

**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**

(SKRIPSI)

Oleh

BUNGA NURLATIFAH

NPM 1853033003



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

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

**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

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

Judul Skripsi

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

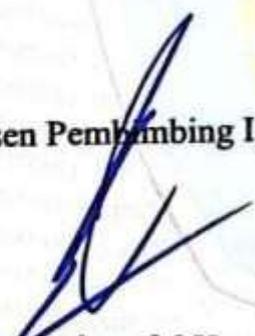
Nama Mahasiswa : Bunga Nurlatifah
No. Pokok Mahasiswa : 1853033003
Program Studi : S1 Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Sosial
Fakultas : Keguruan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


Drs. Maskun, M.H.
NIP 19591228 198503 1 005

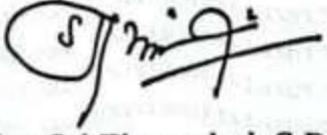

Sumargono, S.Pd., M.Pd.
NIP 19880108 201903 1 012

2. Mengetahui,

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah,**


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003


Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700913 200812 2 002

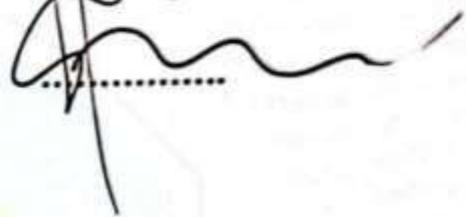
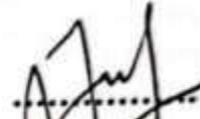
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

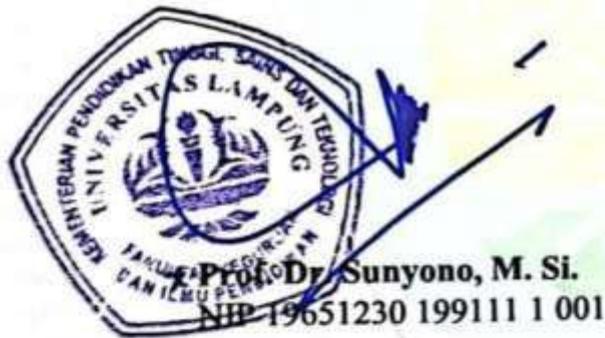
Ketua : Drs. Maskun, M.H.

Sekretaris : Sumargono, S.Pd., M.Pd.

Penguji : Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 15 Oktober 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Nurlatifah

NPM : 1853033003

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

Alamat : Jl. Sultan Badarudin No.40 Kel. Gedong Air, Kec.

Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Provinsi
Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 15 Oktober 2024



Bunga Nurlatifah
NPM. 1853033003

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 21 Desember 2000, anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Maryanto, S.Pd. dan Ibu Endang Wahyuni. Pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 2 Gedong Air (2006-2012), melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Islam Terpadu Da'arul Ilmi (2012-2015), kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Bandar Lampung (2015-2018), dan pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada semester V penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Kelurahan Susunan Baru Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung dan pada semester V penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sawah Lama Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Penulis juga mengikuti program Kampus Mengajar yang dilakukan di SD Negeri 1 Sukadanaham. Selama duduk di bangku kuliah, penulis pernah mengikuti organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Sejarah (FOKMA) sebagai anggota.

MOTTO

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”

(Aristoteles)

“Pendidikan adalah ilmu atau alat untuk menata, mengubah, dan memajukan segala perkara ke arah yang lebih baik, termasuk anak didik”

(Dewi Sartika)

“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan serta memperhalus perasaan”

(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Atas kerendahan hati dan rasa syukur , penulis persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayang kepada:

Kedua orang tuaku tersayang, Bapak Maryanto dan Ibu Endang Wahyuni yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran.

Terima kasih atas setiap tetes keringat, yang selalu membimbing dan mendoakanku agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi, mendoakan keberhasilanku. Semoga selalu diberkahi, kesehatan dan hidup bahagia.

Almamater tercinta
“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT., atas Rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “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” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd.,M.Pd., Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si. Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., sebagai Penguji utama skripsi penulis. Terima kasih atas masukan dan saran-saran yang telah diberikan pada seminar terdahulu.
9. Bapak Drs. Maskun, M.H., sebagai Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing I skripsi penulis. Terima kasih atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama peneliti menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis. Terima kasih atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa.
12. Bapak Hi. Hendra Putra, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Bandar Lampung, dan Ibu Aulya Aina Putrie, S.Pd., selaku guru mata Pelajaran sejarah, terima kasih telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis ketika melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staff SMA Negeri 2 Bandar Lampung yang telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
13. Kakak perempuan serta kedua orang tua tersayang, terima kasih selalu memberikan semangat, yang membantu ketika penulis merasa kesulitan dan terimakasih dukungannya selama penulis menempuh pendidikan di bangku kuliah.
14. Teruntuk teman-teman dekat saya di bangku perkuliahan, Siska, Anggi, Dita, Khoira, Yulia, Kholifatun, Anita, Nelyta, dan Nora, terima kasih telah membantu ketika penulis merasa kesulitan dalam mengerjakan skripsi dan menanyakan berbagai hal yang tidak diketahui selama perkuliahan, dan terima kasih atas dukungannya selama penulis menempuh pendidikan di bangku kuliah.

15. Teruntuk kak Erniyani, S.T., M.T terima kasih sudah kebersamai, membantu, dan memberi dukungan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
16. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah 2018 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan, semua kenangan manis, cinta dan kebersamaan yang tidak akan pernah penulis lupakan selama melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.
17. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Bunga Nurlatifah, terima kasih telah bertahan dan berjuang keras, apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab dan tetap tegar untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga pencapaian ini membuka pintu kesempatan baru dan Allah memberikan kemudahan di setiap jalan yang sedang diperjuangkan.

Semoga hasil penulisan dari penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 15 Oktober 2024

Bunga Nurlatifah
NPM. 1853033003

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.5 Kerangka Pikir	7
1.6 Paradigma Penelitian	8
1.7 Hipotesis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Pembelajaran Sejarah	10
2.1.2 Media Pembelajaran	11
2.1.3 Minat Belajar	15
2.1.4 Hasil Belajar	16
2.2 Penelitian yang Relevan	17
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	18
3.2 Metode Penelitian	18
3.3 Populasi dan Sampel	19
3.1 Populasi	19

