

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 13 KUPANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan



**Yudel Ewil Tabun
21150002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN ARTHA WACANA
KUPANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Yudel Ewil Tabun dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Kupang** telah diperiksa dan didiskusikan oleh pembimbing utama dan dosen pembimbing anggota, dan akan diujikan pada Hari /Tanggal :

Menyetujui

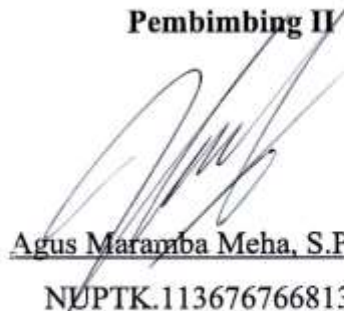
Pembimbing I



Fransina Th. Nomleni, S. Pd., M.Pd

NUPTK. 4353762663230163

Pembimbing II



Agus Maramba Meha, S.Pd., M.Pd

NUPTK.1136767668130303

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi



Andriani Rafael, S.Si., M.Si, Ph.D

NUPTK. 3860753654230092

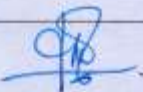
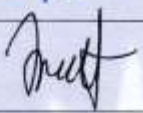
LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Kupang

Nama : Yudel Ewil Tabun

NIM : 21150002

Program Studi : Pendidikan Biologi

NAMA	STATUS	TANDA TANGAN
Theodora Sarlota Nirmala Manu, S.Pd., M.Pd	Penguji Utama	
James Ngginak, S.Pd., M.Si	Penguji Anggota I	
Fransina Th. Nomleni, S.Pd., M.Pd	Penguji Anggota II/Pembimbing Utama	
Agus Maramba Meha, S.Pd., M.Pd	Penguji Anggota III/Pembimbing Anggota	

DEWAN PENGUJI

MENGETAHUI


Dekan FKIP UKAW
Dra. Anggreini D.N. Rupidara, M.Si., Ph.D
NUPTK: 7157746647230103

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi


Andriani Rafael, S.Si, M.Si, Ph.D
NUPTK: 3860753654230092

Tanggal Ujian : 26 September 2025

Tanggal Yudisium : 08 Oktober 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yudel Ewil Tabun

NIM : 21150002

Progdi : Pendidikan Biologi

Alamat : Rt 025, Rw 006, kelurahan Oebufu, Kecamatan Oebobo, Kota
Kupang.

Dengan ini menyatakan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa dalam menulis skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Kupang**” saya tidak melakukan plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar karya tulis orang lain. Jika saya terbukti melakukan plagiasi saya bersedia hak saya sebagai mahasiswa dicabut kembali dengan gelar yang sudah diberikan.

Kupang, 31 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Yudel Ewil Tabun
NIM. 21150002

BIODATA PENULIS



Atas Anugerah Tuhan, Penulis dilahirkan di Oinlasi pada tanggal 10 Maret 2003 dari pasangan Bapak Yunus Tabun dan Ibu Adelina Tahun. Penulis anak pertama dari 3 orang bersaudara. Pada tahun 2009 penulis masuk Sekolah Dasar (SD) GMIT Toi dan selesai pendidikan pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan studi ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Amantun Selatan dan selesai studi pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan studi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Oinlasi pada tahun 2018 dan selesai studi pada tahun 2021. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2021 di Universitas Kristen Artha Wacana Kupang dan diterima sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).

MOTTO

“Tetapi kamu ini, kuatkanlah hatimu, jangan lemah semangatmu, karena ada upah bagi usahamu.”

(2 Tawarikh 15:7)

PERSEMBAHAN

Dengan segala hormat serta penuh kerendahan hati skripsi ini kupersembahkan dengan penuh rasa hormat kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus Sang Pemberi Hidup.
2. Bapak Yunus Tabun dan Ibu Adelina Tahun yang telah mendo'akan, mendukung, berkorban baik secara jasmani, rohani dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Almamater tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Program Studi Pendidikan Biologi – UKAW Kupang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari banyak bantuan dan dorongan, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk menyelesaikan dalam perjuangan studi dari awal hingga akhir skripsi ini. Penulis dengan tulus mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus sebagai penolong dan sumber segala hikmat yang telah menganugerahkan hikmat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Bapak Prof. Dr. Godlief Fredik Neonufa, M.T, Rektor Universitas Kristen Artha Wacana Kupang, yang memberikan pelayanan administrasi dan akademik kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ibu Dra. Anggreini D.N Rupidara, M.Si., Ph.D dan Para Pembantu Dekan serta semua staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam hal akademik maupun administratif.
4. Ibu Andriani Rafael, S. Si, M. Si, Ph.D selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan pelayanan akademik dan motivasi kepada penulis selama dibangku perkuliahan
5. Ibu Fransina Th. Nomleni, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing 1 dan sebagai penasehat akademik yang sudah memberikan pelayanan akademik dan motivasi kepada penulis selama dibangku perkuliahan serta telah meluangkan waktu diantara berbagai kesibukan demi memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga selesai skripsi ini.

