

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT
TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS XI MIPA
DI UPT SMAN 10 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Matematika
(S.Pd)

Oleh:

NURHALIZA
NIM. 170109016

Pembimbing:

1. Hasmianti, S.Pd.,I.,M.Pd.I.
2. Danial, S.Pd.,M.Pd.

**TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurhaliza

Nim : 170109016

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bila mana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 23 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,

Nurhaliza

NIM. 170109016

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai yang ditulis oleh Nurhaliza Nomor Induk Mahasiswa 170109016 Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Ahad tanggal 18 Juli 2021 M bertepatan dengan 8 Dzulhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.

Ketua

(.....)

Dr. Ismail, M.Pd.

Sekretaris

(.....)

Dr. K.H. Hamzah Harun, M.Ag.

Penguji I

(.....)

Dr. H. Nur Taufiq Sanusi, M.A.

Penguji II

(.....)

Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I

Pembimbing I

(.....)

Danial, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



..... S.Pd.I, M.Pd.I
NIM: 1213495

ABSTRAK

Nurhaliza. *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.* Skripsi. Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan desain penelitian ini yaitu *static grup comparasion* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di UPT SMAN 10 Sinjai. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA yang berjumlah 48 orang yang tersebar dalam 2 kelas. Sampel penelitian ini berjumlah 48 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen 62,3 dan kelas kontrol sebesar 57,5. Sedangkan, hasil uji *independen sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 dimana nilai ini kurang dari 0.05. Sehingga, berdasarkan kaidah pengambilan keputusan diperoleh bahwa penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

Kata Kunci: Efektivitas, Minat Belajar, Aplikasi Kahoot

ABSTARCT

Nurhaliza. The Effectiveness of the Use of the Kahoot Application on the Interest in Learning Mathematics of Class XI MIPA Students at UPT SMAN 10 Sinjai. Essay. Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2021.

*This study aims to determine the effectiveness of using the Kahoot application on students' interest in learning mathematics. The type of research used in this research is experimental research and the design of this research is static group comparison with a quantitative approach. This research was conducted at UPT SMAN 10 Sinjai. The population in this study was all students of class XI MIPA spread over 2 classes. The sample of this study amounted to 48 people using purposive sampling technique. The results of the descriptive study showed that the average student interest in learning mathematics in the experimental class was 62.3 and the control class was 57.5. Meanwhile, the results of the independent test sample *t*-test obtained a significance value of 0.000 where this value is less than 0.05. So, based on the rules of decision making, it was found that the use of the Kahoot application was effective on the interest in learning of mathematics students in class XI MIPA at UPT SMAN 10 Sinjai.*

Keywords: Effectiveness, Interest In Learning, Kahoot Application

المستخلص

نورحاليلى. فعالية برنامج كاهوت على رغبة تعليم الرياضيات للتلاميذ صف حادي عشر قسم علم العالم في وحدة التعليم المكاملة مدرسة الثانوية العامة الحكومة 10 سنجائي. الرسالة العلمية، قسم تدريس الرياضيات كلية التعليم والتعلم جامعة الإسلامية المحمدية سنجائي، 2021.

وهدف البحث لمعرفة فعالية استخدام برنامج كاهوت على رغبة تعليم التلاميذ في الرياضيات. وهذا البحث بحث تجريبي على شكل المجموعة المقارنة بالمدخل الكمي. ومكان البحث له وحدة التعليم المكاملة مدرسة الثانوية العامة الحكومة 10 سنجائي. وأما مجتمع البحث فيه التلاميذ صف حادي عشر قسم علم العالم التي تكونت من فصلين. وعينة البحث فيه 48 التلميذ التي اختارت الباحثة بأسلوب عينة منتظمة. وبناء على نتائج البحث الوصفية عرفت الباحثة أن نتيجة المعدل للمجموعة التجربة 62,3 ونتيجة المعدل للمجموعة الضابطة 57,5. وأما حصول امتحان t-test عرفت الباحثة نتيجة المعينة 0,000 وهي أدنى من 0,05. فبذلك، أساسا على هذه النتائج استخدام برنامج كاهوت يفعل على رغبة تعليم الرياضيات للتلاميذ صف حادي عشر قسم علم العالم في وحدة التعليم المكاملة مدرسة الثانوية العامة الحكومة 10 سنجائي.

الكلمات الأساسية: تعليم الرياضيات، برنامج كاهوت، وسائل التعليم

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik, mendoakan, membesarkan, dan menasehati serta memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak Dr. Firdaus, M. Ag., rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil Rektor , Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan selaku unsur pimpinan IAI Muhammadiyah Sinjai;
4. Bapak Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I., dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, selaku pimpinan pada tingkat fakultas;
5. Ibu Hasmiati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing dan bapak Danial, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan waktu, dan pikirannya guna membimbing penulis dengan sabar dan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini;

6. Bapak Danial, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, AI Muhammadiyah Sinjai;
7. Ibu Nurjannah, S.Pd., M.Pd. Selaku penasehat akademik yang telah membimbing dan memberikan dukungan, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
8. Bapak dan ibu dosen prodi tadris matematika AI AI Muhammadiyah Sinjai (bapak Syarifuddin S.Pd., M.Pd., bu rmayanti S.Pd., M.Pd., ibu Mirna S.Pd., M.Pd., ibu Fitriani. S.Pd., M.Pd, bapak Prima Mitra S.Pd., M.Pd., dan ibu Meysaraswati S.Pd., M.Pd. dan ibu Anggi Heriyanti S. Pd., M.Pd.) yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Seluruh Dosen IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membimbing dan mengajar penulis selama studi di IAI Muhammadiyah Sinjai;
10. Seluruh pegawai dan jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik selama pengurusan skripsi ini;
11. Kepala staf perpustakaan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini;
12. Kepala sekolah dan seluruh staf UPT SMAN 10 Sinjai, yang telah membantu penulis selama kegiatan penelitian;

13. Teman-teman seperjuangan mahasiswa tadaris matematika angkatan 2017 yang telah berjuang bersama-sama selama ini dan telah membantu, menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
14. Teman-teman Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) periode 2019/2020 yang selalu membantu dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini;
15. Teman-teman Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM) periode 2020/2021 yang selalu membantu dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini;
16. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi;
17. Teman-teman UNICEF Exo (XII PA 2) yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
18. Saudari Nurhalisa sahabat terbaik penulis yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
19. Sahabat terbaik penulis Fajar yang telah berbagi suka dan duka, doa serta dukungan kepada penulis untuk

menyelesaikan skripsi ini, semoga kebersamaan ini akan berlanjut sampai kita tua nanti;

20. Teman-teman KKNP angkatan XXV desa Bulukamase, kecamatan Sinjai Selatan yang selalu memberikan semangat, dukungan dan arti kebersamaan dalam suka dan duka kepada penulis;

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut terdapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aminn.

Sinjai, 23 Juni 2021

Nurhaliza
NIM. 170109016

DAFTAR ISI

SAMPUL..... i

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori.....	12
B. Penelitian Relevan	36
C. Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	40
B. Definisi Variabel	42
C. Waktu dan Tempat Penelitian	43
D. Populasi Dan Sampel	43

E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Instrumen Penelitian	47
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran umum lokasi penelitian	55
B. Hasil dan Pembahasan Hipotesis Penelitian	63
C. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	90
BIODATA PENULIS.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>Static Grup Comparasion</i>	40
Tabel 3.2 Rekapitulasi Kelas XI MIPA	45
Tabel 3.3 Skala minat belajar siswa.....	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angeket	48
Tabel 3.5 Kategori Minat Belajar	52
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	60
Tabel 4. 2 Daftar Nama Siswa Kelas XI MIPA 1	61
Tabel 4.3 Daftar Nama Siswa Kelas XI MIPA 2.....	62
Tabel 4.4 Hasil Hitung Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar Menggunakan <i>Product Momen</i>	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Kuesioner Minat Belajar ...	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar	67
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
Tabel 4.8 Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
Tabel 4.9 Kategorisasi Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4.10 Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72

Tabel 4.11 Uji Homogenitas <i>One Way ANOVA</i>	73
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Independen Sampel T-Test</i> Angket Minat Belajar.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Masukkan PIN	26
Gambar 2.2 Menjawab Pertanyaan	31
Gambar 2.3 Bermain Kahoot	31
Gambar 2.4 Peringkat setelah bermain Kahoot	32
Gambar 2.5 Hasil setelah bermain Kahoot	33
Gambar 4.1 Histogram Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan manusia yang sangat kompleks atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran ialah interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana keduanya terjalin komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang ditetapkan sebelumnya.¹ Interaksi dua arah yang terjalin antara guru dan siswa berupa kegiatan belajar mengajar.

Terminologi antara belajar dan mengajar sebuah peristiwa yang berbeda namun saling mempengaruhi dan berhubungan erat. Belajar adalah suatu proses dengan harapan untuk meraih suatu tujuan dan merupakan perubahan yang relatif permanen dalam berperilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman akibat adanya interaksi antara respon dan stimulus. Hakikat belajar

¹Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konsektual*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2014), h.19.

adalah memperoleh ilmu atau pengetahuan, serta pengalaman. Sedangkan, mengajar adalah penanaman atau penyampaian pengetahuan dan penye rahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada siswa.² Proses belajar mengajar yaitu serangkaian kegiatan menyampaikan dan menerima suatu ilmu untuk mendapatkan pengalaman yang dapat mengubah sikap, pengetahuan dan tingkah laku.

Pada hakikatnya, guru merupakan komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga memegang peranan penting baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan kurikulum.³ Bila dipandang dari dimensi pembelajaran peranan guru tepat dominan dibandingkan dengan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, namun peranan guru tidak dapat tergantikan oleh teknologi.⁴ Disamping itu tantangan guru saat ini ialah bagaimana menciptakan pembelajaran yang menggairahkan, menantang, dan menyenangkan siswa.

²Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Scipindo Media Pustaka, 2019), h. 4.

³Mimi Hariyani, “Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Berintegrasi Nilai-nilai Islam”, *Jurnal Menara*, vol. 12. Nomor 2, 2013, h. 151.

⁴Suriyati, “Guru Sebagai Jabatan Karir Dan Profesional”, *Jurnal Al-Qalam*, vol.10. Nomor 1, 2018, h. 82.

Untuk itu guru dituntut kreatif, profesional, dan menyenangkan sehingga mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan, seperti keterampilan mengajar dan inovasi pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan sebuah inovasi dan keterampilan mengajar adalah matematika. Pembelajaran matematika yang identik dengan angka, simbol dan rumus cenderung membosankan. Bahkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika, terutama yang berkaitan dengan konsep, definisi, teorema, dan pembuktian. Keadaan yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran matematika adalah siswa kurang aktif, kurang partisipasi dan siswa terkesan hanya sebagai pendengar terhadap hal yang disampaikan guru.⁵ Sehingga, pada umumnya siswa menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan.

⁵Mufarizuddin, "Analisis Kesulitan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 012 Bangkinang Kota", *Journal on Education*, vol. 1. Nomor 1, 2018, h. 41.

Berdasarkan kondisi tersebut, faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya keterampilan guru dalam mendesain proses pembelajaran di kelas. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.⁶ Untuk mencapai kompetensi guru secara profesional dibutuhkan sebuah inovasi untuk merancang proses pembelajaran yang menyenangkan. Inovasi yang dibutuhkan tersebut adalah bagaimana menumbuhkan kembangkan minat belajar siswa.

Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa menjadi hal terpenting karena akan berpengaruh pada ranah psikomotorik, afektif dan kognitif siswa. Aspek dalam minat belajar siswa meliputi kesadaran, keinginan, atau kemauan, perasaan senang dan perhatian.⁷ Rendahnya minat belajar menyebabkan siswa tidak dapat menguasai dan memahami pelajaran

⁶Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 69.