3.2 Sampel	19
3.4 Langkah-langkah Penelitian.....	20
3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data	23
3.6.1 Observasi	23
3.6.2 Wawancara.....	23
3.6.3 Angket/Kuisisioner	24
3.6.4 Tes	27
3.7 Pengujian Instrumen Penelitian	27
3.7.1 Uji Validitas.....	27
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	28
3.8 Kategorisasi Data.....	28
3.9 Teknik Analisis Data	29
3.9.1 Uji Asumsi Klasik	29
3.9.2 Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>)	32
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
4.1.2 Gambaran Umum Penelitian.....	37
4.1.3 Hasil Uji Instrumen Penelitian	38
4.1.4 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	43
4.1.5 Hasil Uji Asumsi Klasik	50
4.1.6 Teknik Analisis Data	56
4.1.7 Pengujian Hipotesis	59
4.2 Pembahasan.....	62
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Saran	71

	iii
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Harian Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung	4
3.1 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa	25
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Respon Penerimaan Siswa Terhadap Game Edukasi Kahoot	26
3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi	28
3.4 Kategorisasi Tiga Jenjang	29
4.1 Keadaan Siswa SMA Negeri 2 Bandar Lampung	37
4.2 Hasil Uji Validitas Minat Sejarah Siswa	39
4.3 Hasil Uji Validitas Respon Media Pembelajaran	40
4.4 Hasil Uji Validitas Hasil Belajar	41
4.5 Hasil Uji Reliabilitas	42
4.6 Hasil Sebaran Kuesioner Media Pembelajaran	43
4.7 Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran	44
4.8 Kategorisasi Kuesioner Media Pembelajaran	45
4.9 Hasil Sebaran Kuesioner Minat Belajar	45
4.10 Distribusi Frekuensi Minat Belajar	47
4.11 Kategorisasi Kuesioner Minat Belajar	47
4.12 Data Hasil Belajar Pre-Test dan Post-Test	48
4.13 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar dan Hasil Belajar	49
4.14 Hasil Uji Normalitas	51
4.15 Hasil Uji Linearitas Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar	52
4.16 Hasil Uji Linearitas Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar	52

4.17 Hasil Uji Linearitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar.....	53
4.18 Hasil Uji Multikolinearitas	53
4.19 Hasil Uji Durbin Watson.....	54
4.20 Hitungan Hasil Autokorelasi Durbin Watson.....	54
4.21 Hasil Uji RunTest.....	55
4.22 Hasil Uji Heteroskedastisitas	56
4.23 Hasil Standardized Coefficients Beta	57
4.24 Hasil Koefisien Beta Persamaan 1.....	57
4.25 Hasil koefisien Beta Persamaan 2	58
4.26 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	60
4.27 Hasil Uji T (Parsial)	60
4.28 Hasil Uji F (Simultan)	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian	8
3.1 Model Jalur Persamaan Struktural 1.....	33
3.2 Model Jalur Persamaan Struktural 2.....	33
4.1 Tampilan Beranda Kahoot.....	38
4.2 Tampilan Modul Pembelajaran dan Kahoot	38
4.3 Diagram Jalur Model Struktural 1	58
4.4 Diagram Jalur Model Struktural 2.....	59
4.5 Diagram Batang Rata-Rata Nilai Hasil Belajar	64
4.6 Diagram Batang Minat Belajar dan Hasil Belajar Sejarah	67

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang sangat efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini merupakan salah satu wujud pelaksanaan tujuan negara Indonesia yang ke tiga yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu maju atau tidaknya bangsa di pengaruhi oleh tingkat pendidikan yang di terapkan oleh negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya baik masyarakat bangsa dan negara (Sutrisno, 2016). Pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat dan negara Indonesia. Di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, telah diatur terkait arah dan cara pelaksanaan pendidikan nasional yang didalamnya memuat tentang tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia. Dengan tujuan dan fungsi pendidikan yang telah terurai di dalam undang-undang tersebut arah pendidikan dapat terlihat secara jelas bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik (Sudjana, 2019).

Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009). Selain itu, pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan dengan lingkungan tempat diri dan bangsanya hidup. Pembelajaran sejarah mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya (Zahro dkk., 2017).

Alfian (2011) dalam Yulian Sofansyah (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Sejarah memiliki peran yang sangat besar dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sebagai sarana pendidikan, pengajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarannya lebih ditujukan pada segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan Pendidikan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional seperti yang dirumuskan pada UU No.20 Tahun 2003.

Pembelajaran di masa kini memang tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi. Teknologi informasi di sekolah mulai banyak dimanfaatkan sebagai penunjang kelancaran proses pembelajaran, dengan di antaranya memanfaatkan media pembelajaran. Nana Sudjana (1999) dalam bukunya Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar menyatakan bahwa dalam rencana mengajar harus mempunyai strategi yang tepat untuk diberikan kepada peserta didik, artinya perlu ada usaha guru dalam menggunakan beberapa media atau alat evaluasi yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Hal ini kurangnya penggunaan media teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan pendidik dikelas pada saat melakukan pembelajaran menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar pun menjadi rendah sedangkan selama proses belajarnya, siswa memerlukan dorongan yang dapat memberikan kekuatan agar siswa mampu mencapai hasil yang diinginkannya (Julhadi, 2020).

Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungan (Slameto, 2010). Minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri (Sardiman, 2000). Berdasarkan pengertian tersebut minat adalah rasa tertarik terhadap suatu kegiatan. Membangkitkan minat belajar siswa itu juga merupakan tugas guru yang mana guru harus benar-benar bisa menguasai semua keterampilan yang menyangkut pengajaran, terutama keterampilan dalam bervariasi, keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa seperti halnya bervariasi dalam gaya mengajar, jika seorang guru tidak menggunakan variasi tersebut, siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran. Untuk mengatasi hal-hal tersebut guru hendaklah menggunakan variasi dalam

gaya mengajar, agar semangat dan minat siswa dalam belajar meningkat, jika sudah begitu, hasil belajarpun sangat memuaskan, dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan maksimal (Sirait, 2016). Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara Pendidikan (Rosyid dkk., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Aulya Aina Putrie, S.Pd. selaku guru Sejarah Indonesia di SMA Negeri 2 Bandar Lampung kelas XI IPS, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah secara luring, pembelajarannya menggunakan media *PowerPoint* sebagai penyalur materi yang dijelaskan baik guru maupun siswa yang sudah dibagi kedalam beberapa kelompok. Fakta yang terjadi bahwasanya siswa hanya duduk, mendengarkan, mencatat, serta menjawab soal pertanyaan dengan mengandalkan internet sebagai pencari jawaban, namun siswa sebenarnya belum memahami konsep materi yang diajarkan, hal ini menandakan bahwa sebagian siswa kurang aktif serta minat siswa masih kurang dalam pembelajaran sejarah. Namun keadaan pembelajaran yang bersifat *online* pada tahun ajaran sebelumnya menyebabkan nilai siswa masih belum mencapai hasil yang maksimal karena media pembelajaran serta diskusi tanya jawab hanya menggunakan aplikasi *Google Classroom*, terkadang siswa hanya diberi latihan soal sejarah tanpa diberi penjelasan terlebih dahulu. Media Pembelajaran yang digunakan pun belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar sejarah karena siswa biasanya kurang merespon dengan baik pelajaran yang telah disampaikan oleh gurunya. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mendapat data mengenai hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023 yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Harian Sejarah Indonesia Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung

