



**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *GAME KAHOOT*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X UMUM 7 SMA NEGERI 1
BAJAWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA KATOLIK**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Yustina Almira Woso

NIM: 3299

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK
SEKOLAH TINGGI PASTORAL ATMA REKSA ENDE**

TAHUN 2024/2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Draf skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Media *Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa Dalam Pembelajaran Pendidikan Keagamaan Katolik" karya,

Nama : Yustina Almira Woso

NIM : 3299

Program Studi: Pendidikan Keagamaan Katolik

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke ujian Skripsi.

Ende, 11 Januari 2025

Ketua Program Studi,

Pembimbing,



Johanes Donbosko Bhodo, S.Fil., Lic.Th
NIDN: 2711098001

Ignasius Suswakara, S. Fil., M. Th
NIDN: 2730098301

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Media *Game Kahoot* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa Dalam Pembelajaran Pendidikan Keagamaan Katolik" karya,

Nama : Yustina Almira Woso

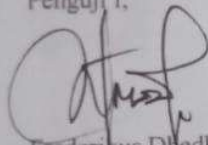
NIM : 3299

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik

telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Januari 2025.

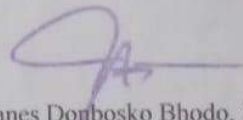
Ende, 30 Januari 2025

Penguji I,



Frederikus Dhedhu, Lic. Th
NIDN: 2706096401

Penguji II,



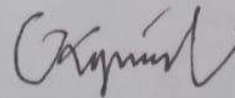
Yohanes Donbosko Bhodo, S.Fil.,Lic.Th
NIDN: 2711098001

Mengesahkan
Ketua Sekolah




Ignasius Suswakara, S. Fil., M. Th
NIDN: 0821106401

Pembimbing,



Ignasius Suswakara, S. Fil., M. Th
NIDN: 2730098301

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yustina Almira Woso
NIM : 3299
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik
Sekolah Tinggi : Pastoral Atma Reksa Ende

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. Tulisan skripsi ini adalah karya asli penulis, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma keilmuan yang berlaku.
2. Apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap norma keilmuan dalam karya ini, penulis bersedia menanggung resiko dan dikenakan sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan dan penarikan Ijazah Sarjana secara sepihak oleh lembaga Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh dan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ende, 11 Januari 2025

Ya... ataan



Yustina Almira Woso

MOTTO

“Jangan katakan aku masih muda”

Yer, 1:7

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan bagi pihak yang sangat berjasa dalam hidup penulis:

- 1) Bagi ayah dan ibu tercinta yang selalu mendoakan dan menasehati penulis, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada ayah dan ibu yang telah memberikan kasih sayang dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat penulis balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Terima kasih ayah dan ibu, semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ayah dan ibu bahagia.
- 2) Bagi saudara dan saudari penulis Irenius Aloysius Rewu Bhara dan Lusiana Tania Liu Bhara yang sangat penulis kasihi, terima kasih atas cinta, pengorbanan, dan dukunganmu yang begitu tulus untuk penulis, semoga Tuhan selalu menyertaimu dalam setiap langkah hidupmu.
- 3) Bagi dosen hebat sekaligus bapak gembala yang penuh kasih romo Yohanes Donbosko Bhodo, S.Fil.,Lic.Th yang telah menjadi inspirasi sekaligus motivator yang luar biasa bagi penulis, tiada kata yang dapat penulis sampaikan selain ucapan terima kasih yang tak terhingga dan rasa bangga atas sosok romo yang begitu hebat dan sempurna dari semua sisi yang tak dapat penulis gambarkan dengan kata-kata, semoga rahmat dan kasih Tuhan senantiasa menyertai romo.
- 4) Bagi bapak dan ibu dosen pembimbing yang baik hati, penulis haturkan ucapan terima kasih kepadamu sebagai dosen pembimbing hebat yang telah bersedia membimbing dan menghantar penulis untuk mengantungi gelar sarjana. Semoga berkat Tuhan senantiasa menyertai bapak dan ibu dosen.
- 5) Bagi Lembaga Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksa Ende yang penulis cintai, penulis ucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada lembaga STIPAR Ende yang telah menjadi wadah untuk mendidik dan membentuk, dan mendukung penulis hingga memperoleh gelar sarjana.

ABSTRAK

Woso, Yustina. 2025. “Penerapan Media *Game Kahoot* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik. Sekolah Tinggi Pastoral Atma Reksha Ende.

Pembimbing Ignasius Suswakara, M. Th

Kata Kunci: media, *game kahoot*, keaktifan belajar, hasil belajar.

Era digital saat ini pemanfaatan teknologi menjadi penting dalam dunia pendidikan hal ini dikarenakan pembelajaran sudah banyak memanfaatkan teknologi dan media digital. Salah satu pemanfaatan dalam teknologi adalah media pembelajaran berbasis *online*. Media pembelajaran merupakan bagian penting dan berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran. *Game kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis internet yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan kondusif. Keaktifan belajar siswa dilihat dari keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental. Sedangkan hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa pengaruh penerapan media *game kahoot* terhadap keaktifan dan hasil belajar pendidikan agama katolik siswa kelas X umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *game kahoot* dan untuk menganalisis pengaruh penerapan media *game kahoot* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini yaitu adalah pengaruh penerapan media *game kahoot* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Instrumen yang digunakan adalah observasi, hasil tes pembelajaran berupa *quiz game kahoot*, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan analisis hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *game kahoot* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X umum 7 SMA Negeri 1 Bajawa.

