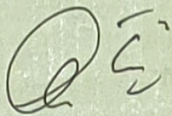


HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi Di SMA N 4 Kota Jambi"**. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi, yang disusun oleh Yesica Widyaningtyas Astuti, Nomor Induk Mahasiswa A1C418027 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam sidang skripsi.

Jambi, 8 Desember 2022
Pembimbing I



Ali Sadikin, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 1985051212008121002

Jambi, 8 Desember 2022
Pembimbing II



M. Erick Sanjaya, S.Pd., M.Pd
NIDK. 201507051026

ABSTRAK

Astuti, Yesica Widyaningtyas. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi Di SMA N 4 Kota Jambi*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Ali Sadikin, S.Pd.I., M.Pd., (II) Erick Sanjaya, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : hasil belajar, motivasi, *kahoot*

Latar belakang penelitian ini adalah masih terdapat hasil belajar peserta didik yang rendah serta motivasi belajar peserta didik yang rendah diakibatkan oleh media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat membantu peserta didik dalam belajar, sehingga mampu meningkatkan hasil dan motivasinya dalam belajar. Salah satu media pembelajaran interaktif yakni penggunaan media interaktif. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi di SMA N 4 Kota Jambi.

Penelitian ini dilakukan di SMA N 4 Kota Jambi pada tanggal 26 September hingga 26 Oktober tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan populasi seluruh Peserta didik Kelas XI di SMA N 4 Kota Jambi dan Sampel peserta didik kelas XI F 1 dan kelas XI F 2. Dengan Teknik pengumpulan data berupa Tes, Wawancara, Angket dan Dokumentasi. Serta Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji hipotesis dengan uji-t *independent* dan *paired samples*, dengan bantuan *Microsoft excel 2019* dan *SPSS* versi 21 dan Analisis Angket Motivasi belajar Peserta didik.

Hasil pengujian hipotesis nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* $0,002 < 0,05$ dengan T_{hitung} sebesar 3,145 dan T_{tabel} sebesar 1,995 dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$. Pengujian hipotesis nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan hasil bahwa nilai *sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ dengan T_{hitung} sebesar 7,319 dan T_{tabel} sebesar 1,995 dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi, dikarenakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.