Interval Nilai	Kelas			Total Peserta Didik	KKM	Presentase
	XI IPS 1	XI IPS 2	XI IPS 3			
0-74	16	25	18	59	75	55%
75-100	20	11	18	49		45%
Jumlah	36	36	36	108		100%

Sumber : Guru Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung

Berdasarkan gambar tabel diatas menunjukkan bahwa nilai latihan soal dalam mata pelajaran Sejarah sebanyak 55% masih belum mencapai standar nilai (KKM). Salah satu penyebab mengapa nilai siswa masih banyak yang rendah karena pembelajaran serta evaluasi yang diberikan oleh guru kurang interaktif

Terdapat berbagai cara untuk membangkitkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran di kelas seperti penggunaan media interaktif yang dapat menarik minat siswa dalam menjelaskan materi yang sedang diajarkan, dan dengan membuat variasi pertanyaan menarik kepada siswa yang hasilnya dapat memotivasi siswa dalam belajar, cara tersebut seharusnya sudah dilakukan guru dalam membangkitkan minat belajar. Kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan tertarik. Menurut Sumarso dalam Ramlah dkk (2021) Kahoot adalah salah satu *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berupa kuis *online* interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pretest*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Kahoot merupakan pembelajaran interaktif, dimana siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif dan atraktif dari Kahoot pun dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Fatmawati (2021) yang berjudul “Pengaruh Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik”, menyatakan bahwa penggunaan media kuis Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi dari yang sebelumnya, oleh karena itu peneliti ingin memberikan solusi dari sebuah permasalahan yang ada dengan menerapkan media

pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023?
4. Apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

3. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Untuk menambah pengetahuan dan menambah wawasan ilmu pada bidang sejarah sekaligus sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji penelitian serupa secara mendalam terhadap permasalahan yang berhubungan dengan pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar sejarah siswa dengan memperhatikan minat belajar di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru dan siswa, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat serta hasil belajar dalam memahami materi Sejarah
- b. Bagi sekolah, penelitian ini berguna untuk memperoleh contoh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot agar lebih mudah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi kahoot

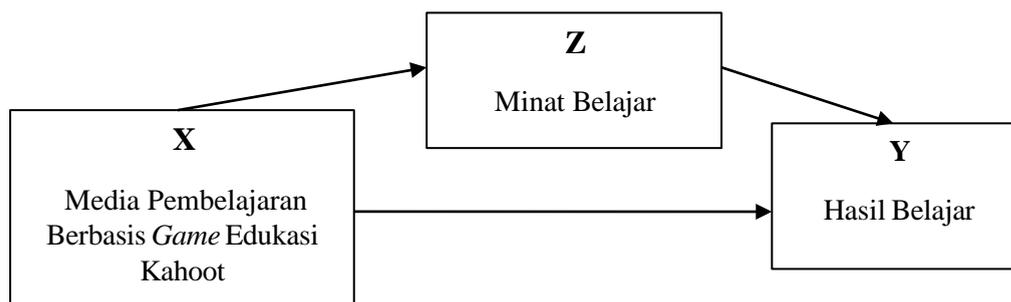
1.5 Kerangka Pikir

Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru terhadap peserta didik biasanya berupa kumpulan materi yang dipaparkan lewat media *PowerPoint*, dengan sistem guru atau siswa yang menjelaskan materi kemudian melaksanakan diskusi tanya jawab untuk mengevaluasi pembelajaran. Begitu pun juga saat pembelajaran daring sebelumnya, terbiasa menggunakan aplikasi *Google Classroom* sehingga pembelajaran hanya bersifat diskusi dan tanya jawab. Penggunaan media yang masih kurang menarik menjadikan peserta didik kurang bersemangat dan kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu media interaktif yang sekiranya mampu untuk membantu meningkatkan minat serta hasil belajar sejarah siswa. Media pembelajaran Sejarah dapat dilakukan dengan aplikasi atau media audio visual interaktif, ada berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan. Salah satu yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi Kahoot. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan akses jaringan internet, penggunaannya juga dapat mendukung pembelajaran online maupun offline sehingga cukup efektif jika diterapkan di dalam kelas.

Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran sebenarnya hal yang pernah diterapkan di SMA Negeri 2 Bandar Lampung. Namun, guru sejarah belum pernah menerapkannya dalam pembelajaran sejarah. Sehingga dalam permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa dengan memperhatikan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, minat yang dimaksudkan disini adalah minat terhadap penggunaan aplikasi belajar Kahoot. Adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk mempengaruhi hasil serta minat belajar Sejarah siswa.

1.6 Paradigma Penelitian

Paradigma dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

1.7 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara mengenai rumusan masalah penelitian yang mana rumusan penelitian tersebut sudah dikemukakan dalam wujud kalimat pertanyaan. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan paradigma maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023
Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023
2. Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023
Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023
3. Ho: Tidak ada pengaruh antara minat belajar terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan media berbasis *game* edukasi Kahoot pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023

Ha: Ada pengaruh antara minat belajar terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan media berbasis *game* edukasi Kahoot pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023

4. Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa dengan memperhatikan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023

Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa dengan memperhatikan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada diri peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Djamaludin & Wardana, 2019). Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, dimana dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan (Mulyasa, 2005), pembelajaran juga mempunyai akhir tujuan yaitu meningkatkan kemampuan intelektualnya dalam ranah kognitif, oleh karena itu proses pembelajaran merupakan hal penting yang tidak dapat dihilangkan dari dunia pendidikan dan terus-menerus dievaluasi agar menjadi lebih baik kedepannya (Maskun & Valensy, 2018).

Sejarah adalah rekontruksi masa lalu, mencakup apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh seseorang. Sejarah juga merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah banyak memaparkan fakta, urutan waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa. Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika

kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau (Kuntowijoyo, 1995). Menurut Sapriya, Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual (Zahro, dkk., 2017). Selain itu Hasan menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah berperan dalam pembentukan karakter bangsa bagi generasi muda melalui pendidikan formal yang diharapkan dapat membentuk kesadaran sejarah yang secara moral dapat menumbuhkan nasionalisme peserta didik (Asmara, 2019).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dalam menelaah suatu ilmu pengetahuan sedangkan secara umum sejarah dimaknai sebagai ilmu yang mempelajari kehidupan masa lampau. Kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran sejarah adalah bidang studi yang mempelajari dan menjelaskan perkembangan segala aspek kehidupan manusia dari masa lampau hingga masa kini.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi, peralatan fisik dimaksud sebagai benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan *web*. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media haruslah dapat membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain (Yaumi, 2018). Sedangkan Media pembelajaran menurut Arsyad (2014) adalah alat perantara untuk membantu komunikasi pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pembelajaran.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini, memungkinkan memanfaatkan berbagai jenis media dalam bentuk multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa

dalam belajar, multimedia interaktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksperimen semu dan eksplorasi sehingga memberikan pengalaman belajar daripada hanya sekedar mendengar penjelasan guru (M Basri & Sumargono, 2018).

