kom
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di Smpkia Kesang Lhiong
MULAI BIMBINGAN	: Kamis, 20 Februari 2025
AKHIR BIMBINGAN	: Selasa, 20 Mei 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	20/02/25	Perbaikan bab 2 teori minat belajar & Kahoot	A
2.	21/02/25	Perbaikan Metodologi Penelitian, bab 3	A
3.	24/02/25	Lanjutan Bab IV	A
4.	27/02/25	Perbaikan instrumen Penelitian	A
5.	5/03/25	lanjutan Perbaikan	A
6.	17/03/25	Ruang Bab IV	A
7.	20/03/25	Ruang Bab IV	A
8.	19/03/25	Lanjutan Bab V	A
9.	5/05/25	Pertemuan Arsitektur	A
10.	19/05/25	Ace Bab I - II	A
11.	19/05/25	Ace Bab I - II	A
12.			A

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Subarto, S. Ag. M. Pd.  
NIP. 19710921200031003

CURUP, 19 Mei 2025  
PEMBIMBING II,

Dr. Saqiman, M. Kom.  
NIP. 197705012009011007

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

## Kartu pembimbing 2



### KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

#### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Citra Kuspa Anindia
NIM	: 21531028
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Subarto, S.Ag., M. Pd
PEMBIMBING II	: Dr. Sagiman, M. Kom
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK A Pesang Lebong
MULAI BIMBINGAN	: Kamis, 12 Desember 2024
AKHIR BIMBINGAN	: Selasa, 20 Mei 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	04/12/2024	Perbaikan Bab I, II & III	[Signature]
2.	04/02/2025	Bab I, Latar belakang, penulisan, pertanyaan penelitian & teori lengkap lagi dll	[Signature]
3.	06/02/2025	Latar belakang dituliskan, teori & pertanyaan	[Signature]
4.	11/02/2025	Ace Bab 1 & 2, Lanjutkan Bab Derivatif	[Signature]
5.	15/02/2025	Kapitula penulisan & deskripsi hasil peneliti dan pertanyaan ke-3	[Signature]
6.	05/03/2025	perbaikan Bab IV	[Signature]
7.	05/03/2025	Koreksi & perbaikan bab IV	[Signature]
8.	07/03/2025	lengkap Bab V	[Signature]
9.	09/03/2025	perbaikan Abstrak & lampiran lampir.	[Signature]
10.	09/03/2025	Ace Bab I - V	[Signature]
11.	09/03/2025	Ace ujian Skripsi	[Signature]
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

CURUP, 20 Mei ..... 2025

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Dr. Subarto, S.Ag., M. Pd.  
NIP. 197409212000031003

Dr. Sagiman, M. Kom  
NIP. 19790512000011007

## **Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Angket**



### **Menjelaskan Cara Mengisi Angket**



### **Siswa Mengisi Angket**



### **Foto bersama siswa**

## Dokumentasi Pelaksanaan Angket Penelitian



## Membagikan Angket Penelitian



## Siswa Mengisi Angket





**Foto bersana siswa**



**Foto bersana siswa**

## **Dokumentasi DI SMKN 4 Rejang Lebong**



## **Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian**



Penjelasan penggunaan media pembelajaran



Login dengan kode



Siswa mengerjakan kuis



Melihat peringkat hasil skor kuis

## BIODATA PENULIS



Citra Puspa Anindia, Lahir di Kabupaten Rejang Lebong, Kecamatan Bermani Ulu pada tanggal 12 September 2002. Anak ke tiga dari ke tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Wagiato dan Ibu Muhayani. Penulis memulai Pendidikan Dasar di SDN 92 Rejang Lebong. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan ke sekolah Menengah Pertama di SMPN 17 Rejang Lebong. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 4 Rejang Lebong. Kemudian setelah lulus, penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yang bertempat di Kabupaten Rejang Lebong, Kecamatan Curup yaitu di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dan mengambil program studi yang berada dalam naungan Falkutas Tarbiyah yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). Setelah penulis menyelesaikan enam semester kemudian pada semester tujuh penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di salah Desa di Kecamatan Selupuh Rejang bertempat di Desa Cawang Lama selama 40 hari. Setelah menyelesaikan program KKN penulis mengikuti program Pengalaman Praktek Lapangan (PPL) di salah satu sekolah di Kecamatan Merigi yaitu di SMPN 1 Merigi selama tiga bulan. Kemudian pada semester delapan dengan ketekunan, doa dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis mampu menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi pada tahun ini yang menghantarkan penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1).