⁷Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes*)”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 1. Nomor 1, 2016, h. 130.

dengan cermat. Begitupun sebaliknya, ketika minat belajar siswa tinggi secara otomatis pemusatan perhatian yang intensif terhadap pelajaran itulah yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, bersemangat dan mampu memahami serta menguasai pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan Magang pada kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai, peneliti menemukan bahwa kegiatan proses belajar mengajar cenderung membosankan, sehingga siswa terkadang melakukan hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran. Menurut beberapa siswa matematika merupakan pembelajaran yang sulit, disamping itu cara penyajian materi oleh guru dinilai sulit untuk dimengerti. Guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi didepan kelas, memberikan rumus, contoh soal dan menugaskan siswa untuk mengerjakan soal-soal, serta menutup pembelajaran.⁸

Diakhir pembelajaran siswa cenderung tidak memperhatikan lagi pelajaran, minat untuk belajar sudah tidak bergairah lagi. Sehingga, minat belajar siswa

⁸Hasil observasi kegiatan magang I pada tanggal 09 September-14 Oktober 2019 dan Magang II pada tanggal 24 Februari-24 Maret 2020 di UPT SMAN 10 Sinjai.

menurun yang ditandai dengan mengobrol selama pelajaran berlangsung, membaringkan kepala diatas meja, melakukan aktivitas lain seperti berkeliaran didalam kelas. Hal tersebut disebabkan karena dalam menyampaikan pelajaran guru hanya terfokus pada beberapa kegiatan pembelajaran seperti penyampaian materi yang didasarkan pada pokok bahasan saja. Guru juga menyampaikan pelajaran secara monoton sehingga penyerapan mengenai konsep matematika tidak mudah diterima oleh siswa. Proses pembelajaran juga berlangsung tanpa ada selingan *game* atau kegiatan refleksi. Beberapa faktor inilah yang menyebabkan kurangnya minat belajar matematika para siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.⁹

Permasalahan tersebut disebabkan beberapa faktor antara lain: a) matematika bagi sebagian siswa menganggap bahwa pelajaran yang sulit dan enggan untuk mereka pelajari; b) kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik; c) pemanfaatan teknologi yang salah dikarenakan pada saat proses

⁹Hasil observasi kegiatan magang I pada tanggal 09 September-14 Oktober 2019 dan Magang II pada tanggal 24 Februari-24 Maret 2020 di UPT SMAN 10 Sinjai.

pembelajaran siswa menggunakan *handphone* baik bermain *game* maupun bermedia sosial; d) keterampilan dalam pembelajaran yang kurang dikarenakan pembelajaran hanya berpusat pada guru; d) minat belajar siswa berkurang karena guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran.

Beberapa permasalahan yang dideskripsikan tersebut bisa diminimalkan dengan penggunaan media pembelajaran dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Menurut pandangan Hamalik bahwa untuk membantu keefektifan dalam proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran itu sendiri guru dapat menggunakan media pembelajaran.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang terjadi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, yakni perhatian siswa terhadap pembelajaran, kurangnya respon siswa terhadap pelajaran, sekaligus untuk menyampaikan pelajaran dengan inovasi dan cara yang berbeda.

¹⁰Della Sari dan Neta Dian Lestari, Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa, *jurnal Neraca*, vol 3. Nomor 2, 2018, h. 72.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka teknologi sangat tepat dijadikan sebagai media pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa siswa saat ini cenderung berfokus pada *handphone*, segala kebutuhannya menggunakan *handphone*. Salah satu, media yang digunakan sebagai sarana yang dapat membantu terfasilitasinya kegiatan pembelajaran berbasis permainan atau *game* adalah Kahoot. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa secara kompetitif terhadap pembelajaran.¹¹

Kahoot dimanfaatkan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih optimal sesuai dengan kondisi nyata siswa. Kahoot dapat digunakan untuk membangun instrumen tes berupa kuis dalam rangka

¹¹Rafnis, Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, *jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, vol. 6, Nomor 2, 2018, hal 27.

mengetahui seberapa paham siswa atas materi yang telah disampaikan. Selain itu, penggunaan Kahoot diharapkan dapat menggugah kembali semangat, motivasi dan perhatian siswa sehingga minat belajarnya meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wigiarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Kahoot dan peningkatan minat belajar.¹² Penggunaan Kahoot juga dapat membantu siswa berfikir kritis dan merasa tertantang untuk menyelesaikan kuis yang disajikan oleh guru. Sehingga, pembelajaran berjalan dengan efektif dan minat belajar siswa semakin meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai” dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

¹²Sri Wigiarti, “Penggunaan Media *Game Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika, *jurnal Aksioma*, vol, 8. Nomor 3, 2019, h. 457.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektifitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Peneliti berharap penelitian ini membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan memiliki minat belajar yang tinggi karena adanya inovasi dalam pembelajaran. Meningkatkan perhatian serta respon siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan informasi terkait media Kahoot yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat dalam memberi pertimbangan kepada sekolah untuk menggunakan Kahoot dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini bermanfaat menambah wawasan mengenai keefektifan penggunaan Kahoot pada proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Definisi Belajar

Belajar adalah kunci yang paling utama dari setiap usaha pendidikan. Pendidikan tidak pernah ada tanpa belajar. Belajar suatu proses dan belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya kependidikan. Konsep dasar belajar merupakan kegiatan yang berproses dalam memaknai unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.¹³

Belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, peengetahuan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan.¹⁴ Banyak pendapat yang dikemukakan para ahli tentang definisi belajar. Hal ini disebabkan adanya

¹³Feidah Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), h.8.

¹⁴Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspa Swara, 2020), h.1.

bermacam-macam perbuatan dalam belajar, berikut ini beberapa definisi tentang belajar:

- a. Menurut Hamalik, belajar adalah modifikasi atau memeperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar tidak hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yaitu mengalami, serta hasil belajar bukan suatu penugasan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (perilaku atau tingkah laku).¹⁵
- b. Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹⁶
- a. Menurut Morgan, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹⁷

¹⁵Husamah, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: UMM Pres, 2018), h. 4.

¹⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2010), h.42.

¹⁷Farah Indrawati, "Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, vol 3. Nomor 3, 2015), h. 217.

- b. Menurut Winkel, bahwa belajar sebagai aktivitas mental (psikis) yang langsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan sikap.¹⁸

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan, maupun sikap dan nilai positif sebagai pengalaman yang mencakup ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif yang berlangsung terus-menerus. Belajar merupakan tindakan atau perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan yang dialami oleh siswa itu sendiri.

2. Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas secara umum menunjukkan sejauh mana pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Efektifitas lebih mengacu pada *out put* yang telah ditargetkan. Oleh karena itu, efektifitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menentukan

¹⁸Elis Warti, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur", *Jurnal Mosharafa*, vol 5. Nomor 2, 2016), h. 179.

tingkat keberhasilan dalam penyampaian suatu pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektifitas adalah suatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil, dan merupakan keberhasilan suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional yang telah dicanangkan.¹⁹ Efektifitas merupakan sebuah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran, tujuan, dan pencapaian kualitas, kuantitas, dan waktu. Efektifitas dalam lingkup yang lebih luas adalah sesuatu yang menjadi patokan dalam mencapai suatu hal yang diharapkan dengan efisien baik berupa waktu, biaya dan tenaga agar mencapai hasil yang maksimal. Jadi, efektifitas berarti ketercapaian atau keberhasilan suatu tujuan dengan rancangan dan kebutuhan, baik dalam penggunaan biaya, data, serta penggunaan waktu yang efisien.

Menurut Wragg dan Susanto, mengemukakan bahwa efektifitas dalam proses pembelajaran merupakan pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mempelajari

¹⁹Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), h. 219.

sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan.²⁰ Pembelajaran yang efektif salah satunya yaitu keberhasilan atau ketepatan penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif.²¹ Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil. Pertama, pembelajaran dikatakan efektif apabila sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, dan sosial sehingga pembelajaran dapat berhasil dan berkualitas, disamping menunjukkan semangat dan minat belajarnya yang tinggi, serta rasa percaya diri. Kedua, pembelajaran dikatakan efektif jika terjadi perubahan tingkah laku kearah positif, perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu menjadi tahu sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

²⁰Riri Syafitri Lubis, dkk, “Efektivitas Pembelajaran Model Grasha-Riechmann Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa”, Seminar *Nasional Matematika dan Aplikasi*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017), h. 4.

²¹Khodijah N, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2014). h. 179.

Pembelajaran yang efektif menurut Kryacou mencakup dua hal pokok, yaitu waktu belajar aktif (*active learning time*) dan kualitas pembelajaran (*quality of instruction*). Unsur pokok dalam pembelajaran yang efektif adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus memiliki gagasan yang jelas tentang tujuan belajar yang diharapkan.
- b. Pengalaman belajar yang direncanakan dan disampaikan dapat tercapai.²²

Sedangkan ciri-ciri keefektifan program pembelajaran menurut Firman sebagai berikut:

- a. Berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.²³

²²Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran yang Edektif dan Berkualitas", *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol 1. Nomor 1, 2014, h. 23.

²³Lusia Vita Desyana, "Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Kelas X Mipa 4 SMA Stelladuce 1 Yogyakarta", *Skripsi*, Universitas Sanata Dharma, 2019, h.13.

Dengan demikian, efektifitas pembelajaran adalah suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif yang melibatkan siswa secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran, ditinjau dari aktivitas pembelajaran dan penguasaan konsep. Efektifitas pembelajaran bukan hanya ditinjau dari sudut pandang tingkat prestasi, melainkan dari segi proses dan sarana penunjang. Sarana penunjang ditinjau dari bahan serta sumber belajar yang diperlukan siswa selama proses pembelajaran. Sarana penunjang yang diperlukan dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, media pembelajaran, buku-buku teks. Dalam penelitian ini sarana penunjang adalah media pembelajaran berupa aplikasi Kahoot untuk mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara aktif agar minat belajarnya dapat tersalurkan.

3. Minat Belajar

Salah satu tujuan dari efektifitas pembelajaran adalah adanya minat dan gairah siswa dalam belajar, sehingga siswa mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat merupakan hal terpenting untuk

menggerakkan motivasi internal individu untuk melakukan dan mencapai sesuatu.

Salah satu faktor untuk mencapai sukses dalam berbagai bidang seperti studi, hobi, kerja atau aktivitas apapun adalah minat. Minat merupakan bawaan individu atau aspek psikologis yang melahirkan daya tarik untuk memperhatikan sesuatu hal. Crow menyatakan bahwa, minat sebagai sesuatu yang menunjukkan kemampuan untuk memberi stimulus yang mendorong kita untuk memperhatikan seseorang, suatu barang, atau kegiatan, serta sesuatu yang dapat memberikan pengaruh terhadap pengalaman yang telah distimulus oleh kegiatan itu sendiri.²⁴ Dalam belajar pun minat menjadi patokan utama karena, dengan minat segala aspek pembelajaran dapat tercapai.

Sedangkan menurut Djamarah, menyatakan bahwa minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan.²⁵ Minat merupakan alat

²⁴Widyastuti, dkk, Minat Siswa Terhadap Matematika dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri, (*Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 13, No 1, 2019*), hal. 84.

²⁵Rizki Nurhana Fitriani dan Rahmat Winata, “Analisis Minta Belajar Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, Vol 4. Nomor 1, 2019, h. 7.*

motivasi yang paling utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentang waktu tertentu.

Minat memiliki peranan penting dalam kehidupan siswa dan memiliki dampak yang sangat besar terhadap sikap siswa. Selain itu, Khairani menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

- a. *The factor inner urge*, berupa perangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang.
- b. *The factor of social motive*, berupa sesuatu hal yang dipengaruhi oleh motif sosial.
- c. *Emotional factor*, berupa faktor perasaan atau emosi terhadap objek.²⁶

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, sehingga mendorong siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran tertentu sehingga mampu mengatasi kesulitan-kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Goilford minat belajar merupakan dorongan-dorongan dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan

²⁶Rusita Riana, dkk, "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019", *Jurnal J-Pimat*, Vol 1. Nomor 1, 2019, h. 39.

dan kedisiplinan sehingga individu secara aktif senang melakukannya.²⁷ Sehingga, minat belajar sangat penting dimiliki oleh siswa.

Safari menjelaskan bahwa empat indikator siswa yang memiliki minat belajar yaitu:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan tepakasa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian Siswa

Konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

²⁷Widyastuti, dkk, "Minat Siswa Terhadap Matematika dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 13. Nomor 1, 2019, h. 85.

d. Keterlibatan Siswa

Keterarikan seseorang pada suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.²⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga timbul ketertarikan yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran.