Terdapat dua pendekatan utama dalam menggunakan media di sekolah, yaitu (1) peserta didik dapat belajar dari media dan teknologi dan (2) peserta didik dapat belajar dengan menggunakan media dan teknologi. Pertama, media dilihat sebagai sumber belajar yang mencakup televisi, radio, surat kabar, video, buku, teks, modul dan berbagai *software* (perangkat lunak) baik yang *online* maupun dalam bentuk CD atau DVD. Kedua, media dilihat sebagai peralatan yang digunakan peserta didik dalam belajar seperti kapur tulis, papan tulis, penghapus, pulpen, buku tulis, dan berbagai alat peraga lainnya (Yaumi, 2018). Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan aplikasi Kahoot sebagai salah satu bentuk media interaktif yang menggunakan teknologi pembelajaran.

2.1.2.1 Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi

Salah satu pembelajaran populer yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan games, atau dalam proses belajarnya menggunakan digital *game* edukasi. Pembelajaran berbasis *game* adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisis interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional (Nurhabibie, 2017).

Pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini harus melibatkan teknologi baik secara langsung maupun tidak langsung, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat. Daryanto mengemukakan bahwa konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media yang inovatif dan kreatif yang dapat menambah pengalaman langsung terhadap siswa dan menjadi pendukung dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah dengan menggunakan

media *online game* edukatif (Luthfi dkk., 2020). *Digital Game* Edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Pemanfaat teknologi *Game* edukasi pada proses belajar khususnya sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara yang tepat, karena *Game* edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain.

Game edukasi sebagai media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Memberikan ilmu pengetahuan melalui *game* edukasi kepada anak
- b) Merangsang pikiran dan kreativitas anak.
- c) Menciptakan arena bermain yang menarik, memberikan kenyamanan dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas dan hasil belajar anak.
- d) Meningkatkan logika dan pemahaman pemain saat menggunakannya (Sri Mulyani, 2020).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran berbasis *game* edukasi adalah alat penyalur informasi dan pembangun komunikasi yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga visual yang diberikan dapat memberikan daya tarik dan mendorong anak untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Penggunaan rancangan ini dapat memberikan hal yang baru bagi peserta didik, dengan menggunakan media *online* maka dapat menambah dan membekali pengetahuan tentang teknologi interaktif serta pengembangan keterampilan di bidang IT. *Game* edukasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran sejarah.

2.1.2.2 Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya (Lutfi dkk., 2020). Penggunaan Kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran

serta dapat memperkenalkan kepada peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik (Christiani, 2019). Lebih lanjut Kahoot adalah aplikasi pembelajaran jenis visual yang memiliki fungsi menarik dan mengarahkan atensi untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan (Perdana dkk., 2020).

Aplikasi *game* Kahoot! dengan dua alamat *website* yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya *Platform* “Kahoot!” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis *online*, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan (Ningrum, 2018).

Ismail dan Mohammad dalam Musbihin (2021) menjelaskan untuk teknis awal penggunaan aplikasi kahoot adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat *game* kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web kahoot (<http://getkahoot!.com>)
2. Setelah memiliki akun kahoot, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan kahoot.
3. Menggunakan laptop atau *smartphone*, peserta didik dapat mengakses permainan dengan menggunakan aplikasi kahoot! atau dengan browsing website www.kahoot!.it
4. Selanjutnya peserta didik perlu memasukkan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama.
5. Setelah *game* kahoot! dimulai, peserta didik akan mendapatkan poin berdasarkan jika menjawab benar yang diberikan untuk penjawab tercepat.

Kelebihan dari Kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis *online* yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android (Lutfi dkk, 2020).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kahoot adalah aplikasi pembelajaran yang berbentuk permainan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai teknologi dalam dunia pendidikan. Penggunaan aplikasi kahoot dapat meningkatkan minat siswa karena visual nya yang menarik serta dapat membantu siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan. Selain itu, dengan menerapkan platform pembelajaran *online* ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa dalam menggunakan teknologi masa kini.

2.1.3 Minat Belajar

Minat adalah sikap seseorang yang mencakup kedalam fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan perasaan yang kuat (Ahmadi, 2009). Menurut Djaali (2008) minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan Sadirman (2003) mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas sehingga hal tersebut bisa menjadi sebuah kebetuhan.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman (Purwanto, 2007). Menurut Chalizah (1994) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap. Sedangkan menurut Fathurrohman (Fathurrohman & Sulistyorini, 2018) dalam bukunya Belajar dan Pembelajaran menjelaskan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan disengaja yang berlangsung secara aktif yang dapat menimbulkan suatu perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat dijelaskan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan peserta didik terhadap suatu kegiatan belajar aktif yang dapat menimbulkan perubahan baik dalam hal ilmu, pengetahuan, keterampilan, nilai,

dan sikap. Peserta didik yang memiliki minat dalam proses pembelajarannya akan terdorong aktif untuk terus melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik, sehingga menghasilkan sebuah perubahan dalam hasil belajarnya.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar (Purwanto, 2011). Hasil belajar merupakan hasil yang dapat dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Arikunto (1990) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Sedangkan Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut (Sudjana, 2005).

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah nilai akhir yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa sebuah perubahan. Proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang ini akan membawa perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar ini merupakan hasil nyata yang dicapai siswa dalam usaha untuk menguasai ilmu yang telah dipelajari, biasanya hasil belajar di sekolah dapat berupa nilai tes, nilai latihan soal, nilai raport dan sebagainya, untuk mengetahui hasil belajar maka harus dilakukan evaluasi.

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Judul Skripsi “Pengaruh Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi melalui Media Quizizz dan Kahoot! terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021” oleh Musbihin (2021) yang berasal dari Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar peserta didik serta pengaruh variabel minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* terhadap hasil belajar adalah 16,9% sehingga sisanya sebesar 81,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang menentukan hasil belajar peserta didik
2. Judul Skripsi “Pengaruh Penerapan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi kahoot! *Learning* di Tengah Wabah Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Kota Bekasi” oleh Nur Safitri Wihastin (2020) yang berasal dari Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah. Kesimpulan penelitian ini yaitu responden dominan tertarik dan suka dalam penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan Kahoot.
3. Judul Skripsi “Penerapan *Game* Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP” oleh Riyan Cahya Ramenda (2019) yang berasal dari Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan aplikasi Kahoot terhadap siswa lebih baik dibanding pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman serta siswa SMP lebih berminat dalam mengerjakan soal dengan menggunakan *game* interaktif aplikasi Kahoot.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Objek Penelitian : Media pembelajaran berbasis Game edukasi Kahoot pada minat dan hasil belajar
- b. Subjek Penelitian : Siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Bandar Lampung
- c. Tempat Penelitian : SMA Negeri 2 Bandar Lampung
- d. Waktu Penelitian : Tahun Ajaran 2022/2023

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dimana metode ini dilaksanakan dengan cara pengukuran, sehingga penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dalam pengumpulan datanya (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif juga dikatakan sebagai penelitian yang bebas nilai yang berarti hasil penelitian bersifat netral dan objektif karena tidak dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dibawa oleh peneliti. Dalam penelitian ini juga peneliti bermaksud untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot dan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah dapat berpengaruh secara langsung atau tidak langsung terhadap variabel hasil belajar sejarah siswa.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi merupakan keseluruhan unit yang diteliti, yang merupakan kumpulan individu dengan kualitas ciri-ciri yang telah ditetapkan (Agung Widhi, 2016).