ABSTRACT

Woso, Yustina. 2025. "Application of the Kahoot Game Media to Increase the Activeness and Learning Outcomes of Class X General 7 Students at SMA Negeri 1 Bajawa". Thesis. Catholic Religious Education Study Program. Atma Reksha Ende Pastoral College.

Supervisor Ignasius Suswakara, M. Th

Keywords: media, kahoot game, active learning outcomes.

In the current digital era, the use of technology has become important in the world of education, this is because learning has made a lot of use of technology and digital media. One use of technology is online-based learning media. Learning media is an important part and influences the success of the learning process. The Kahoot game is an internet-based interactive learning media that is able to create an active and conducive learning atmosphere. Student learning activeness can be seen from the active involvement of students in the learning process both physically and mentally. Meanwhile, learning outcomes are the result of an activity that has been carried out, created, and obtained through hard work, both individually and in groups after experiencing the learning process. The formulation of the problem in this research is what effect does the application of the Kahoot game media have on the activeness and learning outcomes of Catholic religious education for class X 7 general students at SMA Negeri 1 Bajawa? This research aims to describe the application of the Kahoot game media and to analyze the influence of the application of the Kahoot game media on the activeness and learning outcomes of class X 7 general students at SMA Negeri 1 Bajawa. This research method is qualitative descriptive research. The object of this research is the influence of the application of the Kahoot game media in increasing the activity and learning outcomes of class X 7 general students at SMA Negeri 1 Bajawa in learning Catholic Religious Education. The instruments used were observation, learning test results in the form of a Kahoot game quiz, interviews and documentation. Based on the analysis of research results, it was concluded that Kahoot game-based learning can increase the activity and learning outcomes of class X 7 general students at SMA Negeri 1 Bajawa.

PRAKATA

Sebagai insan beriman, penulis menyadari bahwa skripsi ini diselesaikan berkat tuntunan kasih karunia Tuhan yang pemurah. Berbagai pengalaman yang dilewati dalam proses penelitian ini membuktikan campur tangan rahmat Tuhan. Di lain pihak, peneliti mengalami begitu banyak pihak yang mendukung dan memberikan kontribusi bagi perampungan skripsi ini. Peneliti menyampaikan limpah terima kasih bagi pihak-pihak yang secara langsung membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih pertama kali peneliti sampaikan kepada pembimbing, para dosen, tenaga kependidikan STIPAR Ende, dan kepala sekolah serta guru pamong Pendidikan Agama Katolik SMA Negeri 1 Bajawa. Peneliti juga menyampaikan syukur dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu:

- 1) Ketua Sekolah
- 2) Romo Yohanes Donbosko Bhodo, S.Fil.,Lic. Th
- 3) Pihak Yayasan
- 4) Orang tua, kakak, adik, dan oma Veronika Bupu

Peneliti menyadari bahwa tulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Sambil tetap mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak, semoga hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu dan kehidupan sosial.

Ende, 11 Januari 2025

Yustina Almira Woso

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Ruang Lingkup.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Media <i>Game Kahoot</i>	7
2.1.1 Langkah Penerapan Media <i>Game Kahoot</i>	8
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game Kahoot</i>	10
2.2 Keaktifan Belajar Siswa.....	10
2.2.1 Pengertian Keaktifan Belajar Siswa.....	10
2.2.2 Indikator Keaktifan Belajar Siswa menurut (Hasanah, 2021: 10) dapat dihat dalam hal sebagai berikut.....	11
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa.....	12
2.2.4 Pengertian Hasil Belajar Siswa.....	14
2.2.5 Pengertian Pendidikan Agama Katolik.....	15
2.2.5.1 Tujuan Pendidikan Agama Katolik.....	15
2.3 Hasil-Hasil Studi Terdahulu.....	16
2.4 Kerangka.....	19
2.4.1 Kerangka Teori.....	19
2.4.2 Kerangka Berpikir.....	20

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Unit Analisis.....	23
3.3. Skema Data.....	23
3.4 Sumber Data.....	24
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.6 Uji Keabsahan Data.....	25
3.7 Teknik Analisis dan Interpretasi Data.....	25
3.8 Latar dan Waktu Penelitian.....	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil SMA Negeri 1 Bajawa.....	26
4.1.1 Visi dan Misi Sekolah.....	29
4.1.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Bajawa.....	31
4.1.3 Data Pendidik dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajawa.....	32
4.2 Penerapan Media <i>Game Kahoot</i>	32
4.2.1 Kegiatan Pra-Siklus.....	32
4.2.2 Pelaksanaan Siklus 1.....	34
4.2.3 Pelaksanaan Siklus 2.....	41

4.3 Pembahasan.....	47
---------------------	----

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	50
---------------------	----

5.2 Saran.....	51
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA.....	52
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	54
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skema Data.....	23
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	34
Tabel 4.2 Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1.....	38
Tabel 4.3 Data Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa Siklus 2.....	45
Tabel 4.4 Perbandingan Pra-Siklus-Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2.....	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Kemmis dan Mc.Taggart	22

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Data Pendidik SMA Negeri 1 Bajawa Tahun 2024/2025.....	54
Lampiran 2. Data Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Lampiran 3. Data Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Usia.....	57
Lampiran 4. Data Peserta Didik Berdasarkan Agama.....	58
Lampiran 5. Data Peserta Didik Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	58
Lampiran 6. Data Peserta Didik Berdasarkan Penghasilan Orang tua/Wali.....	59
Lampiran 7. Pedoman Wawancara.....	60
Lampiran 8. Pedoman Observasi Keaktifan Belajar Siswa.....	62
Lampiran 9. Soal-Soal <i>Game Kahoot</i>	63
Lampiran 10. Dokumentasi.....	64
Lampiran 11. Jurnal Bimbingan.....	66
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	67