4. Media Pembelajaran

Efektifitas dan minat belajar tidak dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan tanpa adanya inovasi atau pembaharuan dalam proses pembelajaran. Salah faktor keefektifan dan meningkatnya minat belajar salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Miarso berpendapat bahwa media merupakan

²⁸Monawati dkk, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Pertiwi Lamgarot Aceh Besar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2. Nomor 3, 2017, h.62.

segala sesuatu, yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.²⁹ Media disebut juga sebagai pembawa informasi dari sumber informasi ke penerima.

Secara garis besar Gerlach menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media berfungsi menuntun siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar yang ditentukan dengan interkasi siswa dengan media tersebut.³⁰ Jadi, media yang tepat ialah media yang mampu mencapai tujuan dan meningkatkan pengalaman pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan, yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.³¹ Dalam konteks pembelajaran, media menjadi hal

²⁹Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasana, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pusaka Abadi, 2018), h. 3.

³⁰Monawati dkk, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Pertiwi Lamgarot Aceh Besar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2. Nomor 3, 2017, h. 63.

³¹Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember: Pusaka Abadi, 2016), h. 9.

utama yang digunakan guru demi menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyakut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepenerima yaitu siswa baik secara individu maupun kelompok yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat belajar sehingga proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas menjadi lebih efektif.³²

Guru umumnya memiliki permasalahan yang sama yaitu, bagaimana mempermudah dan memfasilitasi siswa agar lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses belajar. Kendala yang dihadapi guru adalah bagaimana menciptakan inovasi pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman, sesuai dengan karakteristik setiap siswa. Guru perlu memahami setiap perubahan dalam diri siswa sehingga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam proses pembelajar agar lebih efektif. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan ajar, metode atau strategi yang berupa media pembelajaran

³²Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

merupakan unsur yang harus diperhatikan untuk memfasilitasi belajar siswa.

Oleh karena itu, adanya media pembelajaran sangat penting dan menjadi bagian utama dalam sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dan mempermudah dalam mempelajari sesuatu.³³ Penggunaan media pembelajaran dalam poses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat, minat yang baru, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran dan berpengaruh pada psikologis siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu efektifitas pembelajaran, disamping itu media yang digunakan dapat membantu siswa memahami, menalar dan menafsirkan, serta mendapat informasi. Secara otomatis, dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara siswa dan guru sehingga pembelajarana akan lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan

³³Titin Masfingatin, “Media Pembelajaran Interkatif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.13. Nomor 1, 2019, h. 102.

perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.³⁴ Tujuan pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, menjaga relevansi antara materi dan tujuan pelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, serta membantu konsentrasi siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran harus tepat agar semua tujuan pembelajaran dapat tercapai dan memberikan kesan menarik kepada siswa.

5. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online berupa *game* interkatif berbasis pendidikan yang terdiri dari fitur *game*, kuis, diskusi dan survei. Salah satunya adalah fitur kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan Kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Kahoot merupakan salah satu aplikasi interaktif yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran. Kuis, *game*, dan fitur lainnya akan

³⁴Asri Ode Samura, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Mafaatnya", *Jurnal Delta-Pi*, Vol. 4. Nomor 1, 2015, h. 78.

ditampilkan dilayar monitor dan siswa mengerjakan menggunakan *smartphone*.³⁵

Kahoot merupakan aplikasi edukatif yang rancang oleh John Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada September 2013 Kahoot dibuka untuk publik. Satu tahun setelah diluncurkan, Kahoot memiliki lebih dari 1,5 pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini.³⁶

Kahoot menyediakan dua alamat website yang berbeda untuk penggunaanya. *Link* untuk pengajar dapat mengakses <https://kahoot.com/> sementara untuk pembelajar sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>.³⁷ Untuk mengakses diperlukan koneksi

³⁵Beta Centauri, “Efektivitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tinggi”, *Prosiding dan Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi*, Universitas Palangkaraya, Pontianak, 2019, h. 125.

³⁶Rofiyarti Fitri dan Anisa Yuni Sari, Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak, *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3. Nomor. 3, 2017, h. 166.

³⁷Atri Waldi, dkk, “Effectiveness Of Using Kahoot To Improve Student Learning Outcomes”, *Jurnal Padagogia*, Vol. 8. Nomor. 1, 2019, h. 97.

internet dan dapat digunakan secara individu maupun berkelompok.

Kahoot dapat diakses melalui dua mode yaitu *creator* dan *player*. Mode *creator* digunakan untuk membuat pertanyaan beserta jawabannya, menentukan durasi waktu, *launch game*. Sedangkan untuk mode *player* digunakan oleh pemain *game* atau kuis untuk mengikuti game atau kuis tersebut dengan cara memasukkan *PIN* dan *nickname*. Penggunaan Kahoot dalam proses pelajaran, yang menjadi *creator* adalah pengajar atau guru, dan *player* adalah pembelajar atau siswa.

Adapun peralatan yang digunakan dan harus dipersiapkan untuk memainkan Kahoot adalah:

- a. Laptop lebih utama, digunakan oleh guru untuk mengakses Kahoot, membuat soal.
- b. *Proyektor* sebagai alat untuk menampilkan soal kuis pada laptop ke layar agar mampu di lihat oleh semua siswa.
- c. *Handphone*, tablet yang digunakan siswa sebagai perangkat untuk menjawab kuis.

Jika perlengkapan tersebut telah terpenuhi maka, guru dapat memulai penggunaan melalui link

<https://Kahoot.com/>, guru dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya pendaftaran dalam hal ini pembuatan akun menggunakan email (*signup*), masuk kelaman pribadi (*log-in*), memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur maka guru dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan beserta jawaban, serta, durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disimpan, diubah, dihapus, ditambahkan serta digunakan dalam proses permainan secara berulang tanpa ada batasan penggunaan.

Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN berbeda yang nantinya akan dimasukkan oleh siswa saat permainan dimulai. Setelah permainan selesai maka Kahoot otomatis menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi. siswa yang mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui *handphone* atau komputer/laptop akan menampilkan tampilan yang berbeda dengan guru. Dimana tampilan dilayar siswa adalah permintaan memasukkan “*game pin*”, dan “*nickname*”. Game *PIN* adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari guru dan *nickname*

merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut bermain melalui media Kahoot. Setelah siswa mengisi kedua kolom tersebut maka siswa sudah terdaftar sebagai peserta permainan secara otomatis. Setelah itu siswa cukup menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ditampilkan dilayar melalui *handphone* masing-masing. Langkah-langkah yang ditempuh untuk bermain Kahoot adalah sebagai berikut:

- a. Melalui perangkat masing-masing, siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN yang tersedia untuk mengakses Kahoot atau Guru dapat membagikan link permainan Kahoot kepada siswa.



Gambar 2.1 Memasukkan PIN

- b. Siswa siap untuk mengikuti atau menjawab soal. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan. Setiap soal memiliki waktu otomatis pengerjaan setiap butir soal.



Gambar 2.2 Menjawab Pertanyaan

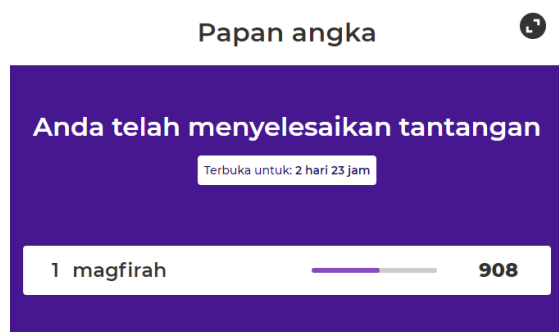
- c. Setiap soal yang dijawab siswa akan langsung muncul analisis jawaban siswa, baik itu salah atau benar.



Gambar 2.3 Bermain Kahoot

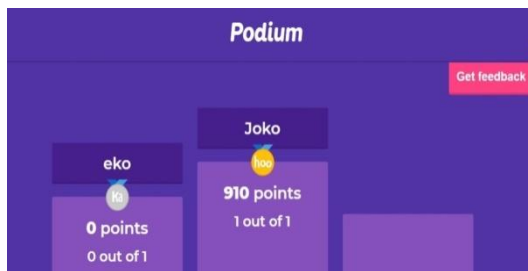
Pada sesi ini, dapat digunakan langsung untuk jawaban soal. Pembahasan soal juga dapat dilakukan dengan bertanya kepada siswa alasan siswa memilih jawaban, baik itu jawaban benar atau salah. Siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikirnya.

- d. Sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.



Gambar 2.4 Peringkat Setelah Bermain Kahoot

- e. Pada akhir sesi/soal, akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai dihitung berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab.



Gambar 2.5 Hasil Setelah Bermain Kahoot

Keunggulan dari pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran adalah adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar dari setiap siswa dan setiap butir soal yang disajikan. Guru dapat mengetahui seberapa besar pemahaman siswa melalui skor dari hasil kuis. Hal tersebut memudahkan guru menganalisis tentang minat belajar siswa. Membantu guru mengetahui keefektifan proses pembelajaran.³⁸

Kahoot merupakan perpaduan antara pendidikan dan teknologi. Berdasarkan kurikulum 2013 guru dituntut untuk paham dan menguasai serta mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Kahoot merupakan inovasi pendidikan berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan dengan pembelajaran seperti

³⁸Atri Waldi, dkk, "Effectiveness Of Using Kahoot To Improve Student Learning Outcomes", *Jurnal Padagogia*, Vol. 8. Nomor. 1, 2019, h. 98.

pembuatan kuis, *game*, survei dan diskusi. Siswa dapat bergairah dalam menerima materi yang disampaikan guru sehingga efektifitas pembelajaran dapat tercapai.

6. Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin yaitu *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata matematika berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berfikir).³⁹ Jadi, berdasarkan asal katanya maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar). Sehingga, matematika lebih menekankan pada kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran.

Ada beberapa ahli yang mendefinisikan matematika dengan sudut pandang masing-masing, diantaranya:

³⁹Nur Rahma, Hakikat Pendidikan Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1. Nomor.1, 2018, h. 2.

- a. Russefendi berpendapat bahwa matematika merupakan bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keberaturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma dan akhirnya ke dalil.
- b. Kline berpendapat bahwa matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.
- c. Reys berpendapat bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.⁴⁰

Beberapa pendapat diatas, dapat didefinisikan bahwa matematika adalah suatu disiplin ilmu yang menelaah pola hubungan, pola pikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif. Selain itu matematika merupakan ilmu yang kajiannya mengenai konsep yang bersifat abstrak, berbentuk angka dan simbol

⁴⁰Fahrurrozi dan sukrul Hamdi, *Motode Pembelajaran Matematika*, (Lombok: Universitas Hamzawandi Press, 2017), h. 3.

untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika atau konteks.

Berdasarkan hal tersebut, matematika ialah suatu ilmu yang menelaah struktur-struktur yang abstrak dengan penalaran yang logik dengan pernyataan yang dilengkapi bukti dan melalui kegiatan penelusuran yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan sebagai kegiatan pemecahan dan alat komunikasi, pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi serta hubungan diantara hal-hal tersebut.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian serupa pernah dilakukan sebelumnya. Berikut ini penelitian yang relevan sebagai tambahan untuk melengkapi penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Beta Centauri dengan judul “Efektifitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggul” dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran kuis interaktif sangat efektif, menyenangkan dan membuat lebih bersemangat dalam pembelajaran di kelas namun kemampuan guru yang berusia diatas 40 tahun sebagai “*Create Quiz*” untuk

mengoptimalkan pemanfaatan teknologimasih minim. Selain itu sarana prasarana seperti halnya Wifi, proyektor, dan *smartphone* menjadi hal penting dalam pengimplementasian Kahoot pada pembelajaran. Persamaan pada penelitian adalah efektifitas penggunaan Kahoot.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wigati dengan judul “Penggunaan Media *Game* Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika”. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 87% dan siklus II sebesar 92%; 2) terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 83% dan siklus II sebesar 92%; 3) terdapat peningkatan minat belajar siswa sebesar 82% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%. Perbedaan penelitian terletak pada variabel yang digunakan. Sedangkan, persamaannya yaitu menggunakan Kahoot dan menguji minat belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Khabidin dengan judul “Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pagentan Kabupaten

Banjarnegara”, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, adalah ($p = 0,000 < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan Kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Perbedaan penelitian ini adalah mengkondisikan kelas dalam penerapannya. Sedangkan, persamaannya yaitu menggunakan Kahoot.