6. Bapak Agus Maramba Meha, S.Pd.,M.Si pembimbing II yang selalu memberikan motivasi bagi penulis selama dalam bangku pendidikan serta telah meluangkan waktu diantara berbagai kesibukan demi memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga selesai skripsi ini.
7. Ibu Theodora Sarlota Nirmala Manu, S.Pd., M.Pd dan Bapak James Ngginak, S.Pd., M.Si selaku penguji I dan penguji II yang telah meluangkan waktu diantara berbagai kesibukan untuk melakukan pengujian melalui proposal dan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Kristen Artha Wacana Kupang yang telah mendidik dan membekali dengan ilmu pengetahuan semasa perkuliahan.
9. SMP Negeri 13 Kupang yang telah membantu, memberi izin dan memberikan informasi bagi penulis untuk melakukan penelitian.
10. Orang Tua yang tercinta, Bapak Yunus Tabun dan Ibu Adelina Tahun yang membesarkan, mendukung dan membiayai penulis sampai menyelesaikan studi.
11. Adik Sanherib Y Tabun dan Susan J.O Tabun selaku adik kandung beserta keluarga besar Tabun dan Tahun yang mendukung dan mendoakan penulis sampai selesai studi.
12. Kaka Marsel A. Tahun, Maria F. Radung, Abner E.Y Tahun, Eka Nitbani, Bapak Matheos Tahun dan Mama Regina H.P Ninu yang selalu memberikan motivasi dan masukan semasa kuliah.

13. Teman-teman angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Biologi yang selalu membantu penulis selama proses perkuliahan.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu melancarkan penulisan skripsi ini.
15. Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan, dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah pada kesulitan apapun dalam proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis hanya dapat memberikan doa dan ucapan terima kasih. Semoga Tuhan Yesus Sang Juru Selamat selalu menyertai semua bapak dan ibu basaudara semua.

Kupang, 31 Juli 2025

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur patut dinaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas berkat dan rahmatnya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 13 Kupang** dengan baik meskipun banyak hambatan dan tantangan yang dialami. Penulis skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *game kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Kupang Tahun Ajaran 2025/2026. Dimana dalam sebuah pembelajaran membutuhkan alat panutan berupa media pembelajaran sebagai pendukung terhadap minat belajar siswa.

Penulis juga menyebutkan bahwa kesempurnaan hanya berlaku bagi yang Maha Kuasa. Penulis telah memberikan informasi yang seakurat mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat sesuai dengan tujuannya dan memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan .

Kupang, 31 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBARAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
BIODATA PENULIS	v
MOTTO	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4

E. Batasan Masalah.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kegiatan Pembelajaran.....	7
B. Komponen-Komponen Dalam Kegiatan Pembelajaran	7
C. Media Pembelajaran.....	8
D. Pengertian <i>Game Kahoot</i>	11
E. Minat Belajar Siswa	14
F. Kerangka Berpikir	16
G. Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	18
B. Populasi Dan Sampel Penelitian	18
C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian	19
D. Prosedur Penelitian.....	20
E. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.....	21
F. Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
A. Gambaran umum SMP Negeri 13 Kupang.....	24
B. Hasil Penelitian	24
C. Pembahasan	29

BAB V PENUTUP.....	35
A. Kesimpulan.....	35
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tampilan gambar media <i>game kahoot</i>	14
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	19
Tabel 3.2 Instrumen Minat Belajar	21
Tabel 3.3 Skala Likers.....	21
Tabel 4.1 Deskriptif statistik.....	24
Tabel 4.2 Uji Normalitas	27
Tabel 4.3 Uji Homogenitas	28
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Persia (Uji)	29

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.2 Kerangka berpikir.....	17
Gambar 4.1 Diagram persentase indikator minat belajar kelas eksperimen	22
Gambar 4.2 Diagram persentase skor indikator minat belajar kelas kontrol ...	23
Gambar 4.3 Diagram skor rata-rata minat belajar.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	40
Lampiran 2	44
Lampiran 3	46
Lampiran 4	48
Lampiran 5	49
Lampiran 6	50
Lampiran 7	64