

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *KAHOOT*
TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

ZIRLY AZMY

1401620043

Skripsi Ini dibuat Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

ABSTRAK

Zirly Azmy, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot* terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2024.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 252 Jakarta pada tahun ajaran 2023/2024.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan menerapkan desain *pre-test and post-test control group*. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 252 Jakarta dengan populasi kelas VII sebanyak 280 siswa. Sampel pada penelitian ini sebanyak 64 orang yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas kontrol dan VII G sebagai kelas eksperimen. Sampel ini diperoleh dari penerapan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Data antusiasme belajar peserta didik diperoleh melalui instrumen angket.

Uji persyaratan analisis yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari uji normalitas kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,200 > 0,05$ dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan $0,200 > 0,05$, dengan demikian dinyatakan data tersebut berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi pada *based on mean* senilai $0,097 > 0,05$, maka dinyatakan data dua kelompok tersebut memiliki varians homogen

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan melihat nilai signifikansi pada uji *Independent Sample T-Test* dan nilai *alpha* sebesar 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh ialah sebesar 0,001 yang berarti kurang dari 0,05 ($< 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka diperoleh keputusan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga, kesimpulan penelitian ini ialah terdapat pengaruh dari media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap antusiasme belajar peserta didik. Berdasarkan perhitungan *effect size* dengan rumus Cohen's, diperoleh besaran pengaruh sebesar 0,871 yang terkategori besar (*large*)

Kata Kunci: Antusiasme Belajar, *Kahoot*, Media Pembelajaran, dan PPKn.

ABSTRACT

Zirly Azmy, *The Effect of Kahoot Interactive Learning Media on Students' Learning Enthusiasm in Pancasila Education Subjects. Thesis. Jakarta: Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2024.*

This study aims to examine the effect of Kahoot interactive learning media on students' learning enthusiasm in Pancasila Education subjects at SMP Negeri 252 Jakarta in the 2023/2024 academic year.

The approach used in this research is quantitative with quasi-experimental method and applying pre-test and post-test control group design. This research was located at SMP Negeri 252 Jakarta with a population of class VII of 280 students. The sample in this study was 64 people consisting of two classes, namely class VII E as the control class and VII G as the experimental class. This sample was obtained from the application of probability sampling technique with simple random sampling type. Data on students' learning enthusiasm was obtained through a questionnaire instrument.

The analysis requirements test carried out is to use the normality test and homogeneity test. The results of the normality test for the control class obtained a significant value of $0.200 > 0.05$ and the experimental class obtained a significant value of $0.200 > 0.05$, thus the data was declared normally distributed. Then the homogeneity test by looking at the significance value on the based on mean is $0.097 > 0.05$, so it is stated that the data of the two groups has a homogeneous variance.

Based on the results of hypothesis testing by looking at the significance value in the Independent Sample T-Test test and the alpha value of 0.05. The significance value obtained is 0.001 which means less than 0.05 (< 0.05). Based on these results, the decision was obtained that H_a was accepted and H_o was rejected. Thus, the conclusion of this study is that there is an effect of Kahoot interactive learning media on students' learning enthusiasm. Based on the calculation of effect size with Cohen's formula, the effect size is 0.871 which is categorized as large.

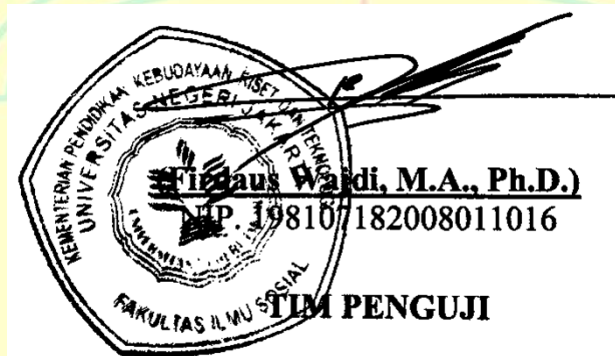
Keywords: Learning Enthusiasm, Kahoot, Learning Media, and Civics.






LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Moh. Maiwan, M.Si., Ph.D</u> NIP. 196803181999031001 Ketua		26 Juni 2024
2	<u>Iqbal Syafrudin, S.Pd., M.I.P</u> NIP. 198902062019031015 Sekretaris		26 Juni 2024
3	<u>Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd</u> NIP. 197509072008121003 Penguji Ahli		26 Juni 2024
4	<u>Dr. Raharjo, M.Si.</u> NIP. 197604172005011003 Pembimbing I		26 Juni 2024
5	<u>Fauzi Abdillah, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 198903042019031008 Pembimbing II		26 Juni 2024

Tanggal Lulus: 20 Juni 2024

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Zirly Azmy

No. Registrasi Mahasiswa : 1401620043

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *KAHOOT* TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA”**

Sepenuhnya merupakan karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Apabila terdapat pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya dan pernyataan ini tidak sesuai dengan hal yang sebenarnya, saya siap mempertanggungjawabkan dan menanggung resikonya.

Jakarta, 19 Juni 2024



Zirly Azmy

LEMBAR PERSYARATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zirly Azmy
NIM : 1401620043
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial / Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat email : Zirly18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP
ANTUSIASME BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juni 2024

Zirly Azmy

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*nya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Persembahan

Terima kasih atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pada tahun ini. Terima kasih kepada Allah SWT karena telah mengatur setiap perencanaan terjadi pada waktu yang paling indah. Meskipun doa peneliti terbatas, Tuhan mampu melakukan lebih banyak daripada yang penulis bisa bayangkan. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, dan rekan seperjuangan yang telah memberikan kontribusi, baik secara materi maupun moral. Terima kasih karena selalu menghargai pilihan hidup peneliti dan tidak pernah menyerah.

