

ABSTRAK

Nisrina Zain, 1910810038, “Penerapan Game Interaktif “Kahoot” Terhadap Keaktifan Siswa Kelas XI SMA N 1 Jekulo Kudus.”

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan game interaktif “Kahoot” pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo, untuk mengetahui seberapa baik keaktifan siswa kelas XI SMA N 1 Jekulo, serta untuk mengetahui pengaruh game interaktif “Kahoot” terhadap keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain penelitian yaitu *posttest only control group design*. Sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas XI-F04 sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI-F06 sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket kuesioner dan dokumentasi.

Hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran Biologi di kelas XI SMA N 1 Jekulo Kudus tergolong sangat baik, hal tersebut sesuai dengan hasil perhitungan angket respon siswa terhadap game interaktif Kahoot sebesar 75% untuk respon siswa dengan kriteria sangat baik dan 25% untuk respon siswa dengan kriteria baik. Keaktifan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil perhitungan angket kuesioner keaktifan siswa diperoleh bahwa nilai keaktifan siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Hasil perhitungan kelas eksperimen diperoleh sebesar 44% dengan kriteria sangat tinggi dan 56% dengan kriteria tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 45 dengan kriteria tinggi dan 55% berkriteria rendah. Berdasarkan hasil perhitungan lembar observasi diperoleh bahwa nilai keaktifan siswa kelas eksperimen berkriteria baik dan pada setiap pertemuan mengalami kenaikan, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai keaktifan kurang dan hampir tidak ada peningkatan dalam setiap pertemuan. Pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 81% dengan kriteria keaktifan baik dan 19% dengan kriteria keaktifan rendah, sedangkan kelas kontrol sebesar 10% berkriteria baik dan 90% berkriteria rendah. Hal tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen diterapkan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Penggunaan game interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa di Kelas XI SMA N 1 Jekulo. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji independent sampe t-test diperoleh hasil sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game Interaktif Kahoot, Keaktifan Siswa*