

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME *KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

**ELSA DWI SANTIKA
NIM. 1911280035**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

Elsa Dwi Santika
NIM. 1911280035

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elsa Dwi Santika
NIM : 1911280035
Prodi : Tadris Matematika
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas** secara keseluruhan ialah hasil penelitian atau karya saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,

2024

Saya yang menyatakan



Elsa Dwi Santika

NIM. 1911280035



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas”** yang disusun oleh: **Elsa Dwi Santika NIM. 1911280035** telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Putri Bengkulu pada hari Kamis, 18 Januari 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Matematika.

Ketua
Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP.196110151984031002

Sekretaris
Resti Komala Sari, M.Pd
NIDN. 2020038802

Penguji I
Fatrima Santri Syafrī, M.Pd,Mat
NIP. 197509252001121004

Penguji II
Poni Saltifa, M.Pd
NIDN: 2014079102

Bengkulu, Januari 2024
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 19700514000031004





KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Elsa Dwi Santika
NIM : 1911280035
Prodi : Tadris Matematika
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menengah Atas"** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk Sidang Munaqosyah.

Bengkulu, Desember 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Andang Sunarto, Ph.D
NIP. 197611242006041002


Fatrima Santi Syafri, M.Pd.Mat
NIP. 198803192015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
(UINFAS) BENGKULU**

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Elsa Dwi Santika

NIM : 1911280035

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Elsa Dwi Santika

NIM : 1911280035

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menengah Atas

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tadris. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Bengkulu, Desember 2023

Pembimbing II

Prof. Andang Sunarto, Ph.D

Fatrima Santi Syafri, M.Pd.Mat

NIP. 197611242006041002

NIP. 198803192015032003

MOTTO

"Find Allah And Happiness Will Find You"

(Temukan Allah dan Kebahagiaan Akan Menemukanmu)

رَحِيمٌ لِّغَفُورٍ اللّهِ ۖ إِنَّ تَحْصُوهَا لَآ اللّهِ نِعْمَةٌ تَعُدُّوْا وَإِنْ

Dan jika kamu menghitung nikmat Allah, niscaya kamu tidak akan mampu menghitungnya. Sungguh, Allah benar-benar Maha Pengampun, Maha Penyayang

Q.S Al-An Nahl (16) : 18

PERSEMBAHAN

العَالَمِينَ رَبِّ لِلَّهِ الْحَمْدُ

Sujud syukurku pada-Mu Ya Allah, tak ada ragu sedikitpun dari hatiku karena berkat rahmat-Mu dan ridho-Mu, akhirnya perjuanganku selama ini semua yang sulit bisa terlewatkan dan kini telah terwujud menjadi nyata, penulisan skripsi ini aku persembahkan untuk orang-orang yang tersayang :

1. Skripsi ini aku persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidupku yaitu , Ayah (Najmi) dan Ibu (Emilianti) . Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga aku bisa sampai pada tahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Merekalah satu-satunya alasanku bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti ayah dan ibu berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku. Semoga Ayah dan Ibu selalu diberikan kesehatan dan keberkahan serta kebahagiaan dalam setiap langkahnya, aamiin allahumma aamiin”
2. Kedua saudaraku yaitu Abangku (Wahyu Yuliansyah) yang selalu mensupport, membantu, dan membimbing baik dalam

hal apapun dan Adikku (Amanda Puspita Sari) yang tak lain juga selalu menyemangatiku dalam hal apapun.

3. Keluarga besarku dari keluarga ayah maupun keluarga ibu yang juga senantiasa membantu dari segi apapun demi kelancaran skripsi ini, dan aku terima kasih juga telah memberikan do'a, dukungan dan motivasinya agar terselesaikannya skripsi ini.
4. Untuk salah satu penyemangatku serta partnerku dalam menyelesaikan tugas akhir ini yaitu Mas Widiyanto, Terimakasih telah menjadi salah satu penyemangatku diakhir perdramaan skripsi ini, sudah mau berkorban waktu dan tenaga disaat aku membutuhkan bantuan, dan terkadang menjadi tempat cerita keluh kesahku baik suka maupun duka, semoga kita bisa wisuda bareng ya. Matur nuwun nggeh maszeh.
5. Para bestie-bestie kesayanganku yang masih bertahan hingga saat ini dan semoga sampe selamanya, yaitu Rara, Ayu, Ucok Nurul, Ayuk Fika, Arni dan bestie ku yang lain yang sedang mengejar impiannya masing-masing yang tidak bisa aku sebutkan Namanya satu persatu. Terimakasih ya sudah mau direpotkan disela-sela waktu kesibukan kalian, dan sudah mau menjadi pendengar baikku selama ini, Good Luck Ges.
6. Untuk teman-teman seperjuanganku yaitu Math B'19, KKN Semidang, dan teman-teman organisasiku UKM-KI serta GenBI yang telah memberi warna dalam kehidupanku dikampus. Semioaga kalian sehat selalu, and see you next time.

7. Almamater tercinta, yang telah menjadi saksi tempatku menimba ilmu, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, semoga semakin maju, berkarya dan berkualitas dalam mendidik putra-putri Indonesia.