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yang terdiri dari XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 di SMA Negeri 2 Bandar Lampung. Alasan dipilihnya siswa kelas XI IPS dalam penelitian ini karena siswa kelas XI sudah memasuki kelas khusus sesuai jurusan IPS, kelas ini diharapkan dapat dilatih dan memiliki pengetahuan yang cukup serta siap dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Adapun berdasarkan data yang didapat, data populasi penelitian berjumlah 108 orang siswa yang terdiri dari 3 kelas X IPS dengan masing-masing kelasnya berjumlah 36 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Saleh, 2017).

Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* jenis *purposive Sampling*, jenis ini digunakan berdasarkan pertimbangan tertentu sehingga sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah XI IPS 2. Alasan peneliti mengambil kelas tersebut karena memiliki kriteria dilihat dari jumlah nilai yang berada di bawah kkm serta sikap dan kurangnya ketertarikan siswa dalam merespon kegiatan pembelajaran Sejarah di kelas.

3.4 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Pendahuluan

1. Melaksanakan observasi untuk memperoleh data nilai kelas XI selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat tingkat kemampuannya di awal semester dengan melihat nilai produktif kearsipan hasil PTS, keaktifan, dan kegiatan mengajar guru.

2. Pemilihan sampel penelitian dimana dipilih siswa kelas XI IPS di SMAN 2 Bandar Lampung dengan pengambilan *Purposive Sampling*
3. Pembuatan dan pengembangan instrumen.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

1. Memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui pemahaman akademik pembelajaran Sejarah sebelum diberi perlakuan
2. Pemberian perlakuan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot
3. Memberikan soal *post-test*, angket minat belajar, dan angket respon media untuk mengetahui pemahaman akademik pembelajaran Sejarah setelah diberi perlakuan
4. Menganalisis data, setelah terkumpul data hasil tes setelah perlakuan, selanjutnya data dianalisis dan dilakukan perbandingan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis dalam penelitian ini.
5. Melakukan pembahasan dan analisis berdasarkan hasil hipotesis

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.5.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*), variabel bebas dilambangkan dengan X yang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot
2. Variabel terikat (*dependent*), variabel terikat dilambangkan dengan Y yang dalam penelitian ini adalah Hasil belajar siswa.
3. Variabel moderator (*moderating variable*), variabel moderator dilambangkan dengan Z yang dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Siswa.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas (*Game* Edukasi Kahoot)

Pada penelitian ini, variabel bebas merupakan perlakuan terhadap siswa kelas XI IPS pada materi Sejarah Indonesia menggunakan media kuis berbasis *Game* Edukasi Kahoot. Keberhasilan media pembelajaran berbasis Kahoot ini dilihat berdasarkan kedua aspek penerimaan teknologi informasi (*Technology Acceptance Model*) menurut Davis (1989) yaitu *perceived usefulness* (Kegunaan) dan *perceived ease of use* (Kemudahan). Subjek penelitian diminta untuk memberikan penilaian pada aspek dan itemnya tersebut dengan lima kategori mulai dari “Tidak pernah”, “Kadang-kadang”, “jarang”, “sering” dan “selalu” (1-5 poin likert) (Sugiyono, 2017). Semakin tinggi skor penerimaan tersebut, maka semakin layak pula media tersebut digunakan.

b. Variabel Terikat (Hasil belajar siswa)

Pada penelitian ini hasil belajar siswa akan dianalisis berdasarkan hasil tes yang dilakukan baik menggunakan media belajar berbasis *game* edukasi Kahoot. Adapun instrumen tes hasil belajar sejarah yang digunakan pada tes ini adalah soal-soal mata pelajaran sejarah kelas XI yang disusun berdasarkan indikator ketercapaian pembelajaran sejarah di kelas XI yakni, mampu (1) mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global; (2) menjelaskan peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia dan dunia meliputi kolonialisme dan perlawanan dan bangsa Indonesia.

c. Variabel Moderator (Minat belajar siswa)

Pada penelitian ini minat belajar adalah respon subjek terhadap 4 indikator dan 20 pernyataan yang mengukur sejauh mana kesesuaian item tersebut dengan apa yang dirasakan/dialami berdasarkan empat aspek dari minat belajar sendiri yaitu aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan menggunakan kuesioner minat belajar yang diadaptasi dari Herlina (2010). Subjek penelitian diminta untuk memberikan penilaian pada item-item tersebut dengan lima

kategori mulai dari “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “kurang setuju”, “setuju” dan “sangat setuju” (1-5 poin likert) (Sugiyono, 2017). Semakin tinggi skor subjek pada skala tersebut, maka semakin tinggi minat belajar sejarah yang dimiliki.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari fokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta (Hasanah, 2016) Observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar (Arikunto, 2013). Dapat disimpulkan bahwa observasi adalah proses pengumpulan data dengan aktivitas fisik seperti pengamatan langsung secara terus menerus. Teknik ini dilakukan pada saat peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk memperoleh data mengenai siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Bandar Lampung.

Teknik Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh, menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai sikap dengan melihat atau mengamati secara langsung siswa kelas XI terkait hasil belajar mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.

3.6.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu tanya jawab secara tatap muka yang dilaksanakan oleh pewawancara dengan orang yang di wawancarai atau yang disebut dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (B.Sanjaja, 2011). Dalam penelitian ini menggunakan wawancara bebas terpimpin yang artinya pewawancara memberikan kebebasan kepada orang yang di wawancarai atau disebut dengan narasumber untuk memberikan suatu jawaban atau tanggapannya sendiri terkait fenomena yang terjadi. Metode wawancara ini digunakan untuk mewawancarai guru mata pelajaran Sejarah kelas XI mengenai

Teknik pembelajaran yang di pakai dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung

3.6.3 Angket/Kuisisioner

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016). Sedangkan menurut Sugiyono (2013) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur penerimaan belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot pada kelas XI di SMA Negeri 2 Bandar Lampung dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

A. Kuisisioner Minat Belajar

Pengukuran minat dalam penelitian ini akan menggunakan angket atau kuisisioner. Angket atau kuesioner jauh lebih efisien dan penggunaan waktu. Minat diukur dengan menggunakan kuisisioner atau dengan menggunakan wawancara. Dalam TRA (*Theory of Reasoned Action*), minat merupakan bagian dari intense sehingga belum nampak kegiatannya dan tidak dapat dilakukan observasi secara langsung. Hasil pengukuran minat menurut Azjen (1996), dapat dikategorikan menjadi minat tinggi (51-100%), dan minat rendah (0-50%) (Wijaya, dkk., 2015).

