

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA KUIS BERBASIS *KAHOOT* TERHADAP  
MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SUNGAI  
PUAR KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang



Oleh:  
**RAHMAT HIDAYAT**  
BP/NIM : 2018/ 18045060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
DEPARTEMEN GEOGRAFI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

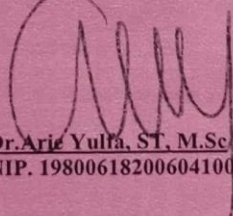
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis *Kahoot* Terhadap  
Minat Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai  
Puar Kabupaten Agam  
Nama : Rahmat Hidayat  
NIM / TM : 18045060 / 2018  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2023

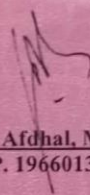
Disetujui Oleh

Ketua Departemen Geografi



Dr. Ariz Yulfa, ST, M.Sc  
NIP. 198006182006041003

Pembimbing



Dr. Afdhal, M.Pd  
NIP. 196601311990101001


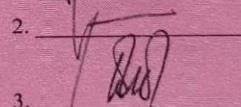
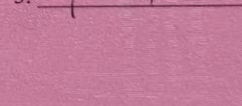
**PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Nama : Rahmat Hidayat  
TM/NIM : 2018/18045060  
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Geografi  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 25 Januari 2023 Pukul 10.50-11.50 WIB  
dengan judul

**Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas  
XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam**

Padang, Februari 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Afdhal, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Deded Chandra, S.Si., M.Si	3. 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang,

  
  
**Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum**  
NIP. 196102181984032001





UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

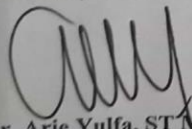
Nama : Rahmat Hidayat  
NIM/BP : 18045060/2018  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,  
Ketua Departemen Geografi

  
Dr. Arie Yulfa, ST M.Sc  
NIP. 198006182006041003

Padang, Februari 2023  
Saya yang menyatakan

  
  
Rahmat Hidayat  
NIM. 18045060

## ABSTRAK

**Rahmat Hidayat. 2023. “Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Geografi Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Minat Belajar Geografi setelah menggunakan aplikasi *kahoot* dan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *kahoot* di kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam.

Jenis penelitian menggunakan Quasi Eksperimen hanya memakai satu kelas dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *total sampling* dari kelas XI IPS 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sampel responden penelitian diukur dengan menggunakan skala *Likert* dengan kategori nilai skala 4.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapatnya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *kahoot*. Rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan *kahoot* yaitu 2,90 dengan kategori tinggi dan rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan *kahoot* yaitu 3,21 dengan kategori sangat tinggi. 2) Ada perbedaan pengaruh media kuis berbasis *kahoot* sebelum dan sesudah penerapannya karena t-test yaitu  $t_{hitung} 7,885$  dan  $t_{tabel}$ nya 2,036 maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu  $7,885 > 2,036$  sedangkan tingkat efektifitas N-Gainnya 0,468 dan dikategorikan sedang.

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul Pengaruh Media Kuis Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Geografi Kelas XI Sma Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Geografi Prodi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Prof. Ganefri, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa,
2. Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
3. Dr. Arie Yulfa, ST., M.Sc selaku Ketua Departemen Geografi Universitas Universitas Negeri Padang, Dr. Ernawati, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Padang beserta seluruh bapak dan ibu dosen Departemen Geografi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama berada di kampus