4. Penelitian Henra Nugraha yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Matematika siswa SMP Negeri 1 Pagadean Kelas VII dengan Gamification Kahoot”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemahaman siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan Gamification. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan teknik STAD dalam penerapannya. Sedangkan, persamaannya yaitu menggunakan Kahoot.

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti mengemukakan hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan dan kebenarannya diperlukan peneliti. Maka peneliti mengajukan hipotesis alternatif, yaitu:

H_0 : Penggunaan aplikasi Kahoot tidak efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

H_1 : Penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.⁴¹

Jenis eksperimen pada penelitian ini adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Penelitian *quasi eksperimen* memiliki variabel kontrol tetapi tidak digunakan sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴² Desain penelitian ini adalah *static grup comparasion*.

Tabel 3.1 Desain *Static Grup Comparasion*

X	O ₁
	O ₂

⁴¹Putu Ade dan Gusti Agung. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 9.

⁴²Azola Minata dan Damai Yani. “Efektivitas Penggunaan Kahoot terhadap Penguasaan GOI Siswa Kelas X SMA Negeri Padang, *Journal Of Japanese Language Teaching*, vol 1. Nomor 1, 2019, h. 28.

Keterangan:

X = Perlakuan dengan menggunakan aplikasi Kahoot

O₁= Pengukuran hasil minat belajar menggunakan aplikasi Kahoot (kelas eksperimen)

O₁= Pengukuran hasil minat belajar tanpa menggunakan aplikasi Kahoot (kelas kontrol)⁴³

Pada rancangan penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan berupa aplikasi Kahoot pada kelas eksperimen dan tidak memberikan perlakuan pada kelas kontrol.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁴ Dengan demikian penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada analisis data statistik.

⁴³Putu Ade dan Gusti Agung. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 10.

⁴⁴Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.45.

B. Definisi Variabel n

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel terikat, dapat dimanipulasi, diubah, atau diganti.⁴⁵ Variabel bebas pada penelitian ini adalah Kahoot karena variabel ini memberikan pengaruh pada variabel lain.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas. Variabel terikat dapat diartikan sebagai karakteristik yang diukur setelah mendapatkan perlakuan.⁴⁶ Variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar karena minat belajar siswa tergantung efektifitas variabel Kahootnya.

⁴⁵Putu Ade dan Gusti Agung. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 3.

⁴⁶Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,....., h. 4.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMAN 10 Sinjai, yang berlokasi di jalan Andi Akbar No. 82 Manggarabombang, kecamatan Sinjai Timur, kabupaten Sinjai. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Desember 2020 sampai Juli 2021.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan dalam penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.⁴⁷

Penelitian kuantitatif perlu ditetapkan sejumlah populasi sebagai objek penelitian yang akan menjadi sumber data. Oleh karena itu, populasi merupakan keseluruhan dari objek atau subjek yang diteliti dengan permasalahan penelitian. Adapun populasi pada penelitian

⁴⁷Tarjo. *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 45.

ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah bagian yang memberikan gambaran secara umum dari populasi. Sampel penelitian memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik populasi, sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi yang diamati.⁴⁸ Dengan demikian sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian yang memiliki wilayah populasi yang besar akan mempersulit peneliti dalam pengambilan data sehingga diperlukan teknik pengambilan sampel.

Teknik pengambilan sampel harus dilakukan dengan tepat dan dapat mewakili atau representatif bagi populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya. *Purposive*

⁴⁸Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 12.

sampling digunakan untuk mencapai tujuan tertentu berdasarkan pertimbangan tertentu.⁴⁹

Berdasarkan hal tersebut, maka sampel yang diambil peneliti adalah siswa kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 24 siswa dan siswa kelas XI MIPA 1 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 24 siswa.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Siswa Kelas XI MIPA

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI MIPA 1 (Kelas Kontrol)	8	16	24
XI MIPA 2 (Kelas Eksperimen)	8	16	24
Total			48

Sumber: Dokumen UPT SMAN 10 Sinjai

E. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama pada sebuah penelitian. Oleh karena itu, pada penelitian ini rumusan masalah akan dijawab dengan menggunakan tehnik pengumpulan data kuantitatif. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adala sebagai berikut:

⁴⁹Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 221.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan sebuah sistem pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan suatu data yang dapat menunjang penelitian. Menurut Zainal Arifin angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan dan pernyataan untuk menjangkau data maupun informasi yang dijawab oleh responden. Pada dasarnya angket merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Dengan demikian, angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan, serta informasi yang diperlukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang dibuat secara terstruktur.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi digunakan dengan alasan hasil penelitian akan semakin kredibel. Pada penelitian ini dokumen yang digunakan meliputi data, jumlah, dan nama siswa, data penunjang lainnya, serta foto-foto kegiatan yang dapat dijadikan sebagai bukti telah melaksanakan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur suatu kejadian yang diamati dalam penelitian. Pada penelitian ini lembar angket digunakan untuk mengetahui dan melihat respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Pernyataan pada angket tersebut disusun berdasarkan skala *likert* telah dimodifikasi dengan lima alternatif pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).⁵⁰ Skala *likert* ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap efektifitas penggunaan aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa. Skor jawaban skala *likert* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Skala Minat Belajar Siswa

Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5 ⁵¹

⁵⁰Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 134.

⁵¹Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan,.....*, h. 80.

Pada penelitian ini, angket minat belajar siswa terdiri dari 20 pernyataan, bentuk pernyataan yang disusun memuat pernyataan positif dan pernyataan positif. Pernyataan positif adalah pernyataan yang mendukung aspek minat belajar, sedangkan pernyataan negatif adalah pernyataan yang tidak mendukung aspek minat belajar. Adapun kisi-kisi angket pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar

No	Aspek	Nomor Item	
		Positif	Negatif
1	Ketercapaian tujuan terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	1,11	6,12
2	Minat siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	2,3,4,16,17,18	5,13,20
3	Sikap siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	8,9,10,11,9	7,14,15

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu: statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat validasi atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Tujuan pengukuran validitas yaitu untuk mengetahui valid tidaknya data dilakukan dengan menggunakan *product moment* dengan bantuan program *SPSS 25,0 for windows*, dengan ketentuan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal angket dinyatakan valid dan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal angket dinyatakan tidak valid.

Sedangkan, reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Pengukuran reliabilitas menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan program *SPSS 25,0 for windows*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.⁵²

⁵²Tarjo. *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 68.

2. Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu: statistik deskriptif dan statistik inferensial.

a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah suatu teknik pengelolaan data yang tujuannya untuk menuliskan dan menganalisis kelompok data tanpa membuat atau menarik kesimpulan atau populasi yang diamati. Statistik jenis ini memberikan cara untuk mengurangi jumlah data kedalam bentuk yang dapat diolah dan menggambarkannya dengan tepat dengan rata-rata, perbedaan, hubungan dan sebagainya. Analisis statistik deskriptif, dimaksudkan untuk memperoleh nilai rata-rata hitung, variansi, standar Deviasi dari masing-masing variabel yang diteliti, adapun rumus yang digunakan yaitu:

1) Mean/ rata-rata

$$m = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

m = mean

x = nilai tiap data

n = banyaknya data

2) Variansi

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

S^2 = Variansi

\bar{x} = Rata-rata hitung

x_i = Data ke i

n = Banyaknya data

3) Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{f(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = Standar Deviasi

\bar{x} = Mean atau rata-rata

f = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas x

x = Tanda Kelas Interval atau nilai tengah dari kelas interval

n = Jumlah responden⁵³

4) Kategori Penilaian

Berikut ini kategori minat belajar siswa:

⁵³Tarjo. *Metode Penelitian*,h.109.

Tabel 3.5
Kategori Minat Belajar

Interval	Kategori
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5$	Rendah
$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5$	Sedang
$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5$	Tinggi
$M + 1,5SD > X$	Sangat Tinggi

b. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial yang dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independen sampel t-test*. Sebelum melakukan uji *independen sampel t-test* terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat dilaksanakan untuk menguji data yang sudah didapatkan sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik. Sedangkan bila data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji statistik nonparametrik.

Asumsi normalitas yang digunakan adalah *shapiro wilk* karena sampel ≤ 50 responden. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows* dengan ketentuan, jika $P > 0,05$ maka H_1 diterima . Artinya, data yang diperoleh dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $P < 0,05$, maka H_1 dinyatakan ditolak. Artinya, data dinyatakan tidak valid.⁵⁴

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan *one way ANOVA* dengan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows*. Persyaratan homogen jika probabilitas atau $p > 0,05$ dan jika probabilitas $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen.⁵⁵

3) Uji *ndependen Sampel T-test*

Setelah dilakukan perhitungan normalitas dan homogenitas, maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis, uji ini dilakukan untuk menguji perbedaan antara

⁵⁴Victor Trismajaya Hulu dan Taruli Rohana Sinanga. *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan Statcal*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019), h.46.

⁵⁵Vivi Herlina. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner SPSS*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h. 95.

minat belajar matematika siswa yang diajar menggunakan Kahoot dengan minat belajar matematika siswa yang tidak diajar menggunakan Kahoot.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-T (t-test) disebut dengan *independent sampel t-test*. *Independent sampel t-test* digunakan untuk mencari seberapa besar efektifitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap minat belajar siswa. Kaidah pengujian pada uji *independent sampel t-test* yaitu jika nilai *Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Analisis data ini dihitung dengan bantuan SPSS versi 25,0 *for windows*.⁵⁶

⁵⁶Singgih Santoso, *Menguasai SPSS. Versi 25*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h.285.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : UPT SMAN 10 SINJAI

NPSN : 40318275

Jenjang Pendidikan : SMA

Status Sekolah : Negeri

Alamat Sekolah : Jln.Amdi Akbar

RT / RW : 1/1

Kode Pos : 92671

Kelurahan : Samataring

Kecamatan : Kec. Sinjai Timur

Kabupaten/Kota : Kab. Sinjai

Provinsi : Prov. Sulawesi Selatan

Posisi Geografis : -5,1376 Lintang, 120,2625Bujur

SK Pendirian Sekolah : 11 TAHUN 2010

Tanggal SK Pendirian : 2010-07-27

Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

SK Izin Operasional : 11 TAHUN 2010

Tgl SK Izin Operasional : 2010-07-27

Nomor Rekening : 297860433

Luas Tanah Milik (m²) : 3268

NPWP : 9,19739E+12

Kepala Sekolah : Drs. Juanda MM

Operator Pendataan : Muhammad Asri

Akreditasi : B

Kurikulum : K-13⁵⁷

2. Selayang Pandang

Sekolah ini mulai dibuka pada tahun 2010 pada waktu itu, gedung dan lokasi sekolah ini adalah kantor cabang dinas pendidikan kab.Sinjai dan SDN 158 Sinjai Timur. Atas prakarsa tokoh masyarakat sekitar Andi Baso Sapanang, Andi Rahman, dan tokoh masyarakat lainnya. Yang berjuang untuk mengadakan sekolah SMA di Sinjai Timur dan ketika itu bapak bupati Sinjai A. Rudianto Asapa merespon keinginan masyarakat setempat. Bupati melakuakn peninjauan dan memutuskan untuk memerger kantor cabang dinas pendidikan dan SDN 158 Sinjai Timur menjadi SMAN 3 Sinjai dengan SK pendirian nomor 11 tahun 2010.