Instrumen angket dalam penelitian ini adalah angket tentang bagaimana minat siswa terhadap minat belajar. Jenis angket ini adalah angket langsung dan tertutup yang sudah ada jawabannya. Responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya dengan cara memberi tanda cek list (√). Penskoran untuk alternatif jawab likert ialah dalam bentuk cek list (√). Pilihan jawaban setiap item memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dengan alternatif jawaban mulai dari “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”,

“kurang setuju”, “setuju” dan “sangat setuju” (1-5 poin likert) (Sugiyono, 2017: 94)

Kuisisioner dibuat dalam lembar pernyataan dengan indikator sesuai operasionalisasi variabel (indikator minat belajar). Kuisisioner akan disebarakan untuk kemudian diisi oleh sampel penelitian. Data tentang minat belajar yang telah dikumpulkan akan disajikan dalam kategori siswa yang memiliki minat tinggi dan siswa yang memiliki minat rendah.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir		Total Butir
			Positif	Negatif	
1	Kesukaan	Senang mengikuti Pelajaran	1	4	2
		Tidak ada perasaan bosan saat mengikuti Pelajaran	2	5	2
		Hadir di kelas saat pembelajaran Sejarah	3		1
2	Ketertarikan	Antusias dalam mengikuti Pelajaran	7, 12		2
		Respon siswa terhadap tugas yang diberikan	8		1
		Kesadaran belajar sejarah lebih dalam	9, 11	10	3
3	Perhatian	Perhatian siswa saat belajar di kelas/daring	13, 14, 15, 16		4
4	Keterlibatan siswa	Aktif dalam diskusi secara langsung	17	20	2
		Aktif bertanya dalam pembelajaran	18		1
		Aktif menjawab pertanyaan	19		1
Jumlah Keseluruhan					20

B. Kuesioner Respon Penerimaan Siswa Terhadap Game Edukasi Kahoot

Respon siswa juga dibutuhkan dalam proses pengembangannya. Dalam penggunaannya, penskoran untuk alternatif jawab likert ialah dalam bentuk chek list (√). Pilihan jawaban setiap item memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dengan alternatif jawaban mulai dari “Tidak pernah”, “Kadang-kadang”, “jarang”, “sering” dan “selalu” (1-5 poin likert) (Sugiyono, 2017).

Aspek-aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu penerimaan teknologi informasi (*Technology Acceptance Model*) Menurut Davis (1989), yang dua konsep yaitu *perceived usefulness* (Kegunaan) dan *perceived ease of use* (Kemudahan). Menurut Venkatesh dan Morris (2000) yang menyatakan bahwa seseorang akan menggunakan dan memanfaatkan komputer jika dia merasa bahwa komputer memberikan manfaat positif (Sanjaya, 2005).

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Respon penerimaan siswa terhadap Game Edukasi Kahoot kahoot

No	Indikator	Sub indikator	Butir		Total Butir
			Positif	Negatif	
1	Kegunaan	Membantu lebih cepat dalam belajar	2, 7		2
		Penggunaan media yang menarik	5, 8, 9, 15, 20		5
		Penyampaian informasi menggunakan media pembelajaran		3, 14, 17	3
2	Kemudahan	Kemudahan dalam menggunakan media	1, 4, 10, 11, 19	13	6
		Kemudahan dalam mencari informasi	16	18	2
3	Kemampuan Guru	Kemampuan guru dalam menyampaikan informasi	6, 12		2
	Jumlah Keseluruhan				20

3.6.4 Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2004). Metode tes adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari perlakuan. Tes sebagai penelitian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tertulis), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Sudjana, 2004). Metode ini dipilih karena dianggap sebagai metode yang paling tepat dalam rangka mencari pemecahan dalam masalah yang terdapat dalam penelitian yang menjadi dasar penulisan skripsi ini. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Negeri 2 Bandar Lampung.

Alat tes hasil belajar sejarah yang digunakan pada tes ini adalah soal-soal mata pelajaran sejarah kelas XI yang disusun berdasarkan indikator ketercapaian pembelajaran sejarah di kelas XI yakni, mampu (1) mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global; (2) menjelaskan peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia dan dunia meliputi kolonialisme dan perlawanan dan bangsa Indonesia.

3.7 Pengujian Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Hair, dkk. (dalam Kusnendi, 2017) Validitas adalah sejauh suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur sesuai dengan konsepnya. Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*. statistik uji:

1. Korelasi item total (r_{xi}) jika jumlah item (i) > 30 (X = skor item; Y = skor total; n = jumlah item).
2. Korelasi item soal dikoreksi (*corrected item-total correlation*, r_{xi-itc} ; s_Y = deviasi standar total; s_{xi} = deviasi standar skor setiap item) jika jumlah item (i) ≤ 30).

Penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian, yaitu tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan angket untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa. Uji validitas alat tes menggunakan SPSS versi 25 pada $\alpha = 0,05$. Untuk menafsirkan koefisien korelasi (validitas) dapat menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi

<i>Koefisien Korelasi</i>	<i>Kriteria Validitas</i>
0,81-1,00	Sangat tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,21	Sangat Rendah

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merupakan sejauh mana suatu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017). Reliabilitas merupakan sejauh mana suatu alat ukur konsisten dalam mengukur variabel. Guilford mengemukakan bahwa batas minimum koefisien korelasi yang cukup memuaskan adalah $r \geq 0.70$. Jika koefisien korelasi suatu skala kurang dari 0.70, maka skala tersebut dianggap kurang baik. Salah satu cara untuk mengetahui reliabilitas suatu alat ukur dalam penelitian psikologi dapat menggunakan *Alpha Cronbach*, yaitu suatu formula yang bisa digunakan untuk menguji suatu reliabilitas alat ukur.

3.8 Kategorisasi Data

Pengukuran variabel atau kategorisasi data digunakan mengetahui derajat penyebaran nilai-nilai variabel dari suatu tendensi sentral dalam suatu distribusi, misalnya jarak nilai tertinggi dan nilai terendah. Hariyadi memaparkan bahwa ukuran penyebaran data merupakan suatu harga yang menunjukkan besar kecilnya variasi sekelompok data (Syafri, 2019). Penelitian ini menyajikan distribusi frekuensi data, yaitu alat penyajian data berbentuk kolom dan lajur yang didalamnya dibuat angka yang menggambarkan pancaran frekuensi dari variabel

yang sedang menjadi objek penelitian (Ananda Rusydi & Fadhli, 2018). Adapun untuk mengkategorikan data ke dalam 3 kategori yaitu kurang, cukup, baik, dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kategorisasi Tiga Jenjang

Kategori	Rumus
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

sumber: (Azwar, 2012).

