

## ABSTRAK

NANDA DWI AGUSTINI. 2022. **Pengaruh *Gamification* Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.** Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang disebabkan dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang berdampak pada minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gamification* berupa Kahoot terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Singaparna. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh minat belajar sejarah siswa dari penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification* di kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna. Penelitian ini berbasis pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa XI MIPA SMAN 1 Singaparna dengan sampel kelas yaitu XI MIPA 1 (kelas eksperimen) sebanyak 33 orang dan kelas XI MIPA 6 (kelas kontrol) sebanyak 33 orang. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu teknik *non-probability sampling* dengan bentuk *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan observasi dan angket yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan yang berjumlah 22 soal. Hasil pengujian analisis statistik dari penelitian menggunakan uji hipotesis *independent sample t test* menunjukkan hasil sig. sebesar  $0,00 < 0,05$  (nilai probabilitas). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar sejarah siswa di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Singaparna. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah dan diharapkan adanya perubahan respon yang baik terhadap pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Sejarah, *Gamification*, Kahoot, Minat Belajar

## ABSTRACT

**NANDA DWI AGUSTINI. 2022. *The Effect of Kahoot Gamification on Student Learning Interest in Indonesian History Subjects in Class XI MIPA SMAN 1 Singaparna in the Even Semester of the 2022/2023 Academic Year.* Department of History Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University.**

*This study raises the issue of the lack of student interest in history subjects due to the limited use of digital-based learning media which has an impact on student interest in learning history lessons. The purpose of this study was to determine the effect of using gamification in the form of Kahoot on the interest in learning history of students in class XI MIPA at SMAN 1 Singaparna. The hypothesis in this study is that there is an influence on students' interest in learning history from the use of gamification-based learning media in class XI MIPA 1 at SMAN 1 Singaparna. This research uses a quantitative approach based on a quasi-experimental method with the form of non-equivalent control group design. The population in this study were all students of XI MIPA SMAN 1 Singaparna with class samples, namely XI MIPA 1 (experimental class) as many as 33 people and XI MIPA 6 class (control class) as many as 33 people. The sampling technique used was non-probability sampling technique with purposive sampling. Data collection using observation and questionnaires given before and after treatment which amounted to 22 questions. The results of statistical analysis testing from research using the independent sample t test hypothesis test showed sig. results of  $0.00 < 0.05$  (probability value). Thus, there is an effect of using Kahoot gamification on students' interest in learning history in class XI MIPA 1 SMAN 1 Singaparna. This shows that the use of Kahoot in history learning is effective in increasing students' interest in learning history and it is expected that there will be a good response change towards effective and fun.*

*Keywords: History Learning Media, Gamification, Kahoot, Learning Interest*