Sejalan dengan peralihan SMA/SMK dari kabupaten ke provinsi dengan perubahan nomeklatur

⁵⁷<https://referensi.data.kemendikbud.go.id> (diakses tanggal 15 Juni 2021)

sekolah dengan SK Gubernur Nomor 99 tahun 2017, tanggal 27 Januari 2017. Maka terjadi perubahan nama sekolah dari SMAN 3 Sinjai menjadi UPT SMAN 10 Sinjai. Sejak berdirinya sekolah ini, sudah tiga kali pergantian pimpinan yaitu:

a. Drs. Muhammad Sultan

Pangkat : Pembina Tingkat 1 / IV b

b. Drs. H. Kaharuddin

Pangkat : Pembina Tingkat 1 / IV b

c. Drs. Juanda, M.M

Pangkat : Pembina Tingkat 1 / IV b

Pada awal berdirinya Sekolah ini Fasilitas yang digunakan adalah fasilitas peninggalan kantor cabang dinas pendidikan dan SDN 158 Sinjai Timur. Sebagaimana aturan yang ada fasilitas tersebut tidak memenuhi standar untuk penyelenggaraan pendidikan menengah. Seiring dengan perkembangan kemajuan pendidikan pemerintah kab.Sinjai. Secara bertahap membangun ruang kelas berlantai sehingga jumlah ruang kelas permanen yang standar adalah 14 ruang kelas. Pada tahun pelajaran 2017/2018 UPT SMAN 10

Sinjai ditunjuk untuk menyelenggarakan kurikulum K13.⁵⁸

3. Visi, Misi, dan Tujuan

UPT SMAN 10 Sinjai merumuskan Visi, Misi dan Tujuan:

a) Visi

“Unggul dalam Prestasi, Taat dalam IMTAQ, Kompeten dalam Teknologi Informasi, Cinta Lingkungan, dan Berkarakter Budaya Bangsa.”

b) Misi

- 1) Menerapkan dan mengimplementasikan 8 (delapan) standar pendidikan.
- 2) Mengembangkan perilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut.
- 3) Mengembangkan potensi secara optimal berdasarkan etika, logika, estetika, dan kinestetik.
- 4) Mengembangkan potensi pendidik dan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
- 5) Menerapkan sistem manajemen berbasis sekolah.

⁵⁸<https://referensi.data.kemendikbud.go.id> (diakses tanggal 15 Juni 2021)

- 6) Menerapkan sistem (*mastery learning*) sehingga memiliki kompetensi sesuai dengan standar kompetensi.
- 7) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang peduli dan berbudaya lingkungan.
- 8) Mengintegrasikan kecakapan hidup (*Life Skill*) secara terpadu dan proporsional dalam proses pembelajaran.

c) Tujuan

- 1) Mempersiapkan peserta didik yang bertaqwa kepada Allah SWT. dan berakhlak mulia dan berkarakter kuat.
- 2) Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian cerdas, berkualitas dan berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik.
- 3) Membekali peserta didik agar memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.
- 4) Menanamkan kepada peserta didik untuk bersikap ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi dengan lingkungan.

- 5) Mengembangkan sikap sportifitas dalam semua aspek kehidupan.
- 6) Mempersiapkan peserta didik agar mampu melanjutkan ke perpendidikan tinggi negeri atau perpendidikan tinggi di luar negeri/internasional.
- 7) Membekali dengan *skill*/keterampilan yang dapat bersaing di era global.⁵⁹

4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4.1 : Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Uraian	Pendidik	Tendik	PTK	PD
Laki-laki	17	3	20	157
Perempuan	28	5	33	188
Total	45	8	53	345

Sumber: Dokumen UPT SMAN 10 Sinjai

Keterangan: PTK= Pendidik ditambah Tendik

Tendik= Tenaga Pendidik

PD= Peserta Didik

5. Keadaan Siswa

Jumlah siswa secara keseluruhan yaitu 345 yang terbagi dalam 12 kelas yaitu, X MIPA 1, X MIPA 2, X IPS 1, X IPS 2, XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IPS 1, XI IPS 2, XII MIPA 1, XII MIPA 2, XII IPS 1 dan XII IPS 2. Karena

⁵⁹<https://referensi.data.kemendikbud.go.id> (diakses tanggal 15 Juni 2021)

fokus penelitian hanya pada kelas XI MIPA, maka berikut ini data siswa kelas XI MIPA.

Tabel 4.2 : Daftar Nama Siswa Kelas XI MIPA 1

Nomor Absen	Nama
1	A. Nurfatimah Zahra
2	A.Agiska Ayu
3	Arbani Yusuf
4	Darmawansyah
5	Farham
6	Fitrisqi
7	Hasriani
8	Ila Armila
9	Izzah Karima
10	Jumardiansyah
11	Jusmani
12	Muh. Rizwan
13	Nafrianto
14	Nia Ramadhani
15	Nuristiana
16	Restya Citra
17	Risa Amelia
18	Risma Wulandari
19	Safaruddin
20	Sri Mulyani
21	Suci Amelia
22	Syarif Hidayatullah
23	Utari Dewi
24	Vera Dwi Wulandari

Sumber: Dokumen UPT SMAN 10 Sinjai

Tabel 4.3 Daftar Nama Siswa Kelas XI MIPA 2

Nomor Absen	Nama
1	A.Dia Mandasari
2	Afdhal Ramadhan
3	Andi Nurhidayat
4	Andri Gunawan
5	Athaya Fadil Ibrahim
6	Dini Fajriani
7	Ferdiansyah
8	Hafdah
9	Ikhwanul Khair
10	Irfan
11	Mirna
12	Muh. Irsan
13	Nabila Bustam
14	Nurafni
15	Nurfaidza
16	Nurul Asnita
17	Nurul Fitria
18	Nurul Hidayasmi
19	Riska
20	Rita
21	Sarina
22	Siti Ainul Mardiah
23	Sri Rahayu
24	Syahrul Hidayat

Sumber: Dokumen UPT SMAN 10 Sinjai

B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Sebelum instrumen dipergunakan untuk melaksanakan penelitian, maka instrumen tersebut harus di uji coba terlebih dahulu kepada sejumlah responden yang telah ditetapkan untuk menguji validitasnya. Jika instrumen dinyatakan valid maka peneliti siap mempergunakan kuesionernya untuk penelitian. instrumen dalam penelitian ini telah diuji coba kepada 30 responden pada tanggal 8 Mei 2021. Sampel uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di UPT SMAN 10 Sinjai.

Tabulasi data asli dari uji coba kuesioner minat belajar ini dapat dilihat pada bagian lampiran. Untuk menguji validitas instrumen peneliti menggunakan *product moment* dengan bantuan program *SPSS 25,0 for windows* dengan ketentuan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal angket dinyatakan valid. Sedangkan, Jika

nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal angket dinyatakan tidak valid.⁶⁰ Adapun hasil uji validitas kuesioner minat belajar sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Hitung Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar
Menggunakan *Product Moment*

No Item Soal	Correlation Pearson	R_{tabel} (Sig.0,05)	Keterangan
P1	0,818	0,361	Valid
P2	0,818	0,361	Valid
P3	0,700	0,361	Valid
P4	0,494	0,361	Valid
P5	0,592	0,361	Valid
P6	0,532	0,361	Valid
P7	0,414	0,361	Valid
P8	0,494	0,361	Valid
P9	0,818	0,361	Valid
P10	0,414	0,361	Valid
P11	0,818	0,361	Valid
P12	0,818	0,361	Valid
P13	0,414	0,361	Valid
P14	0,818	0,361	Valid
P15	0,414	0,361	Valid
P16	0,592	0,361	Valid
P17	0,592	0,361	Valid
P18	0,700	0,361	Valid
P19	0,494	0,361	Valid
P20	0,492	0,361	Valid

Keterangan: P1-P20 = Nomor pertanyaan pada kuesioner

⁶⁰Tarjo. *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 68.

Dari tabel 4.4 dapat diketahui, sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *correlation pearson* $> r_{\text{tabel}(sig.0.05)}$. Untuk menentukan nilai $r_{\text{tabel}(sig.0.05)}$ dapat dilihat pada tabel *r product moment* dengan jumlah data $(N) = 30$ pada lampiran. Berdasarkan tabel *r product moment* pada signifikansi 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0,361. Sehingga, item setiap skala minat belajar yang terdiri dari 20 item pertanyaan dinyatakan valid. Adapun uji validitas kuesioner minat belajar, sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar

No	Aspek	Nomor Item		Ket
		Positif	Negatif	
1	Ketercapaian tujuan terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	1,11	6,12	Valid
2	Minat siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	2,3,4,16,17,18	5,13,20	Valid
3	Sikap siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	8,9,10,1,19	7,14,15	Valid

b. Uji Reliabilitas

Secara umum reliabilitas diartikan sebagai suatu hal yang dapat dipercaya. Uji reliabilitas dalam statistik berfungsi untuk mengetahui tingkat kekonsistenan kuesioner yang digunakan oleh peneliti sehingga kuesioner tersebut dapat diandalkan, walaupun penelitian dilakukan berulang kali dengan kuesioner yang sama.

Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan program *SPSS 25,0 for windows*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan, jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Adapun hasil hitungan uji reliabilitas kuesioner minat belajar sebanyak 20 item pertanyaan sebagai berikut:

⁶¹Tarjo. *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 68.

Tabel 4.6

Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,914	20

Dari tabel *output* diatas, diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,914 dari 20 item pernyataan. Karena nilai *output cronbach's alpha* > 0,60 atau $0,914 > 0,60$ sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan pada kuesioner minat belajar memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil angket minat belajar matematika siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 UPT SMAN 10 Sinjai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka diperoleh data minat belajar matematika siswa disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas XI MIPA 2 (Kelas Eksperimen)		Kelas XI MIPA 1 (Kelas Kontrol)	
Rentang	Frekuensi	Rentang	Frekuensi

Skor		Skor	
51-55	7	43-46	1
56-60	2	47-50	2
61-65	7	51-54	1
66-70	4	55-58	11
71-75	3	59-62	2
76-80	1	63-66	6
		67-70	1

Data-data pada tabel 4.7 diatas dijadikan sebagai acuan dalam pengolahan analisis deskriptif. Hasil analisis data deskriptif dari tabel 4.7 dapat ditunjukkan pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Parameter Statistik Deskriptif	Nilai	
	XI IPA 2 (Eksperimen)	XI IPA 1 (Kontrol)
Nilai Maksimum	78	67
Nilai Minimum	51	43
Rata-rata	62,3	57,5
Standar Deviasi	7,83	5,33
Varians	61,24	28,44

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, menjelaskan bahwa nilai maksimum merupakan nilai minat belajar tertinggi yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 78. Sedangkan nilai minimum yaitu nilai terendah dari hasil angket minat belajar sebesar

51. Rata-rata atau *mean* adalah jumlah keseluruhan data dibagi dengan banyaknya data, nilai rata-rata sebesar 62,3. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi, varians. Standar deviasi merupakan suatu ukuran yang menggambarkan tingkat penyebaran data dari nilai rata-rata sebesar 7.83. Selanjutnya varians adalah rata-rata hitung deviasi kuadrat setiap data terhadap rata-rata hitungnya, diatas terlihat besar nilai varians sebesar 61,24.

Sedangkan, pada kelas kontrol nilai minat belajar siswa tertinggi sebesar 67. Sedangkan, nilai minimum yaitu nilai terendah yang diperoleh sebesar 43. Dalam hal ini nilai rata-rata yang diperoleh adalah 57,5. Selanjutnya besar standar deviasi sebesar 53,33 dan nilai varians diperoleh sebesar 28,44.

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis deskriptif, maka minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kelas yang diajar menggunakan media Kahoot dan kelas yang tidak diajar menggunakan media Kahoot dikategorisasikan dengan hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.9 sebagai berikut:

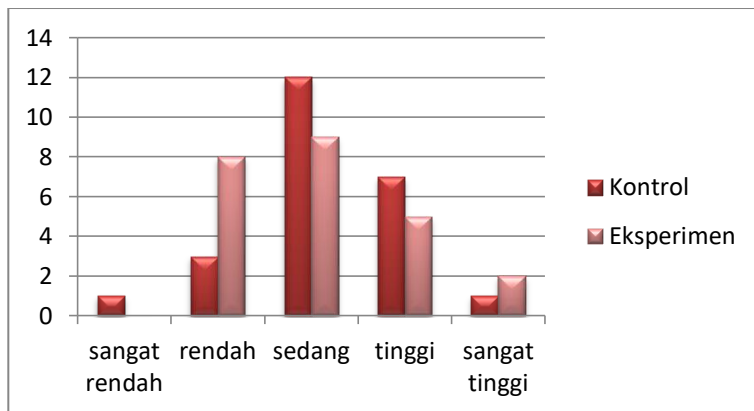
Tabel 4.9
Kategorisasi Minat Belajar Siswa
Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Rentang		Frekuensi		Keterangan
Eskperiemn	Kontrol	Eskperiemn	Kontrol	
$X < 51$	$X < 50$	0	1	Sangat Rendah
$51 < X \leq 58$	$50 < X \leq 55$	8	3	Rendah
$58 < X \leq 66$	$55 < X \leq 60$	9	12	Sedang
$66 < X \leq 74$	$60 < X \leq 65$	5	7	Tinggi
$X \geq 74$	$X \geq 67$	2	1	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diperoleh kategorisasi skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen berdasarkan distribusi frekuensi, terdapat 8 siswa dalam kategori rendah sebesar 8 dari jumlah siswa. Terdapat 9 siswa dalam kategori sedang. Sedangkan pada kategori tinggi terdapat 5 siswa. Pada kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa.