3.9 Teknik Analisis Data

Rahman (2017) memaparkan bahwa analisis data adalah tahapan penting dalam proses penelitian yang bertujuan untuk menyederhanakan kompleksitas data dan memberikan pemahaman tentang makna di dalamnya. Dalam melakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh, peneliti memakai analisis deskriptif guna memberi penjelasan faktual dan akurat mengenai subjek penelitian, kemudian analisis inferensial guna mengetahui gambaran hasilnya untuk ditarik kesimpulannya, dimana dalam hal ini melihat apakah ada variabel yang diteliti memiliki pengaruh. Dimana penelitian ini mencoba menelaah pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi kahoot terhadap hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023

3.9.1 Uji Asumsi Klasik

3.9.1.1 Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2008) uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS 21 untuk menguji apakah sampel yang hendak dianalisis berdistribusi normal atau tidak, pengujian ini dilakukan dengan kaidah *Asymp Sig Kolmogorov Smirnov* atau nilai *p*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap skor hasil belajar siswa yang dievaluasi

menggunakan game edukasi Kahoot dan konvensional. Interpretasi hasil uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai sig. Adapun interpretasi dari uji normalitas (Kusnendi, 2018) sebagai berikut.

1. Jika nilai *sig* lebih besar dari tingkat alpha 5% ($sig > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang sebarannya berdistribusi normal.
2. Jika nilai *sig* lebih kecil dari tingkat alpha 5% ($sig < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data tersebut menyimpang atau berdistribusi tidak normal.

3.9.1.2 Uji Linearitas

Uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari kedua variabel, peneliti menggunakan *path analysis* yang merupakan perluasan dari analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linear digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel dependent (Y), yaitu nilai variabel dependent berdasarkan nilai independent (X), dengan menggunakan analisis regresi maka akan mengukur perubahan variabel terikat berdasarkan perubahan variabel bebas. Analisis regresi linear dapat digunakan untuk mengetahui perubahan pengaruh yang akan terjadi berdasarkan pengaruh yang ada pada waktu sebelumnya. Digunakanlah rumus regresi linear sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

Y = Variabel Terikat (Hasil Belajar)

X = Variabel Bebas, Moderator (Media *Game* Edukasi kahoot dan Minat Belajar)

a = Bilangan konstanta regresi untuk $X = 0$ (nilai y pada saat x nol)

b = Koefisien arah regresi

3.9.1.3 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independent*). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas di dalam model regresi adalah sebagai berikut:

- a. Nilai R^2 yang dihasilkan oleh suatu estimasi model regresi empiris sangat tinggi, tetapi secara individual variabel-variabel *independent* banyak yang tidak signifikan mempengaruhi variabel *dependent*.
- b. Jika antar variabel *independent* ada korelasi yang cukup tinggi, umumnya diatas 0.90 maka terjadi indikasi multikolinearitas
- c. Multikolinearitas dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF) (Imam Ghozali, 2018).

3.9.1.4 Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode tertentu dengan variabel sebelumnya (Sujarweni, 2023). Autokorelasi dapat muncul karena observasi yang berurutan sepanjang waktu berkaitan satu sama lainnya, dan masalah ini timbul karena residual tidak bebas dari satu observasi ke observasi lainnya, hal ini sering ditemukan pada data runtut waktu (*time series*). Model regresi yang baik adalah regresi yang bebas dari autokorelasi. Dalam penelitian ini menggunakan dua cara untuk menguji autokorelasi:

- a. Uji *Durbin Watson* (DW Test)
Uji ini digunakan untuk autokorelasi tingkat 1satu dan mensyaratkan adanya intercept (konstanta) dalam model regresi dan tidak ada variabel lag diantara variabel independent.
- b. Uji *Run Test*
Uji ini masuk sebagai bagian dari statistik non parametrik yang dapat digunakan untuk menguji apakah antar residual terdapat autokorelasi yang tinggi (Imam Ghozali, 2018).

3.9.1.5 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji terjadinya perbedaan variansi residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat pola gambar scatterplot (Sujarweni, 2023). Uji regresi tidak terjadi heteroskedastisitas jika dilihat:

- a. titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau sekitar angka 0
- b. titik-titik data tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja
- c. penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit melebar Kembali
- d. penyebaran titik-titik data tidak berpola

3.9.2 Analisis Jalur (*Path Analysis*)

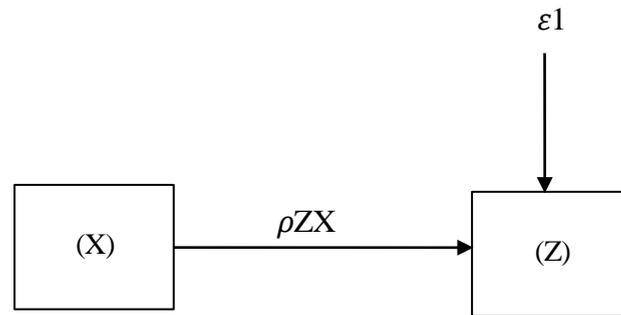
Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji regresi linier dengan analisis jalur. Analisis jalur (*Path Analysis*) merupakan suatu bentuk pengembangan analisis multi regresi. Dalam analisis ini digunakan diagram jalur untuk membantu konseptualisasi masalah atau menguji hipotesis yang kompleks. Dengan menggunakan diagram tersebut, peneliti dapat menghitung pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menguji variabel moderasi/*intervening* digunakan metode analisis jalur. Dalam bukunya Imam Ghozali dijelaskan bahwa Analisis jalur merupakan perluasan dari analisis regresi linear berganda, atau analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variabel yang telah ditetapkan sebelumnya (Imam Ghozali, 2018).

Dalam pengujian analisis jalur terdapat Langkah-langkah yang digunakan:

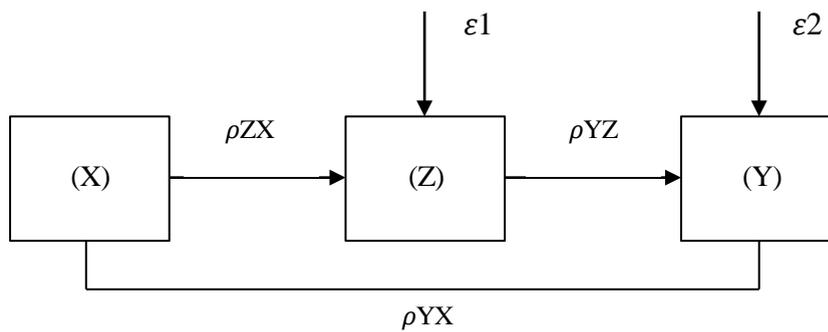
- a. Merumuskan hipotesis dan persamaan structural
- b. Menghitung koefisien jalur yang didasarkan pada koefisien regresi. Gambar diagram jalur lengkap dengan model strukturalnya dan persamaan strukturalnya sesuai dengan hipotesis yang di ajukan.