4. Dr. Afdhal, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan juga Dosen Pembimbing Akademik yang penuh kesabaran memberikan dorongan, bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Syafri Anwar, M.Pd selaku Dosen Penguji I, yang penuh kesabaran memberikan dorongan ,bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini
6. Dr. Deded Chandra, M.Si selaku Dosen Penguji II yang penuh kesabaran memberikan dorongan ,bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini
7. Kepada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan membantu penulis untuk melakukan penelitian ini.
8. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah serta seluruh warga SMA Negeri 1 Sungai Puar yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian
9. Guru Geografi SMA Negeri 1 Sungai Puar dan juga sebagai pembimbing dalam melaksanakan penelitian dan telah banyak membantu dalam proses pembelajaran dan pengumpulan data.
10. Kepada seluruh siswa-siswa kelas XI IPS yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melakukan pengumpulan instrumen dan terimakasih atas partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini
11. Penulis juga menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada sahabat, teman, yang mendukung dan memberi motivasi pada saat penyusunan skripsi ini

terkhusus teman satu kos : Azriandi, Vhadel Kusuma Wijaya dan juga Nanda Bhakti Sayoga.

12. Terisitimewa untuk orangtua, abang, adik dan seluruh keluarga yang telah senantiasa ikhlas mendoakan dan memberi semangat kepada penulis sehingga selesainya skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu penulis sangat berharap masukan dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ni dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Padang, Januari 2023

Penulis  
Rahmat Hidayat



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian Terdahulu dan Relevan .....	24
C. Kerangka Konseptual .....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
B. Jenis Penelitian.....	32
C. Variabel Penelitian .....	33
D. Populasi dan Sampel .....	34
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Pelaksanaan Penelitian .....	48
B. Deskripsi Data.....	50
C. Teknik Analisis Data.....	60
D. Pembahasan dan Hasil Peneltian.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1 Tampilan Website Kahoot .....	19
2 Tampilan Login.....	19
3 Tampilan Setelah Login .....	20
4 Tampilan Aplikasi Kahoot .....	20
5 Tampilan Untuk Bergabung.....	20
6 Kerangka Konseptual .....	27
7 Peta Lokasi Penelitian .....	31
8 Grafik Lingkaran Minat Belajar Awal .....	53
9 Grafik Lingkaran Minat Belajar Akhir .....	55
10 Grafik Lingkaran Minat Belajar Kahoot.....	57
11 Grafik Batang Perbedaan Minat Belajar .....	58

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1 Penelitian Relevan.....	24
2 Kisi-kisi Quiz .....	37
3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Awal .....	38
4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Akhir.....	39
5 Konversi Nilai Skor Menjadi Skala 4 .....	42
6 Pedoman Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	43
7 Skor Respon Siswa.....	43
8 Kriteria Normalized N-Gain .....	47
9 Angket Minat Belajar Awal .....	52
10 Skor Angket Minat Belajar Akhir .....	54
11 Skor Angket Minat Belajar Kahoot.....	56
12 Perbedaan Minat Belajar .....	57
13 Minat Belajar Kahoot.....	59
14 Hasil Uji Normalitas Populasi.....	60
15 Hasil Uji Normalitas Angket.....	61
16 Nilai Angket.....	61
17 Hasil Uji Homogenitas Populasi .....	64
18 Skor Angket Minat Belajar .....	65
19 Hasil Uji t Angket .....	69
20 Perhitungan N-Gain .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1 Instrumen Penelitian.....	81
2 Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian .....	86
3 Tabulasi Skor Angket Awa dan Akhir .....	92
4 Tabulasi Data .....	94
5 Tabel L .....	95
6 Tabel F .....	96
7 Uji Tabel T .....	100
8 Uji Normalitas.....	101
9 Uji Homogenitas .....	102
10 Uji Hipotesis .....	103
11 Uji N-Gain.....	104
12 RPP.....	105
13 Peta Lokasi Penelitian dan Peta Administrasi.....	117
14 Dokumentasi .....	118
15 Surat Penelitian .....	118