Sedangkan, untuk kelas kontrol terdapat 1 siswa dalam kategori sangat rendah. Pada kategori rendah terdapat 3 siswa. Sedangkan siswa yang berada pada kategori sedang sebanyak 12 siswa dan untuk kategori tinggi sebanyak 7 siswa. Selanjutnya pada kategori sangat tinggi terdapat 1 siswa. Data pada tabel 4.9 kategorisasi

minat belajar siswa dapat digambarkan dalam histogram kategorisasi pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1
Histogram Minat Belajar Siswa
Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

3. Analisis Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa data-data angket minat belajar siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Pada penelitian ini pengujian normalitas menggunakan *shapiro wilk* pada taraf signifikansi 0,05 dengan

dengan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows*. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.10
Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa
Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tests of Normality				
	KELAS	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
HASIL ANGKET	EKSPERIMEN	,948	24	,245
	KONTROL	,942	24	,180
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel 4.10 pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar 0,245 pada tabel *sig*. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$) atau ($0,245 > 0,05$). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil minat belajar siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar 0,180 pada tabel *sig*. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$) atau ($0,180 > 0,05$). Sehingga, dapat disimpulkan

bahwa hasil minat belajar siswa pada kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen. Hasil perhitungan homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* dengan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows*. Syarat homogen pada uji *one way ANOVA* adalah $Sig > 0,05$.⁶² Hasil uji homegenitas sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Homogenitas *one way ANOVA*

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,534	1	46	,089

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,89 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen.

⁶²Vivi Herlina. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner SPSS*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h. 95.

4. Uji *Independen Sampel T-test*

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terbukti normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent sampel t-test*. Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan aplikasi Kahoot tidak efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

H_1 : Penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

Kaidah pengujian pada uji *independent sampel t-test* sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $Sig.(2-tailed) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti penggunaan aplikasi Kahoot tidak efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

- 2) Jika nilai $Sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima⁶³, yang berarti penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

Berikut ini tabel hasil uji *independent sampel t-test* dengan menggunakan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows*.

Tabel 4.12
Hasil Uji Independen Sampel T-Test
Angket Minat Belajar

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
HASIL ANGKET MINAT BELAJAR	Equal variances assumed	2,261	,140	3,999	45	,000	7,567	1,892
	Equal variances not assumed			4,027	41,683	,000	7,567	1,879

Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh nilai $Sig. (2-tailed)$ sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,005 atau ($0,000 < 0,05$). Karena

⁶³Singgih Santoso, *Menguasai SPSS. Versi 25*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo,2018), h.285.

pada kaidah pengujian jika nilai $Sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

C. Pembahasan

Minat belajar matematika siswa pada pengkategorian nilai untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, pada kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum sebesar 78 dan nilai minimum sebesar 51. Sedangkan, nilai rata-rata sebesar 62,3. Selain itu, diperoleh nilai standar deviasi sebesar 7.83 dan nilai varians sebesar 61,24. Selain itu, minat belajar matematika rata-rata pada kategori sedang dengan frekuensi 9, tetapi pada kategori tinggi terdapat 5 dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa.

Sedangkan kelas kontrol nilai minat belajar siswa tertinggi sebesar atau nilai maksimum sebesar 67. Sedangkan, nilai minimum sebesar 43. Rata-rata yang diperoleh adalah 57,5. Nilai standar deviasi sebesar 53,33 dan nilai varians diperoleh sebesar 28,44. Berdasarkan kategorisasi minat belajar matematika siswa terdapat

1 siswa dalam kategori sangat rendah. Pada kategori rendah terdapat 3 siswa dan yang berada pada kategori sedang sebanyak 12 siswa. Pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa, serta pada kategori sangat tinggi terdapat 1 siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan hasil uji *independent sampel t-test* diperoleh nilai signifikan yang diperoleh $0,000 < 0,05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan Sri Wigiarti dengan judul “Penggunaan Media *Game* Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika”. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) terdapat peningkatan hasil

belajar siswa dari siklus I sebesar 87% dan siklus II sebesar 92%; 2) terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 83% dan siklus II sebesar 92%; 3) terdapat peningkatan minat belajar siswa sebesar 82% pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.⁶⁴ Pada penelitian ini dibuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot menunjukkan kualifikasi yang sangat baik, sehingga penggunaan aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah kategori minat belajar menurut Safari adalah Ketertarikan seseorang pada suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Hal tersebut terbukti bahwa siswa tertarik mengerjakan latihan dengan bermain *game* edukasi melalui aplikasi Kahoot.

Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Khabidin dengan judul “Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara”, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil nilai

⁶⁴Sri Wigiarti, *Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika*, (Jurnal Aksioma, 8, 3, 2019). h.457.

Sig. (2-tailed) yaitu sebesar nilai $T = 29,116$ dengan $P = 0,000$, adalah ($p = 0,000 < 0,05$) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.⁶⁵ Penelitian ini menunjukkan keefektifan penggunaan aplikasi Kahoot.

Sejalan dengan pendapat Atri Waldi dkk, bahwa keunggulan dari pemanfaatan Kahoot dalam proses pembelajaran adalah adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar dari setiap siswa dan setiap butir soal yang disajikan. Guru dapat mengetahui seberapa besar pemahaman siswa melalui skor dari hasil kuis.⁶⁶ Pembelajaran dikatakan efektif apabila sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, dan sosial sehingga pembelajaran dapat berhasil dan berkualitas, disamping menunjukkan semangat dan minat belajarnya yang tinggi, serta rasa percaya diri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa

⁶⁵Khabidin, *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia, h.17.

⁶⁶Atri Waldi, dkk, "Effectiveness Of Using Kahoot To Improve Student Learning Outcomes", *Jurnal Padagogia*, Vol. 8. Nomor. 1, 2019, h. 98.

penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah berdasarkan hasil analisis deskriptif, pada kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum sebesar 78 dan nilai minimum sebesar 51. Sedangkan, nilai rata-rata sebesar 62,3. Selain itu, diperoleh nilai standar deviasi sebesar 7.83 dan nilai varians sebesar 61,24. Selain tu, minat belajar matematika rata-rata pada kategori sedang dengan frekuensi 9, tetapi pada kategori tinggi terdapat 5 dan kategori sangat tinggi terdapat 2 siswa. Sedangkan kelas kontrol nilai minat belajar siswa tertinggi sebesar atau nilai maksimum sebesar 67. Sedangkan, nilai minimum sebesar 43. Rata-rata yang diperoleh adalah 57,5. Nilai standar deviasi sebesar 53,33 dan nilai varians diperoleh sebesar 28,44. Berdasarkan kategorisasi minat belajar matematika siswa terdapat 1 siswa dalam kategori sangat rendah. Pada kategori rendah terdapat 3 siswa dan yang berada pada kategori sedang sebanyak 12 siswa. Berdasarkan hasil uji *independent sampel t-test* diperoleh nilai signifikan yang diperoleh $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika

nilai $Sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot efektif terhadap minat belajar siswa matematika siswa kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai.

B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru harus mampu lebih kreatif dan memanfaatkan teknologi dengan baik dalam merancang dan menyiapkan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih termotivasi serta memperoleh pengalaman yang konkret atau nyata sehingga minat belajar siswa semakin meningkat.
2. Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan sarana pendukung pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar.
3. Penelitian ini hanya sebatas membandingkan efektifitas penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi dan tanpa media dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian sebagai pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Putu dan Gusti Agung. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Al-Tabany. *Mendesain Model Pembelajaran novatif, Progresif, dan Konsektual*, Jakarta: Prenada Media Grup, 2014.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Peneletian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Asrorul, Mais. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jember: Pusaka Abadi, 2016.
- Centauri, Beta. *Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis nteraktif di SDN-7 Bukit Tunggal*, Prosiding dan Seminar Nasional Pendidikan Mipa dan Teknologi, Universitas Palangkaraya, Pontianak, 2019.
- Emda, Amna. *Penerapan Model Pembelajara tipe TPS di SMA Negeri 12 Banda Aceh*, Jurnal Lantanida, 1, 1, 2014.
- Fahrurrozi dan sukrul Hamdi. *Motode Pembelajaran Matematika*. Lombok: Universitas Hamzawandi Press, 2017.
- Fitriani dan Muhammad Kadir. *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Prediction Guide Pada Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, 4, 2, 2019.

- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Puspa Swara, 2020.
- Hariyani, Mimi. *Strategi Pembelajaran Matematika Madrasah btidaiyah Berintegrasi Nilai-nilai slam*, Jurnal Menara, 12, 2, 2019.
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner SPSS*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h.95.
- Hermawan, wan. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Hulu, Victor Trismajaya dan Taruli Rohana Sinanga. *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan Statcal*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Husamah dkk. *Belajar dan Pembelajaran*, Malang: UMM Pres, 2018.
- Indrawati, Farah. *Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, 3, 3, 2015.
- Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Khodijah, N. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pres, 2014.

- Masfingatin, Titin. *Media Pembelajaran nterkatif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika, 13, 1, 2019.
- Minata, Azola dan Damai Yani. *Efektivitas Penggunaan Kahoot terhadap Penguasaan GOI Siswa Kelas X SMA Negeri Padang*. Journal Of Japanese Language Teaching, 1, 1, 2019.
- Monawati, dkk. *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Pertiwi Lamgarot Aceh Besar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2, 3, 2017.
- Mufarizuddin. *Analisis Kesulitan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 012 Kota Bangkinang*, Journal on Education, 1, 1, 2018.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Noorlaila, sti'adah Feidah. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*, Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Nurhana, Fitriani Rizki dan Rahmat Winata. *Analisis Minta Belajar Pada Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan Matematika ndonesia, 4, 1, 2019.
- Nurhasanah, Siti dan A. Sobandi. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning nterest As Determinant Student Learning Outcomes)*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1, 1, 2016.

- Ode, Samura Asri. *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Mafaatnya*, Jurnal Delta-Pi, 4, 1, 2015.
- Parman, Zakiah dan Herman Sunus. *Kurikulum 2013 Menuju Sistem Kredit Persemester di Era 2020*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, 4, 2, 2019.
- Purwanto N. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Rosdakarya, 2008.
- Rafnis. *Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran nteraktif*, Jurnal Imiah Teknologi Pendidikan, 6, 2, 2018.
- Rahma, Nur. *Hakikat Pendidikan Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika, 1, 1, 2018.
- Riana, Rusita, dkk. *Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019*, Jurnal J-Pimat, 1, 1, 2018.
- Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari. *Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*, Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3, 3, 2017.
- Saeful, Rahmat Pupu. *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Scipindo Media Pustaka, 2019.

- Santoso, Singgih. *Menguasai SPSS. Versi 25*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- Sari, Della dan Neta Dian Lestari. *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa*, Jurnal Neraca, 3, 2, 2018.
- Setyosari, Punaji. *Menciptakan Pembelajaran yang Edektif dan Berkualitas*, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 1, 1, 2014.
- Sitoyo, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*, Slamem: Literasi Media Publishing, 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasana. *Media Pembelajaran*, Jember: Pusaka Abadi, 2018.
- Suriyati. *Guru Sebagai Jabatan Karir Dan Profesional*. Jurnal Al-Qalam, 10,1, 2018.
- Suryana. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Bahan Ajar, Universitas Pendidikan ndonesia, 2010.
- Syafitri, Lubis Riri, dkk. *Efektivitas Pembelajaran Model Grasha-Riechmann Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*, Seminar Nasional Matematika dan Aplikasi, Universitas slam Negeri Sumatera Utara, 2017.