Persamaan Struktural 1:

$$Z = \rho_{ZX} + \varepsilon_1 \dots \dots \dots (\text{Persamaan 1})$$

**Gambar 3.1 Model Jalur Persamaan Struktural 1****Persamaan Struktural 2:**

$$Y = \rho_{YX} + \rho_{YZ} + \varepsilon_2 \dots \dots \dots (\text{Persamaan 2})$$

**Gambar 3.2 Model Jalur Persamaan Struktural 2**

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot (X) berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa (Z), dilihat dari nilai *Standardized Coefficients* sebesar 0,826. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil dari uji T yang memperoleh nilai Signifikan (*2-Tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi kahoot terhadap minat belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y), dilihat dari nilai *Standardized Coefficients* sebesar 0,392, hasil dari uji T juga menunjukkan nilai signifikan (*2-Tailed*) sebesar $0,005 < 0,05$ yang artinya variabel X berpengaruh terhadap Y. Hal ini juga dibuktikan hasil dari uji *Paired Sample T-Test* yang memperoleh nilai Sig sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi kahoot terhadap hasil belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Minat belajar siswa (Z) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y), dilihat dari nilai *Standardized Coefficients* sebesar 0,558. Hal ini juga dibuktikan hasil dari uji T yang memperoleh nilai signifikan (*2-Tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.

4. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot (X) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar (Y) dengan memperhatikan minat belajar (Z). Hal ini diperkuat dengan nilai *R square* sebesar 0,825 yang artinya pengaruh secara langsung sebesar 82,5% dan hasil dari uji F yang memperoleh nilai signifikan (*2-Tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* edukasi kahoot terhadap hasil belajar Sejarah siswa dengan memperhatikan minat belajar kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023 dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot dapat digunakan sebagai media visual alternatif yang menarik dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran sejarah
2. Bagi siswa SMA Negeri 2 Bandar Lampung, untuk lebih sering terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik yang menggunakan media *game* Kahoot atau tidak.
3. Bagi sekolah SMA Negeri 2 Bandar Lampung, agar dapat menambah sumber bacaan, agar materi yang dikuasai siswa tidak terbatas hanya dalam buku sekolah, serta untuk bisa memperbaiki sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran khususnya yang menggunakan teknologi internet seperti Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W.,K. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.\
- Ahmadi. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ananda, Rusydi & Fadhli, M. 2018. *Statistik Pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita.
- Arikunto. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2004. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmara, Y. 2019. Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora* Vol.2 No.2
- Azwar. 2012. *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badriyah, Riandy, M. A., Sahria, Y., Wimpertiwi, D., Nofrizal, Nurani, R. D., Rahayuningsih, Y., Rahmaningtyas, W., Daniyarti, W. D., Hapsari A, A., Cahirani, R., Sadiyah, H., Irwansyah, I., Rohman, M. 2023. *Media-Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Penamuda Media.
- Chalihaz, H. 1994. *Dimensi- Dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al Ikhlas.

- Christiani, N. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Darmawan, A. 2020. Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2)
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamaludin, A., Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Kaffah Learning Center.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Sulistyorini. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, Sumardi, A., 2020. Aplikasi Kahoot Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik* 2(2)
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariante Dengan Program SPSS*. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. 2016. *Desain Penelitian Eksperimental. Untuk Ilmu Akuntansi, Manajemen dan Bisnis*. (Edisi Kedua). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasanah, H. 2016. Teknik-teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum* 8(1)
- Herlina. 2010. *Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julhadi. 2020. *Hasil Belajar Peserta Didik : Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Tasikmalaya: Edu Pubisher.

- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya
- Kusnendi. 2018. *Handout Statistika Penelitian dan Analisis Data dalam Penelitian Non Eksperimen Metode Regresi Persamaan Tunggal*. Program Studi Pendidikan Ekonomi Sekolah Pascasarjana Universitas Kuningan.
- Lutfi, Kusumawardani, S., Imawati, S., Misriandi. 2020. Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru. *Internation Journal of Community Service Learning* 4(3)
- Maskun., Rachmedita, V. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Basri, M., Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru professional*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Musbihin. 2021. Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021. *Skripsi IAIN Salatiga*.
- Mustika, Z., Sumardi, Marjono. 2017. The Implementation of The Character Education In History Teaching. *Journal Historica* 1(1)
- Ningrum, G D. K. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Vox Edukasi* 9(1)
- Perdana, I., Saragi. R. E. S., Aribowo. E. K. 2020. Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8(2).
- Pinanti, I. W. 2020. Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer

Kelas X di SMA Negeri 4 Magelang tahun 2020. *Skripsi* Universitas Negeri Semarang.

Purwanto, N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: PT Unnes.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rahayu, A. P., Somantri. A., Imam. A. R., Hevie. S. G. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pasca Pandemi Covid-19 Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan, dan Pendidikan* 7(2).

Rahman, A. A. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rahman, R. A., Tresnawati. D. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma* 13(1).

Rahmat, P. S. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Scopindo Media Pustaka: Surabaya.

Ramlah, Aunurrahman, Halidijah. S. 2021. Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6).

Rosyid, Zaiful. M., Mustajab, Abdullah. A. A. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara

Sadirman. 2003. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Saleh, S. 2017. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.

Sanjaja, B., Hariyanto, A. 2011. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Sanjaya, I. P. S. 2005. Pengaruh Rasa Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Minat Perilaku (Behavioral Intention) Para Mahasiswa Dan Mahasiswi Dalam Penggunaan Internet. *Jurnal Kinerja*. 9(2).
- Sardiman A.M. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish: Sleman.
- Sirait, E. D. 2016. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 6(1).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Cara Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sofansyah, D. Y. 2021. Penggunaan Arsip Film Propaganda Romusha Masa Pendudukan Jepang Sebagai Sumber Belajar Sejarah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. 4(1).
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1).
- Sudjana, N. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. 2023. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Baru Press.

- Sujitno. 2023. *Media Monopoli: Siswa Mudah Belajar Akuntansi*. Bogor: Penerbit Adab.
- Sutrisno. 2016. Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Dan Pembelajaran*. 5(1), 30
- Syafril. 2019. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Widoyoko, E. P. 2016. *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wigati, S. 2019. Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Metro* 8(3).
- Wijaya, I.W., Lasmawan, I.W., & I. Wayan S. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis masalah Terhadap Hasil belajar IPA ditinjau Dari Minat Siswa Terhadap Pelajaran IPA Pada Siswa SD Di Gugus IV Kecamatan Manggis. *E-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesa*, 5.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zahro, M., Sumardi, Marjono. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica* 1(1).