

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA DI SMA NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2022/2023

Oleh

BUNGA NURLATIFAH

Pembelajaran saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi, teknologi sebagai media dapat mempermudah proses pembelajaran. Kahoot sebagai media memiliki jenis visual menarik yang dapat mengarahkan atensi siswa untuk berkonsentrasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap minat belajar (2) pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar (3) pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar, dan (4) pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar sejarah siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian eksperimen, penentuan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling* dengan jumlah populasi 108 siswa, dan sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPS 2 yang berjumlah 36 siswa. Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan *path analysis*. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap minat belajar dengan nilai (Sig.) $0,00 < 0,05$. 2) terdapat pengaruh media belajar terhadap hasil belajar dengan nilai (Sig.) $0,00 < 0,05$. 3) terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar dengan nilai (Sig.) $0,00 < 0,05$ 4) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot dan minat belajar terhadap hasil belajar dengan nilai (Sig.) $0,00 < 0,05$. Sehingga, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar siswa.

Kata kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

ABSTRACT

THE EFFECT OF KAHOOT EDUCATIONAL GAME-BASED LEARNING MEDIA ON LEARNING OUTCOMES BY PAYING ATTENTION TO STUDENTS' INTEREST IN LEARNING HISTORY AT SENIOR HIGH SCHOOL 2 BANDAR LAMPUNG FOR THE 2022/2023 SCHOOL YEAR

By

BUNGA NURLATIFAH

The contemporary of learning is inextricably linked to technological developments, one of which is Kahoot as a medium that has attractive visuals that can direct students' attention to concentrate on learning. This study aims to determine (1) the effect of Kahoot educational game-based learning media on learning interest (2) the effect of learning media on learning outcomes (3) the effect of learning interest on learning outcomes, and (4) the effect of Kahoot educational game-based learning media on learning outcomes by taking students' history learning interest. This research is a quantitative study that uses experimental research methods, determining the sample using nonprobability sampling techniques and purposive sampling type with a population of 108 students. The sample used is class XI IPS 2, which amounted to 36 students. The data analysis used is path analysis. Based on the research it can be concluded that 1) there is an effect of Kahoot educational game-based learning media on interest in learning with a value (Sig.) $0.00 < 0.05$. 2) There is an effect of learning media on learning outcomes with a value (Sig.) $0.00 < 0.05$. 3) There is an effect of learning interest on learning outcomes with a value (Sig.) of $0.00 < 0.05$. 4) There is an effect of using Kahoot educational game-based learning media and learning interest on learning outcomes with a value (Sig.) of $0.00 < 0.05$. So, the use of Kahoot educational game-based learning media has an influence on learning outcomes by paying attention to student interest in learning.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Learning Outcomes