

**PENGARUH PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP  
PENGUASAAN MATERI TEKS BIOGRAFI PADA  
SISWA KELAS X di SMA Negeri 1 Rikit Gaib  
Kabupaten Gayo Lues**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

oleh

Umi Kasum

20010032



**UBBG**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2024**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PENGARUH PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN  
MATERI TEKS BIOGRAFI PADA SISWA KELAS X di SMA Negeri 1  
Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues**

**Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena**

Banda Aceh, 21 Januari 2025

Tanda Tangan

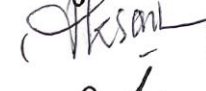
Pembimbing I : Wahidah Nasution, M.Pd  
NIDN. 0108078703

()

Pembimbing II : Hendra Kasmi, M.Pd  
NIDN. 1316058701

()

Penguji I : Intan Kemala Sari, M.Pd  
NIDN. 0127088602

()

Penguji II : Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

()

Menyetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia

  
**Rika Kustina, M.Pd**  
NIDN. 0105048503

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
**Dr. Syarifuni, M.Pd**  
NIDN. 0128068203

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN  
MATERI TEKS BIOGRAFI PADA SISWA KELAS X di SMA Negeri 1  
Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues**

**Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina BangsaGetsempena**

Banda Aceh, 21 Januari 2025

Pembimbing I,



Wahidah Nasution, M.Pd  
NIDN. 0108078703

Pembimbing II,



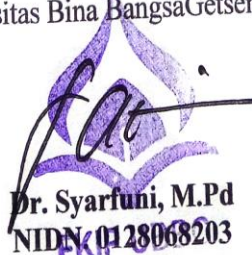
Handra Kasmi, M.Pd  
NIDN. 1316058701

Menyetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia



Rika Kustina, M.Pd  
NIDN. 0105048503

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina BangsaGetsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Umi Kasum  
Nim : 20020032  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan Materi Teks Biografi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I



Wahidah Nasution, M.Pd.  
NIDN. 0108078703

Banda Aceh, 21 Januari 2025

Pembimbing II



Hendra Kasmi, M.Pd.  
NIDN. 1316058701

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia



Rika Kustina, M.Pd.  
NIDN. 0105048503

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Umi Kasum

Nim : 20010032

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dan prodi atau Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Banda Aceh, 14 Februari 2025

Yang membuat pernyataan



Umi Kasum

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah segala puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa dengan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Materi Teks Biografi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues”.

Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan saran, dorongan, dan bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur dengan materi.

Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis, jadi penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu Ibunda Aminah dan Alm. M. Yusuf
2. Dr. Syarfuni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini
3. Rika Kustina, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini

4. Wahidah Nasution, M.Pd. selaku pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini
5. Hendra Kasmi, M.Pd. selaku pembimbing ke II di tengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan
7. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2020 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka, dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai penyelesaian skripsi ini
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses pembuatan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca agar kedepannya penulis bisa menulis dengan lebih baik lagi. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Banda Aceh, 20 Mei 2024

Umi Kasum

## ABSTRAK

Umi Kasum, 2024. *Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Materi Teks Biografi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rikit Gaib Kabupaten Gayo Lues*. Skripsi, Pogram Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I Wahidah Nasution, M.Pd. dan Pembimbing II Hendra Kasmi, M.Pd.

Penguasaan materi teks biografi dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum optimal, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan penguasaan materi dan membangkitkan minat belajar siswa melalui interaksi yang menyenangkan dan kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan materi teks biografi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Rikit Gaib. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen total dengan model *one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner pretest dan posttest terhadap 25 orang siswa. Hasil analisis data menggunakan uji T paired menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada soal pilihan ganda dan esai. Pada soal pilihan ganda diperoleh nilai t hitung sebesar -9,707 (nilai negatif menunjukkan adanya perbedaan) dengan derajat kebebasan (df) = 24 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , pada soal esai pretest dan posttest diperoleh nilai t hitung sebesar -12,656 (nilai negatif menunjukkan adanya perbedaan) dengan derajat kebebasan (df) = 24 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Kedua hasil analisis ini menunjukkan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima. Rata-rata penguasaan materi teks biografi pada siswa meningkat sebesar 28% pada soal pilihan ganda dan 24% pada soal esai setelah adanya pengaruh penggunaan *kahoot*. Nilai penguasaan materi teks biografi siswa pada soal pilihan ganda meningkat dari 50 (kategori sangat kurang) menjadi 78 (kategori baik), sedangkan pada soal esai meningkat dari 64 (kategori kurang) menjadi 87 (kategori sangat baik). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan penguasaan materi teks biografi pada siswa.