- Tarjo. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua*, Jakarta: Balai Pustaka, 2015.
- Vita, Desyana Lusiana. *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Kelas X Mipa 4 SMA Stelladuce 1 Yogyakarta*, Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2019.
- Waldi, Atri, dkk. *Effectiveness Of Using Kahoot! To mprove Student Learning Outcomes*, Jurnal Padagogia, 8, 1, 2019.
- Warti, Elis. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*, Jurnal Mosharafa, 5, 2, 2016.
- Widoyoko. *Teknik penyusunan instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.
- Widyastuti, dkk. *Minat Siswa Terhadap Matematika dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri*. Jurnal Pendidikan Matematika, 13, 1, 2019.
- Wigiarti, Sri. *Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika*, Jurnal Aksioma, 8, 3, 2019.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

1.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR

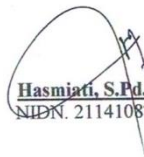
No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Ketercapaian tujuan terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	<p>a. Pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot membantu siswa memahami pembelajaran.</p> <p>b. Menggunakan media Kahoot menjadikan proses belajar mengajar menyenangkan.</p>	1,11	6,12	4
2.	Minat siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	<p>a. Kahoot membuat siswa bersemangat mengikuti pembelajaran.</p> <p>b. Siswa termotivasi belajar matematika ketika menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran.</p> <p>c. Menggunakan media Kahoot menjadikan proses belajar mengajar kreatif.</p> <p>d. Siswa termotivasi mengikuti pelajaran menggunakan Kahoot.</p>	2,3,4,16,17,18	5,13,20	9

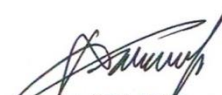
No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
3.	Sikap siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran	a. Pengguna aplikasi Kahoot pada kegiatan pembelajaran membutuhkan kemampuan berfikir kritis. b. Siswa selalu tertantang dalam mengerjakan soal melalui kahoot. c. Aplikasi Kahoot sangat penting digunakan dalam pembelajaran matematika	8,9,10,19	7,14,15	7

Sinjai, 7 Mei 2021


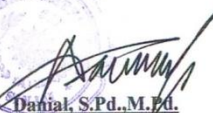
Pembimbing I,

Pembimbing II,


Hasmiati, S.Pd.L.,M.Pd.I.
 NIDN. 2114108701


Dania, S.Pd.,M.Pd.
 NIDN. 2108088901

Mengetahui,
 Ketua Program Studi
 Tadris Matematika



Dania, S.Pd.,M.Pd.
 NBM. 1309677

LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN

2.1 Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama

:

No Absen

:

Hari/tanggal

:

Petunjuk: Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda.

Keterangan

1: Sangat Tidak Setuju

2: Tidak Setuju

3: Kurang Setuju

4: Setuju

5: Sangat Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot membantu saya memahami pembelajaran.					
2	Kahoot membuat saya bersemangat mengikuti pembelajaran.					
3	Saya lebih termotivasi belajar matematika ketika menggunakan aplikasi kahoot pada kegiatan pembelajaran.					

4	Penggunaan aplikasi Kahoot meningkatkan rasa ingin tahu					
5	Saya rasa penggunaan aplikasi kahoot pada saat kegiatan pembelajaran membosankan.					
6	Saya tidak perlu menjawab pertanyaan-pertanyaan pada pemberian kuis karena tidak akan mempengaruhi pengetahuan saya tentang materi yang diajarkan.					
7	Saya tidak bersungguh-sungguh ketika mengerjakan soal yang disajikan melalui kahoot.					
8	Penggunaan aplikasi Kahoot pada kegiatan pembelajaran membutuhkan kemampuan berfikir kritis.					
10	Saya selalu tertantang dalam mengerjakan soal melalui kahoot.					
11	Saya menganggap media Kahoot merupakan metode favorit.					
12	Menggunakan media Kahoot menjadikan proses belajar mengajar jadi tidak menyenangkan.					
13	Menggunakan media Kahoot menjadikan proses belajar mengajar tidak kreatif.					
14	Aplikasi Kahoot merupakan					

	media pembelajaran yang sulit dipahami.					
15	Saya tidak termotivasi mengikuti pelajaran menggunakan Kahoot					
16	Media kahoot menjadikan minat belajar saya bertambah					
17	Penggunaan media Kahoot dapat menciptakan kelas yang kondusif.					
18	Saya merasa aplikasi Kahoot sangat penting digunakan dalam pembelajaran matematika					
19	Penggunaan aplikasi Kahoot tidak menumbuhkan minat belajar saya.					
20	Saya merasa bosan ketika dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.					

LAMPIRAN 3 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

3.1 Data Hasil Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen	
	Nama	Hasil
1	A. DIA MANDASARI	63
2	AFDHAL RAMADHAN	66
3	ANDI NURHIDAYAT	71
4	ANDRI GUNAWAN	74
5	ATHAYA FADIL BRAHIM	69
6	DINI FAJRIANI	67
7	FERDIANSYAH	64
8	HAFDAH	67
9	IKHWANUL KHAIR	65
10	IRFAN	78
11	MIRNA	64
12	MUH. RSAN	52
13	NABILA BUSTAM	51
14	NUR AFNI	54
15	NURFAIDZA	65
16	NURUL ASNITA	60
17	NURUL FITRIA	51
18	NURUL HIDAYASMI	62
19	RISKA	51
20	RITA	63
21	SARINA	72
22	SITI AINUL MARDIA	53
23	SRI RAHAYU	55
24	SYAHRUL HIDAYAT	57

3.2 Data Hasil Angket Minat Belajar Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol	
	Nama	Hasil
1	A. AGISKA AYU	63
2	A. NURFATIMAH ZAHRAH	55
3	ARBANI YUSUF	61
4	DARMASYAH	56
5	FARHAM	57
6	FITRISQI	59
7	HASRIANI	63
8	ILA ARMILA	58
9	IZZAH KARIMA	61
10	JUMARDI ANSYAH	64
11	JUSMANI	56
12	MUHD. RIZWAN	56
13	NARFIANTO	56
14	NIA RAMADHANI	57
15	NURISTIANA	56
16	RESTYA CITRA	50
17	RISA AMELIA	56
18	RISMA WULANDARI	43
19	SAFARUDDIN	63
20	SRI MULYANI	52
21	SUCI AMELIA	58
22	SYARIF HIDAYATULLAH	67
23	UTARI DEWI	50
24	VERA DWI WULANDARI	63

LAMPIRAN 4 DISTRIBUSI NILAI R_{tabel}

4.1 Distribusi Nilai R_{tabel}

Distribusi Nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181

30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 5 UJI VALIDITAS

5.1 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

		SKORTOTAL
P1	Pearson Correlation	,818 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P2	Pearson Correlation	,818 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P3	Pearson Correlation	,700 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P4	Pearson Correlation	,494 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
P5	Pearson Correlation	,592 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
P6	Pearson Correlation	,532 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
P7	Pearson Correlation	,414 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	30
P8	Pearson Correlation	,494 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
P9	Pearson Correlation	,818 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P10	Pearson Correlation	,414 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	30
P11	Pearson Correlation	,818 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30

P12	Pearson Correlation	,818**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P13	Pearson Correlation	,414
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	30
P14	Pearson Correlation	,818**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P15	Pearson Correlation	,414
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	30
P16	Pearson Correlation	,592**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
P17	Pearson Correlation	,592**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
P18	Pearson Correlation	,700**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
P19	Pearson Correlation	,494*
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
P20	Pearson Correlation	,494*
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
SKORTOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30
**. Correlation s significant at the 0.01 level (2-tailed).		
*. Correlation s significant at the 0.05 level (2-tailed).		

LAMPIRAN 6 UJI RELIABILITAS

6.1 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,914	20

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	57,53	197,844	,787	,904
P2	57,53	197,844	,787	,904
P3	57,47	202,602	,653	,908
P4	57,90	212,162	,434	,913
P5	57,30	207,528	,536	,911
P6	57,43	212,185	,480	,912
P7	57,90	213,748	,342	,915
P8	57,90	212,162	,434	,913
P9	57,53	197,844	,787	,904
P10	57,90	213,748	,342	,915
P11	57,53	197,844	,787	,904
P12	57,53	197,844	,787	,904
P13	57,90	213,748	,342	,915
P14	57,53	197,844	,787	,904
P15	57,90	213,748	,342	,915
P16	57,30	207,528	,536	,911

P17	57,30	207,528	,536	,911
P18	57,47	202,602	,653	,908
P19	57,90	212,162	,434	,913
P20	57,90	212,162	,434	,913

LAMPIRAN 7 ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

7.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar

Statistics			
		Nilai Kelas Eksperimen	Nilai Kelas Konrol
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		62.25	57.50
Median		63.50	57.00
Mode		51	56
Std. Deviation		7.826	5.332
Variance		61.239	28.435
Range		27	24
Minimum		51	43
Maximum		78	67
a. Multiple modes exist. The smallest value s shown			

Kelas Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	51-55	7	29.2	29.2	29.2
	56-60	2	8.3	8.3	37.5
	61-65	7	29.2	29.2	66.7
	66-70	4	16.7	16.7	83.3
	71-75	3	12.5	12.5	95.8
	76-80	1	4.2	4.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	43-46	1	4.2	4.2	4.2
	47-50	2	8.3	8.3	12.5
	51--54	1	4.2	4.2	16.7
	55-58	11	45.8	45.8	62.5
	59-62	2	8.3	8.3	70.8
	63-66	6	25.0	25.0	95.8
	67-70	1	4.2	4.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

LAMPIRAN 8 ANALISIS STATISTIK INFERENSIAL

8.1 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar

Case Processing Summary							
KELAS	Cases						
	Valid		Missing		Total		
	N	Percent	N	Percent	N	Percent	
HASIL ANGKET	EKSPERIMEN	24	100,0%	0	0,0%	24	100,0%
	KONTROL	24	100,0%	0	0,0%	24	100,0%

Descriptives					
	KELAS			Statistic	Std. Error
HASIL ANGKET	EKSPERIMENT	Mean		62,250	1,5974
		95% Confidence interval for Mean	Lower Bound	58,946	
			Upper Bound	65,554	
		5% Trimmed Mean		62,037	
		Median		63,500	
		Variance		61,239	
		Std. Deviation		7,8255	
		Minimum		51,0	
		Maximum		78,0	
		Range		27,0	
		Interquartile Range		12,8	
		Skewness		,051	,472
		Kurtosis		-,823	,918
	KONTROL	Mean		57,500	1,0885
		95% Confidence interval for Mean	Lower Bound	55,248	
			Upper Bound	59,752	
		5% Trimmed Mean		57,741	
		Median		57,000	
		Variance		28,435	
		Std. Deviation		5,3324	
Minimum		43,0			

		Maximum	67,0	
		Range	24,0	
		Interquartile Range	6,5	
		Skewness	-,691	,472
		Kurtosis	1,133	,918

Tests of Normality				
	KELAS	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
HASIL ANGKET	EKSPERIMEN	,948	24	,245
	KONTROL	,942	24	,180
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

8.2 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL ANGKET	Based on Mean	4,534	1	46	,89
	Based on Median	3,755	1	46	,79
	Based on Median and with adjusted df	3,755	1	42,859	,79
	Based on trimmed mean	4,672	1	46	,86

ANOVA					
HASIL ANGKET					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	270,750	1	270,750	6,039	,002
Within Groups	2062,500	46	44,837		
Total	2333,250	47			

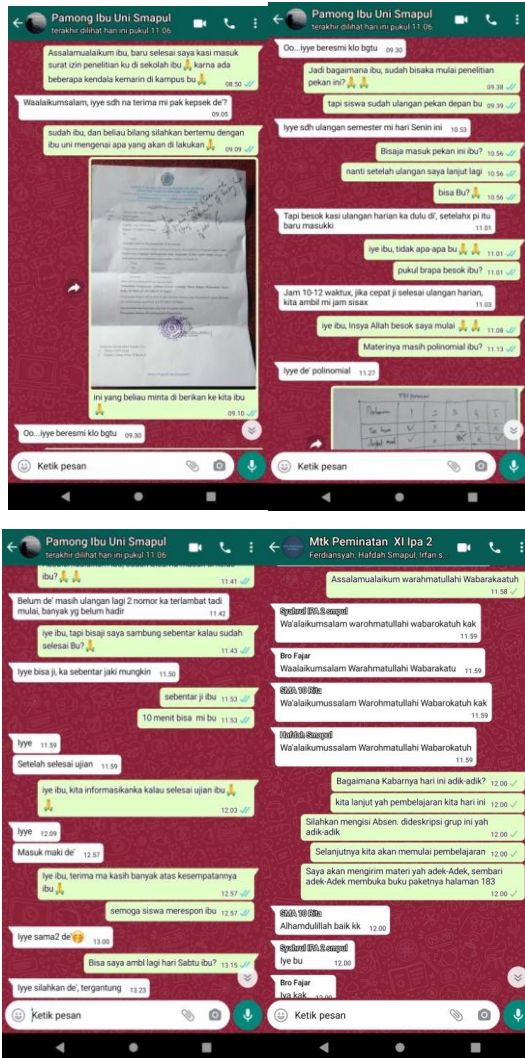
8.3 Hasil Uji *Independen Sampel T-Test* Minat Belajar