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perubahan lingkungan di luar dunia pendidikan, awalnya Dalam lingkungan sosial, ekonomi, teknis dan politik, dunia pendidikan perlu memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut mempengaruhi lembaga pendidikan. Dan bagaimana menghadapi perubahan. Salah satu perubahan lingkungan yang paling penting keberadaan teknologilah yang mempengaruhi dunia pendidikan Informasi (TI). Hidup seseorang sangat ditentukan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi contohnya seperti membentuk mesin dan barang barang misalnya seperti jam, mesin jahit, mesin cetak, mobil, kapal terbang, dan lain sebagainya, supaya seseorang bisa hidup lebih mudah, aman, dan bahagia pada lingkungannya. Alat-alat tadi pula menyebabkan macam-macam bahaya yang bisa menghambat & membahayakan hidup manusia. Hasil teknologi sudah semenjak lama dimanfaatkan pada pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, personal komputer & lain-lain itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat-alat tadi dibentuk khusus buat keperluan pendidikan, akan namun alat-alat tersebut ternyata bisa dimanfaatkan pada bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi saat ini tidak bisa di pungkiri lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan dunia menuntut dunia pendidikan buat selalu &



senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap bisnis pada peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Teknologi kabar merupakan perkembangan sistem kabar menggunakan menggabungkan antara teknologi personal komputer menggunakan telekomunikasi (Baharudin, 2010) dalam Budiman H. (2017). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.” Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan perilaku dan sikap, mengubah pengetahuan, perilaku dan keterampilan, serta membentuk sumber energi manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan salah satu dari tahapan pembelajaran pengetahuan dan keterampilan abad 21 yang sebenarnya pada siswa. Keberhasilan dalam belajar mengajar tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik, metode responsif dan materi pembelajaran interaktif menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran aktif menggunakan kemajuan teknologi. Guru hendaknya menggunakan media sebagai media yang dianggap efektif dalam melaksanakan pembelajaran agar

siswa dapat memahami sepenuhnya materi dalam mata pelajaran yang diajarkan.

Media Pembelajaran adalah bagian yang sangat diperlukan dalam proses belajar. Memang, media bertindak sebagai alat stimulan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran dan siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut Yaumi (2018: 7) dalam Irawan, F. Deskoni, D., & Mardetini, E. (2021) media pembelajaran adalah bahwa semua bentuk peralatan fisik dirancang dalam informasi yang direncanakan untuk mentransmisikan informasi dan interaksi pengaturan.

Minat Kata minat secara etimologi berawal dari bahasa Inggris “interest” yang berarti kesukaan, atensi (kecenderungan hati pada suatu), kemauan. Jadi saat proses belajar siswa wajib memiliki atensi ataupun ketertarikan guna melakukan aktivitas belajar yang berlangsung, sebab dengan terdapatnya atensi hendak mendesak siswa buat menampilkan atensi, aktivitasnya serta partisipasinya saat menjajaki belajar yang sedang berjalan. Bagi Ahmadi (2009: 148) atensi merupakan perilaku jiwa orang seorang tercantum tiga guna jiwanya kognisi, konasi, serta emosi), yang tertuju pada suatu serta dalam ikatan itu faktor perasaan yang kuat.

Menurut Slameto (2013 : 180) minat ialah kecenderungan yang senantiasa untuk mencermati serta mengingat sebagian aktivitas.

Sebaliknya bagi Djaali (2009: 121) atensi melambangkan rasa lebih suka serta rasa ketertarikan terhadap sesuatu perihal ataupun aktifitas, tanpa terdapat yang menyuruh. Sebaliknya bagi Craw&Crow (dalam Djaali, 2009: 121) berkata kalau atensi berhubungan dengan style gerak yang mendesak seorang buat mengalami ataupun berurusan dengan orang, barang, aktivitas, pengalaman yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri. Dari sebagian pandangan diatas bisa disimpulkan kalau minat merupakan rasa antusias, atensi, kemauan lebih yang dipunyai seorang terhadap sesuatu perihal, tanpa terdapat dorongan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan saat pelaksanaan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam tahun ajaran 2021/2022 bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak siswa yang mengeluh karena bahan ajar yang diberikan tidak menarik dan membosankan, siswa kurang memperhatikan bacaan yang di uraikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut, biasanya dalam proses pembelajaran, guru menggunakan alat peraga seperti media yang menarik bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Arsyad (2014: 10) media pendidikan melambangkan seluruh suatu yang bisa digunakan guna mengantarkan pesan ataupun informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memicu atensi serta atensi siswa saat belajar. Bagi Djaali (2009: 121) atensi melambangkan rasa lebih suka serta rasa ketertarikan tentang sesuatu perihal ataupun kegiatan, tanpa terdapat yang menyuruh. Perhatian

