

ABSTRAK

Ratu Mashlihan Hasibuan, NIM 4181141023 (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran dan Kahoot! Berbasis QR Code terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI IPA MAN 3 Langkat A.Y 2021/2022

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran dan Kahoot! berbasis QR Code terhadap minat dan hasil belajar siswa serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dan Kahoot! berbasis QR Code di kelas XI IPA MAN 3 Langkat T.P 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode asosiatif yang menggunakan disain *Post-test Only Control Group Design* dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Simple Random Sampling yang menunjukkan bahwa XI IPA 4 menjadi kelas eksperimen dan XI IPA 5 menjadi kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dan Kahoot! berbasis QR Code telah memenuhi kriteria sangat efektif dengan nilai sebesar 85.62%. Hasil minat belajar siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dan Kahoot! berbasis QR Code memiliki nilai 82.59% yang memiliki kriteria sangat tinggi. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 75, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 63.43. Berdasarkan uji hipotesis T-test diperoleh bahwa penggunaan video pembelajaran dan Kahoot! berbasis QR Code memiliki pengaruh dalam hasil belajar kelas XI IPA MAN 3 Langkat T.P 2021/2022.

Kata kunci: QR Code, Video Pembelajaran, Kahoot!, Minat, Hasil Belajar, Sistem Pernapasan



ABSTRACT

Ratu Mashlihan Hasibuan, NIM 4181141023 (2022). Effect of Using Learning Video and Kahoot! Based on QR Code on the interest and Learning Outcomes of Respiratory System Material in Clas XI IPA MAN 3 Langkat A.Y 2021/2022

This study aims to determine the effect of learning videos and Kahoot! based on QR Code on students' interests and learning outcomes as well as knowing students' responses to the use of learning videos and Kahoot! based on QR Code in class XI IPA MAN 3 Langkat A.Y 2021/2022. This research is a quantitative study with an associative method using the Post-test Only Control Group Design with the Discovery Learning learning model. Sampling was carried out using the Simple Random Sampling technique which showed that XI IPA 4 became the experimental class and XI IPA 5 became the control class. The results of the study show that students' responses to the use of learning videos and Kahoot! based on QR Code has met the criteria of very effective with a value of 85.62%. The results of student learning interest in the use of learning videos and Kahoot! based on QR Code has a value of 82.59% which has very high criteria. Student learning outcomes in the experimental class obtained an average value of 75, while the control class had an average value of 63.43. Based on the T-test hypothesis test, it was found that the use of learning videos and Kahoot! based on QR Code has an influence on learning outcomes for class XI IPA MAN 3 Langkat A.Y 2021/2022.

Keywords: QR Code, Learning Video, Kahoot!, Interest, Learning Outcomes, Respiratory System