KATA PENGANTAR

Dengan rasa hormat dan kegembiraan, saya dengan senang hati mempersembahkan kata pengantar ini sebagai pembuka bagi karya yang akan Anda baca. Setiap kata yang tertuang di dalamnya disusun dengan harapan dapat mempersembahkan suatu pengalaman berharga dan inspiratif. Karya ini yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Kahoot terhadap Antusiasme Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”** yang tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan berkah yang saya terima dari berbagai pihak. Terima kasih kepada Tuhan yang telah mengatur setiap langkah perjalanan ini dan memberikan kesempatan untuk merangkai kata-kata yang mewakili pemikiran, perasaan, dan pengalaman yang ingin saya bagikan. Tak lupa ucapan terima kasih tulus saya sampaikan kepada sumbangsih berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Firdaus Wajdi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing I atas setiap waktu, arahan, evaluasi dan motivasi yang diberikannya kepada penulis.
5. Bapak Fauzi Abdillah, M.Pd selaku dosen pembimbing II atas setiap waktu, arahan, evaluasi dan motivasi yang diberikannya kepada penulis.

Terimakasih karena Bapak tetap sabar membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pada tahun ini.

6. Kedua Orang Tua saya, yaitu Alm. Bapak Was'ani walaupun tidak memberikan dukungan secara langsung namun semangat dan kerja keras beliau semasa hidup telah memberikan semangat peneliti untuk tetap menjalani hidup dan meraih cita-cita dengan bersungguh-sungguh, dan Ibu saya tercinta, Ibu Maryati yang telah memberikan dukungan secara moril dan finansial serta segala doa yang tak pernah henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Rosnafisah Setyani selaku teman istimewa yang telah kebersamai mulai dari awal perkuliahan hingga sampai saat ini banyak membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi.
8. Farhan Fahrezi selaku senior yang banyak memberikan ilmu, tips, dan trik yang tiada henti agar penulis dapat menyelesaikan skripsi pada tahun ini
9. Sahabat-sahabat seperjuangan peneliti yaitu, Herni, Anastasia, Wahid, Adam, Shema, Dahayu yang selalu memberikan dukungan yang positif pada penulis selama menjalani perkuliahan.
10. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman luar biasa selama 4 tahun penulis menempuh pendidikan tinggi.
11. Seluruh teman-teman universitas dan berbagai universitas lainnya yang telah memberikan waktu luang untuk berdiskusi serta memberikan berbagai referensi dari berbagai literatur yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSYARATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.....	8
A. Antusiasme Belajar	8
1. Pengertian Antusiasme Belajar	8
2. Indikator Antusiasme Belajar	10
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif.....	14
3. Media Pembelajaran Interaktif <i>Kahoot</i>	16
4. Media Pembelajaran Interaktif <i>Quizizz</i>	22
C. Teori Penghubung.....	26
D. Kerangka Berpikir	27
E. Pengajuan Hipotesis	29
F. Penelitian yang Relevan.....	30

G. State of The Art	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Tujuan Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
C. Desain dan Pendekatan Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel Penelitian	34
E. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Prosedur Penelitian.....	36
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
B. Deskripsi Data.....	46
C. Uji Prasyarat.....	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian	55
E. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABLE

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	30
Tabel 2 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket	35
Tabel 4 Skala Likert	36
Tabel 5 Interpretasi Indeks Korelasi	39
Tabel 6 Interpretasi Standar Deviasi Cohen's.....	44
Tabel 7 Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test Antusiasme Belajar.....	48
Tabel 8 Statistik Deskriptif Hasil Post-Test Antusiasme Belajar	49
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas	52
Tabel 11 Hasil Uji <i>Independet Sample T-Test</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan situs <i>Kahoot</i>	17
Gambar 2 Tampilan masuk berdasarkan tipe akun <i>Kahoot</i>	17
Gambar 3 Tampilan membuat kuis baru	18
Gambar 4 Tampilan deskripsi kuis.....	18
Gambar 5 Tampilan menambah soal baru.....	18
Gambar 6 Tampilan membuat soal.....	19
Gambar 7 Tampilan kode untuk kuis	19
Gambar 8 Tampilan kuis akan di mulai	20
Gambar 9 Tampilan Awal <i>Quizizz</i>	23
Gambar 10 Tampilan masuk berdasarkan tipe akun	23
Gambar 11 Tampilan membuat kuis baru	23
Gambar 12 Tampilan membuat soal.....	24
Gambar 13 Tampilan kode untuk kuis	24
Gambar 14 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 15 Visi dan Misi Sekolah	45
Gambar 16 Hasil Perhitungan <i>Effect Size</i>	54

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Histogram Pre-Test Kelas Eksperimen.....	48
Grafik 2 Histogram Pre-Test Kelas Kontrol.....	49
Grafik 3 Histogram Post-Test Kelas Eksperimen	50
Grafik 4 Histogram Post-Test Kelas Kontrol.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Izin mengadakan penelitian untuk penulisan skripsi.....	68
Lampiran 2 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	69
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	70
Lampiran 4 Uji Coba Instrumen Penelitian	72
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	74
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Eksperimen	76
Lampiran 7 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	80
Lampiran 8 Deskriptif Data	83
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas	83
Lampiran 10 Hasil Uji Homogenitas	83
Lampiran 11 Uji Hipotesis	84
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	85