**Kata Kunci:** *Media Kahoot, Teks Biografi, Bahasa Indonesia*

## ABSTRACT

*Umi Kasum, 2024. The Effect of Using Kahoot on Mastery of Biographical Text Material in Class X Students at SMA Negeri 1 Rikit Gaib, Gayo Lues Regency. Thesis, Indonesia Language Education Study Program, Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I Wahidah Nasution, M.Pd. and Supervisor II Hendra Kasmi, M.Pd.*

*Mastery of biographical text material in Indonesia language learning is still not optimal, especially in terms of utilizing learning media. The use of kahoot can improve mastery of the material and arouse students' interest in learning through fun and competitive interactions. This study aims to determine the effect of using kahoot on the mastery of biographical text material in class X students at SMA Negeri 1 Rikit Gaib. This research method is a total experimental method with a one group pretest posttest design model. The data collection technique was carried out by giving pretest and posttest questionnaires to 25 students. The results of data analysis using the paired T test showed that there was a significant difference between the pretest and posttest scores on multiple choice and essay questions. In the multiple-choice question, the t-value was obtained as -9.707 (negative value indicates a difference) with degrees of freedom (df) = 24 and a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , in the pretest and posttest essay questions, the t-value was obtained as -12.656 (negative value indicates a difference) with degrees of freedom (df) = 24 and a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . Both of these analysis results indicate that the  $H_a$  hypothesis is accepted. The average mastery of biographical text material in students increased by 28% in multiple-choice questions and 24% in essay questions after the influence of the use of kahoot. the value of students' mastery of biographical text material in multiple-choice questions increased from 50 (very poor category) to 78 (good category), while in essay questions it increased from 64 (poor category) to 87 (very good category). These results indicate that the use of kahoot can improve students' mastery of biographical text material.*

**Keywords:** Kahoot Media, Biographical Text, Indonesia

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Deskripsi Teoritik .....	9
2.1.1 Hakikat Menulis .....	9
2.1.2 Teks Biografi.....	12
2.1.3 Media Pembelajaran .....	15
2.1.4 Media Kahoot.....	19
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan .....	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	30

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	33
3.1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	33
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
3.2.1 Populasi Penelitian .....	34
3.2.2 Sampel Penelitian .....	35
3.3 Metode Penelitian .....	35
3.3.1 Variabel Penelitian .....	39
3.3.2 Definisi Oprasional Variabel .....	39
3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	54
4.1.1 Deskripsi Sekolah.....	54
4.1.2 Pengaruh Penggunaan <i>Kahoot</i> .....	61
4.1.2.1 Sebelum Menggunakan <i>Kahoot</i> .....	61
4.1.2.2 Setelah Menggunakan <i>Kahoot</i> .....	65
4.1.2.3 Hasil Perbandingan Soal <i>Choice Pretes-Postest</i> .....	68
4.1.2.4 Hasil Perbandingan Soal <i>Essai Pretest-Postest</i> .....	70
4.1.2.5 Uji Normalitas .....	71
4.1.2.6 Uji Hipotesis.....	73
4.2 Pembahasan .....	74

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.2.1 Populasi Penelitian .....	34
Tabel 3.3.1.1 Desain Penelitian One Group pretest-postest.....	35
Tabel 3.3.1.2 Langkah-langkah Pembelajaran Pretest dan Postest .....	36
Tabel 3.4.1 Rincian Aspek Penilaian Penguasaan Materi Pilihan Ganda.....	41
Tabel 3.4.2 Rincian Aspek Penilaian Menulis Teks Biografi .....	42
Tabel 3.4.3 Kategori dan Presentase Nilai .....	51
Tabel 3.5.1 Ketuntasan Penilaian KKM .....	53
Tabel 4.1.2.3 Hasil Perbandingan Soal Pilihan Ganda Pretest-postest.....	68
Tabel 4.1.2.4 Hasil Perbandingan Soal Essay Pretest-postest.....	70
Tabel 4.1.2.5.1 Uji Normalitas Soal Pilihan Ganda .....	71
Tabel 4.1.2.5.2 Uji Normalitas Soal Essay .....	72
Tabel 4.1.2.6.1 Uji Wilxocon Soal Pilihan Ganda .....	73
Tabel 4.1.2.6.2 Uji Wilxocon Soal Essay .....	74

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Laman Wibase Login atau <i>Sing Up kahoot</i> .....	21
Gambar 2.2 Cara <i>Sing Up Kahoot</i> .....	22
Gambar 2.3 Pilihan Kategori Kebutuhan Kerja <i>Kahoot</i> .....	22
Gambar 2.4 Cara <i>Sing Up</i> Dengan Menggunakan <i>E-mail</i> .....	23
Gambar 2.5 Pemilihan Fitur yang Tersedia .....	24
Gambar 2.6 Laman Pembuatan Kuis .....	24
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir .....	31
Gambar 3.5.1 Rumus Z Wilcoxon. ....	52

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1 Modul Ajar .....	81
Lampiran 2 Soal <i>Pritest-Postest</i> .....	119
Lampiran 3 Uji Normalitas .....	127
Lampiran 4 Uji Z .....	128
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian .....	129
Lampiran 6 Surat Sudah melakukan Penelitian .....	130
Lampiran 7 Lembar Validasi Soal .....	131
Lampiran 8 Dokumentasi .....	133
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siswa .....	138
Lampiran 10 Tabel 3 Daftar XIX (3) .....	144