

ABSTRAK

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

Tabun, Y.E)*

Nomleni, F.) **

Meha, A.M)**

Dalam pembelajaran dikelas VIII SMP Negeri 13 Kupang terdapat kurangnya media pembelajaran berbasis *game kahoot* karena pembelajaran dikelas guru sering menggunakan buku cetak, gambar dan power point sebagai media ajar sehingga kurangnya minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Kupang dengan media pembelajaran berbasis *game kahoot*. Metode penelitian yang telah digunakan adalah metode eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan uji t dengan bantuan program spss statistik V30. Hasil penelitian yang telah diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 68,36 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 74,8. Minat belajar siswa dapat meningkat karena pengaruh media *game kahoot* terhadap minat belajar siswa sehingga media dapat mengubah konsep-konsep yang abstrak dan sulit dibayangkan menjadi sesuatu yang konkret dan nyata. Indikator yang terdapat didalam minat belajar siswa adalah indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Seperti siswa dalam belajar materi sistem pencernaan manusia, siswa menonton vidio animasi yang menggambarkan mekanisme sistem pencernaan manusia dan siswa tidak harus membaca buku cetak dan membayangkan mekanisme yang sulit, sehingga pada akhir pembelajaran siswa juga dapat bermain *game* yang berisi soal dari materi yang telah dipelajari sebagai evaluasi belajar. Media *game kahoot* dapat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Kupang.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Media *Game Kahoot*, Minat Belajar

Keterangan : *) : Penulis

****) : Pembimbing**

ABSTRACT

Influence of *Kahoot* Game-Based Learning Media on the Learning Interest of Eighth-Grade Students at SMP Negeri 13 Kupang

Tabun, E.Y)*

Nomleni, F.) **

Meha, A.M)**

In learning in class VIII SMP Negeri 13 Kupang there is a lack of Kahoot game-based learning media because in class teachers often use printed books, pictures and power points as teaching media so that students' interest in learning is lacking. The purpose of this study is to increase the interest in learning of class VIII SMP Negeri 13 Kupang students with Kahoot game-based learning media. The research method used is the experimental method. The data collection method uses questionnaires and t-tests with the help of the SPSS statistics V30 program. The results of the study obtained an average value of the control class of 68.36 and an average value of the experimental class of 74.8. Student interest in learning can increase because of the influence of Kahoot game media on student interest in learning so that the media can change abstract and difficult to imagine concepts into something concrete and real. Indicators contained in student interest in learning are indicators of feelings of pleasure, interest, attention and student involvement. Like students in learning the human digestive system material, students watch animated videos that illustrate the mechanisms of the human digestive system and students do not have to read printed books and imagine difficult mechanisms, so that at the end of learning students can also play games that contain questions from the material that has been learned as a learning evaluation. Kahoot game media can have a positive and significant effect on the learning interest of class VIII students of SMP Negeri 13 Kupang.

Keywords: Learning Media, *Kahoot Game* Media, Learning Interest

Note: *) : Author

****): Advisor**