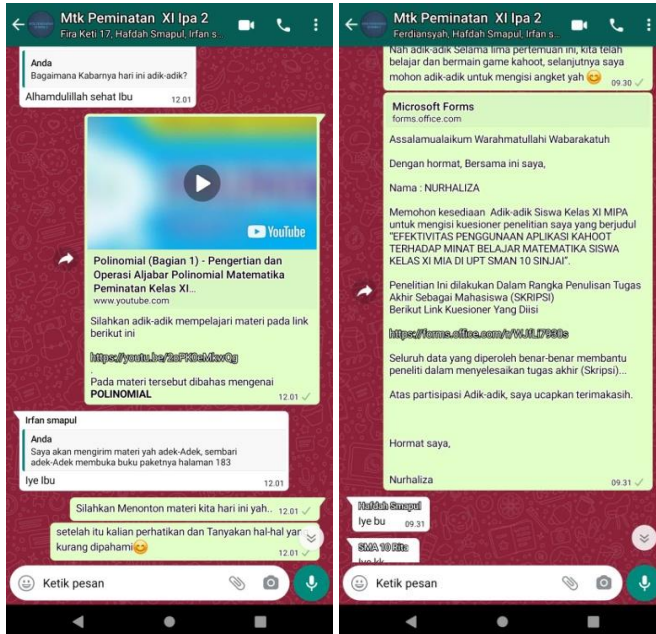
Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL ANGKET	EKSPERIMEN	24	62,25	7,826	1,597
	KONTROL	24	57,50	5,332	1,088

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL ANGKET MINAT BELAJAR	Equal variances assumed	2,261	,140	3,999	45	,000	7,567	1,892	3,756	11,378
	Equal variances not assumed			4,027	41,683	,000	7,567	1,879	3,774	11,360

LAMPIRAN 9 DOKUMEN KEGIATAN

9.1 Dokumentasi Kegiatan Kelas Eksperimen





9.2 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol

The image displays four screenshots from a WhatsApp group chat and a Kahoot! poll, documenting classroom activities for a Polynomials lesson.

Top Left Screenshot (WhatsApp Chat): The chat is titled "MTK PEMINATAN XI IPA 1". The sender is Hafidah Smpapui. The messages include:

- "Bagaimana Kabar nya hari ini adik-adik?" (09:41)
- "kita lanjut yah pembelajaran kita hari ini" (09:41)
- "Silahkan mengisi Absen. dideskripsi grup ini yah adik-adik" (09:41)
- "Selanjutnya kita akan memulai pembelajaran" (09:41)
- "Waalaikumussalam Warohmatullahi Wabarokatur" (09:41)
- A YouTube link for "Polinomial (Bagian 1) - Pengertian dan Operasi Aljabar Polinomial Matematika Peminatan Kelas XI" (09:46).
- "Silahkan adik-adik mempelajari materi pada link berikut ini" (09:47)
- "Pada materi tersebut dibahas mengenai POLINOMIAL" (09:46)
- "silahkan adik-adik Menonton yah materinya" (09:47)
- "dan buka buku paketnya 265" (09:47)

Top Right Screenshot (WhatsApp Chat): The chat is titled "MTK PEMINATAN XI IPA 1". The sender is Agiska Ayu Sampul. The messages include:

- "Baik kk" (09:47)
- A YouTube link for "Polinomial (Bagian 2) - Menentukan Nilai Polinomial dengan Substitusi dan Skema Horner..." (09:53).
- "Silahkan adik-adik mempelajari materi pada link berikut ini" (09:53)
- "silahkan adik-adik perhatikan videonya" (09:53)
- "dan buka bukunya halaman 287" (09:53)
- "ini sudah di pelajari yah sebelumnya" (09:54)
- "Yang di ajarkan oleh ibu Sri Wahyuni" (09:54)
- A status message: "1 PESAN BELUM DIBACA" (09:56).
- A status message: "Siap bu" (09:56).

Bottom Left Screenshot (WhatsApp Chat): The chat is titled "MTK PEMINATAN XI IPA 1". The sender is Agiska Ayu Sampul. The messages include:

- "Nah adik-adik. Selama lima pertemuan ini, kita telah belajar mengenai "Polinomial" * selanjutnya saya mohon adik-adik untuk mengisi angket yah" (10:26)
- A Microsoft Forms link: "https://forms.office.com/WjRbPbWz0g" (10:26)
- "Semuruh data yang diperoleh benar benar membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir (Skripsi)." (10:26)
- "Atas partisipasi Adik-adik, saya ucapkan terimakasih." (10:26)
- "Hormat saya," (10:30)
- A status message: "Siap Bu" (10:31)

Bottom Right Screenshot (Kahoot! Poll): The poll is titled "ANGKET EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA". It shows 24 responses and is "Aktif". The poll results are:


Kelas	Jumlah
XI MIPA 1	0
XI MIPA 2	24

9.3 Dokumentasi Hasil Bermain Kahoot





10.2 Surat Izin Meneliti



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAHAN

KAMPUS 1 JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAL. SINJAI, T.P. 08529909166, KODE POS 91612
 Email: itask@iainmu.com Website: <http://www.iainmu.com>
 TERAKREDITASINSTITUSI DAN PT SK NOMOR 100005010AN P.11A/01.001/2019

إِنَّمَا نَحْنُ بَشَرٌ مِّثْلُكُمْ

Nomor : 178.D/1/HL.3.AU/P/2021
 Lamp : Satu Rangkap
 Hal : Pemohonan Izin Penelitian

Sinjai, 15 Syawal 1442 H
7 Mei 2020 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala UPT SMAN 10 Sinjai
 Di -
 Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

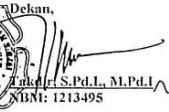
Nama : Nurhaliza
 NIM : 170109016
 Program Studi : Tadris Matematika (TM)
 Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul' :
"Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA di UPT SMAN 10 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *UPT SMAN 10 Sinjai*.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan,
Zulkhairi S.Pd.I., M.Pd.I
 NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III

Islami, Progresif, dan Kompetitif

10.3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


 PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
 DINAS PENDIDIKAN
UPT SMAN 10 SINJAI
 Alamat: Jl. A. Akbar No.82 Mangarabombang Kec. Sinjai Timur E-Mail: sman10sinjai@gmail.com Kode Pos 92671

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 No. 422/089-UPT. SMA.10/SJ/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Drs. JUANDA, MM
NIP	: 19651225 198903 1 017
Pangkat/ Gol. Ruang	: Pembina Tk.1/IV.b
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama	: NURHALIZA
NIM	: 170109016
Program Studi	: Tadris Matematika

Telah mengadakan penelitian pada SMAN 10 Sinjai dengan judul:

“EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX MIPA DI UPT SMAN 10 SINJAI”

Dilaksanakan pada tanggal 08 Mei-14 Juni 2021
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Sinjai, 23 Juni 2021

 Drs. JUANDA, M.M
 NIP: 19651225 198903 1 017

10.4 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Hari/Tanggal
1	Pengantaran surat zin meneliti dari kampus	Jumat, 07 Mei 2021
2	Uji validitas dan reliabilitas	Sabtu, 08 Mei 2021
3	Pembuatan RPP	Senin, 10 Mei 2021
4	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kahoot pada kelas eksperimen	Kamis, 20 Mei 2021
5	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kahoot pada kelas eksperimen	Sabtu, 22 Mei 2021
6	Melaksanakan pembelajaran daring pada kelas kontrol	Senin, 24 Mei 2021
7	Melaksanakan pembelajaran daring pada kelas kontrol	Sabtu, 29 Mei 2021
8	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kahoot pada kelas eksperimen	Kamis, 27 Mei 2021
10	Melaksanakan pembelajaran daring pada kelas kontrol	Sabtu, 31 Mei 2021
11	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kahoot pada kelas eksperimen	Kamis, 3 Juni 2021
12	Melaksanakan pembelajaran daring pada kelas kontrol	Senin, 7 Juni 2021
13	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Kahoot pada kelas eksperimen dan pemberian angket minat belajar.	Kamis, 10 Juni 2021

No	Kegiatan	Hari/Tanggal
14	Melaksanakan pembelajaran daring pada kelas kontrol dan pemberian angket minat belajar.	Senin, 14 Juni 2021
15	Menyusun hasil penelitian	Kamis-Senin, 17-21 Juni 2021
16	Pengambilan surat izin telah melaksanakan penelitian	Rabu, 23 Juni 2021

BIODATA PENULIS

Nama : Nurhaliza
NIM : 170109016
TTL : Sinjai, 25 Maret 2021
Alamat : Dusun Bilalang, desa Kaloling, kec.
Sinjai Timur kabupaten. Sinjai

Pengalaman Organisasi :

1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Prodi Tadris Matematika (HIMAPRISMA) periode 2018-2019.
2. Pengurus di Dewan Eksekutif Mahasiswa periode 2019-2020.
3. Pengurus di Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM) periode 2020- 2021.

Riwayat Pendidikan :

1. SD/MI : SDN 107 Kaloling tahun 2005-2011
2. SMP/MTS : SMPN 22 Sinjai tahun 2011-201
3. SMA/MA : UPT SMAN 10 Sinjai tahun 2014-2017.



Email : Nurhalizar2503@gmail.com
Nama Orang Tua : Ramli (ayah), Humrah (ibu)

LAMPIRAN 11 HASIL TURNITIN

11.1 Hasil Turnitin

10:41, 1:42 PM

170109016 - NURHALIZA

Nurhaliza-170109016-TM.docx
Oct 5, 2021
7487 words / 47243 characters

NURHALIZA
170109016

Sources Overview

28%
OVERALL SIMILARITY

1	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2019-07-09	1%
2	School of Business and Management ITS on 2019-08-26	1%
3	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa on 2020-07-05	<1%
4	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2017-06-05	<1%
5	Universitas Negeri Jakarta on 2018-07-31	<1%
6	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2018-05-23	<1%
7	IAIN Kudus on 2020-12-17	<1%
8	IAIN Pekalongan on 2020-06-11	<1%
9	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2018-05-30	<1%
10	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-06-14	<1%
11	IAIN Kudus on 2021-01-07	<1%
12	Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, Atri Walid. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of U...	<1%
13	Rani Rahim, M. Arif Rahman, Ega Evinda Putri. "Development of Kahoot application as learning media for online learning in the covid-1...	<1%
14	ANGELINA CAROLIN B2042152001. "ANALISIS PENGARUH CELEBRITY ENDORSER DAN PRODUCT QUALITY TERHADAP BUYING DEC...	<1%
15	Irwan Lestari, Muhammad Naharuddin Arayad. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KUARTET PERISTIWA DAN TOKOH SE...	<1%
16	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta on 2021-02-11	<1%

https://skid9-concorium5.turnitin.com/viewer/submissions/doi:3006110030081/jrnl7locatmen

1/6

11:14:2 PM

170109016 - NUJRIHALIZA

89	Universitas Negeri Jakarta on 2021-04-30 SUBMITTED WORKS	<1%
90	Universitas Pendidikan Indonesia on 2012-09-24 SUBMITTED WORKS	<1%
91	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-28 SUBMITTED WORKS	<1%
92	Universitas Pendidikan Indonesia on 2019-07-05 SUBMITTED WORKS	<1%
93	Universitas Siliwangi on 2020-12-23 SUBMITTED WORKS	<1%
94	IGroup on 2011-04-08 SUBMITTED WORKS	<1%
95	IGroup on 2013-02-20 SUBMITTED WORKS	<1%

Excluded search repositories:

- Internet

Excluded from Similarity Report:

- Bibliography
- Quotes
- Small Matches (less than 10 words).

Excluded sources:

- None