Nama : Elsa Dwi Santika
NIM : 1911280035
Prodi : Tadris Matematika
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menengah Atas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menengah atas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode penelitian yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah metode penelitian korelasional yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA berjumlah 195 siswa dan sampel penelitiannya ialah siswa yang diambil dari kelas XI MIPA 6 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Data pada penelitian ini didapat dari soal dan angket yang diberikan peneliti. Data tersebut di uji dengan uji t menggunakan Software SPSS 22. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis game kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menengah atas. Dilihat dari hasil analisis uji t yaitu dengan t_{hitung} sebesar 6,228 lebih besar dari t_{tabel} ($db = 28$) yaitu 2,048 taraf signifikan 5%, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o di tolak sehingga dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel (X) dan variabel (Y) yaitu media pembelajaran berbasis game Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menengah atas.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot, Kemampuan Berpikir Kritis, Trigonometri.

Name : Elsa Dwi Santika
NIM : 1911280035
Study Program : Tadris Mathematics
Title : The Influence Of Kahoot Game-Based Learning
Media On The Critical Thinking Abilities Of
Upper Secondary Students

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of Kahoot game-based learning media on upper secondary students' critical thinking abilities. This research uses a quantitative approach, namely a research method that emphasizes objective phenomena and is used to examine certain populations and samples in research. The research method used by researchers is the correlational research method, namely to determine whether there is a relationship between two or several variables. This research was conducted at Senior High School Number 4 Bengkulu City. The population of this research was all students in class XI MIPA, totaling 195 students and the research sample was students taken from class XI MIPA 6, totaling 30 students. The data collection techniques used are tests, questionnaires, and documentation. The data in this research was obtained from questions and questionnaires given by researchers. The data was tested using the t test using SPSS 22 software. And the research results showed that there was an influence of Kahoot game-based learning media on senior secondary students' critical thinking abilities. Judging from the results of the t test analysis, namely with a t count of 6.228 which is greater than t_{table} ($df = 28$) which is 2.048 with a significance level of 5%, so $t_{count} > t_{table}$ then H_a is accepted and H_o is rejected so it is stated that there is a significant influence between the variables (X) and variables (Y) ie Kahoot game -based learning media affects the critical thinking skills of high -ranking students.

Keywords : Kahoot Game Based Learning Media, Critical Thinking Skills, Trigonometry.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas*”.

Skripsi ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Tadris di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu. Selain itu, tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Kahoot* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menengah Atas.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam menempuh Pendidikan di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

2. Bapak Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Bapak Khosi'in, M.Pd.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Ibu Nurlia Latipah, M.Pd.Si. selaku Kepala Prodi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
5. Bapak Prof. Andang Sunarto, Ph.D. selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Umi Fatrima Santi Syafri, M.Pd.Mat. selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh pendidikan di program studi Tadris Matematika sampai selesai.
8. Dan seluruh staf kepegawaian Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan bagi penulis selama menjalani pendidikan di program studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Bengkulu, 2024

Penulis

Elsa Dwi Santika
NIM. 1911280035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
NOTA PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berpikir Kritis.....	12
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis.....	12
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	14
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis.....	20
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Kahoot</i>	24
1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Kahoot</i> ..	

.....	24
2. Indikator Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Kahoot</i>	35
.....	35
3. Aplikasi <i>Kahoot</i>	38
C. Trigonometri	49
D. Penelitian Relevan.....	53
E. Kerangka Berpikir.....	56
F. Hipotesis Penelitian.....	57

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	59
C. Populasi dan Sampel	60
D. Teknik Pengumpulan Data.....	61
E. Instrumen Penelitian.....	63
F. Teknik Analisis Data.....	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	71
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 4 Kota Bengkulu	71
2. Profil SMA Negeri 4 Kota Bengkulu	72
3. Visi, Misi, dan Tujuan SMA Negeri 4 Kota Bengkulu .	74
B. Hasil Penelitian	76
1. Deskripsi Data.....	76
2. Uji Kualitas Data.....	78

3. Uji Asumsi Dasar	82
4. Uji Hipotesis	85
5. Uji Koefisien Determinan (R^2)	89
C. Pembahasan.....	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	43
Gambar 2.2 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	44
Gambar 2.3 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	44
Gambar 2.4 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	44
Gambar 2.5 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	45
Gambar 2.6 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	45
Gambar 2.7 Langkah Mengakses <i>Kahoot</i>	45
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Kota Bengkulu	60
Table 3.2 Sampel Siswa Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 4 Kota Bengkulu	61
Tabel 3.3 Pengukuran Skala Likert.....	63
Tabel 3.4 Kriteria Interval Kekuatan Hubungan Koefisien Determinasi	70
Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X	79
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Y	79
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Soal (X).....	81
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Angket (Y).....	81
Tabel 4.5 Uji Normalitas.....	82
Tabel 4.6 Uji Homogenitas	83
Tabel 4.7 Uji Linieritas	84
Tabel 4.8 Uji Nilai Signifikan.....	85
Tabel 4.9 Koefisien Regresi Sederhana	86
Tabel 4.10 Uji Hipotesis	87
Tabel 4.11 Koefisien Determinan	89