

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KAHOOT! TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH DASAR**

**UTARI NUR YANUARTI
20416286206022**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *kahoot!* terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian berdasarkan paradigmanya. Dengan populasi berjumlah 53 siswa kelas V SDN Karang Raharja 03, dan didapatkan bahwa beberapa siswa memiliki minat yang rendah pada pelajaran matematika. Berdasarkan temuan ini dan dengan mempertimbangkan teori dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk guru yang ingin meningkatkan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai analisis data rata-rata (mean) pretest adalah 61,42 kemudian diberikan perlakuan (treatment) didapatkan nilai rata-rata (mean) posttest adalah 76,51 yang berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada nilai siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Pada perhitungan hipotesis digunakan menggunakan uji-t yaitu one sample t test dengan taraf signifikansi 0,00 yang 0,05 memenuhi syarat signifikansi, dengan begitu H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan begitu membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *kahoot!* terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar pada siswa kelas V di SD Negeri Karang Raharja 03.

Kata Kunci : Minat Belajar, Media Interaktif

THE INFLUENCE OF USING INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON KAHOOT! ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENT' INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS

UTARI NUR YANUARTI
20416286206022

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of using kahoot-based interactive media on elementary school students' interest in learning mathematics. The research to be conducted is quantitative research, quantitative research is a type of research based on its paradigm. With a population of 53 fifth grade students of SDN Karang Raharja 03. And it was found that some students had a low interest in math. Based on these findings and taking into account theory and previous research, it can be concluded that the use of the Kahoot application as a learning media can be an alternative for teachers who want to increase student interest in learning. Based on the results of the study, the average data analysis value (mean) of the pretest was 61.42 then given treatment (treatment) obtained the average value (mean) of the posttest was 76.51 which means it shows that there is an influence on student scores after the use of learning media. In the calculation of the hypothesis used using the t-test, namely the one sample t test with a significance level of 0.00 which is 0.05 meets the significance requirements, so H_1 is accepted and H_0 is rejected. That way it proves that there is an effect of using kahoot-based interactive multimedia on elementary school students' interest in learning mathematics in grade V students at SD Negeri Karang Raharja 03.

Keywords: Learning Interest, Interactive Media