belajar siswa diharapkan timbul secara optimal baik dengan terdapatnya perasaan bahagia, ketertarikan, atensi, ataupun terdapatnya keterlibatan secara aktif pada dikala pendidikan. Perhatian memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar mengajar, dengan adanya perhatian belajar siswa ingin belajar sebaik mungkin. Siswa yang tertarik dengan kegiatan belajar ingin mencoba lebih dari siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran tersebut.

Kahoot adalah aplikasi online di mana kuis dalam bentuk pertanyaan tes dapat diajukan dan disajikan sebagai "permainan". Hadiah poin akan diberikan untuk jawaban yang benar dan siswa yang berpartisipasi dalam permainan akan dicatat dalam catatan pemain. Kahoot merupakan media ataupun aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dapat menolong guru dalam proses pengajarannya.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman adalah media yang menggunakan teknologi. Sedangkan media yang sesuai dengan perkembangan siswa adalah game edukasi. Menurut (Hermawan,2017) game edukasi diartikan sebagai proses pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan. Penggunaan game edukasi dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan cocok untuk zaman sekarang adalah game dalam bentuk android. Kahoot sebagai salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar geografi di dalam kelas.

Menurut Iwamoto (2017) dalam Dianawati, D. dkk (2021). Aplikasi Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis yang

berupa soal-soal tes akan dikembangkan dalam format permainan, dan pemberian poin akan memberikan siswa yang menjawab benar dan cepat semakin cepat dan jawaban benar maka akan semakin tinggi poin yang diperoleh. Siswa yang ikut dalam permainan aplikasi ini pastinya sangat senang dan bisa menambah minat untuk mempelajari pelajaran geografi.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti antusias untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi fokus penelitian masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berkisar kepada guru, sehingga siswa menjadi tidak aktif pada saat pembelajaran.
2. Rendahnya minat belajar karena pembelajaran kurang memanfaatkan media atau aplikasi sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran
3. Masih sedikitnya pelaksanaan bahan ajar memakai aplikasi kahoot
4. Peserta didik masih beranggapan bahwa pelajaran geografi adalah pelajaran yang membosankan, sehingga kurangnya minat siswa dalam pembelajaran geografi.

### **C. Batasan Masalah**

Karena keterbatasan beberapa hal penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Pemakaian media kuis interaktif dengan aplikasi kahoot
2. Materi pembelajaran yang akan di kembangkan dalam aplikasi kahoot adalah materi pembelajaran semester ganjil kelas XI

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah diatas, masalah yang akan di teliti adalah:

1. Apakah media *Kahoot* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam?
2. Bagaimana perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *kahoot* terhadap minat belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam
2. Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Puar Kabupaten Agam

### **F. Manfaat Penelitian**

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



**a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penjelasan terkait penggunaan aplikasi kahoot bisa menambah wawasan pengetahuan serta bisa mengembangkan pola pikir saat mengelaborasi media kuis menggunakan aplikasi kahoot.

**b. Manfaat Praktis**

## 1. Bagi siswa

Bisa memberikan pengalaman yang berguna, menggunakan aplikasi kahoot saat mengerjakan kuis.

## 2. Bagi guru

Mepersembahkan sesuatu yang berbeda kepada siswa pada proses pembelajaran dan dapat membangun komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa.

## 3. Bagi peneliti

Untuk dapat mengelaborasi pengetahuan serta ilmu tentang pengembangan media kuis menggunakan aplikasi kahoot dan bisa menjadi bekal untuk menjadi guru geografi yang kreatif dan inovatif.