

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

ANISA SALSABILA

21416286206041

ABSTRAK

Minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran matematika, masih tergolong rendah karena mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif seperti *Kahoot!*. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Kahoot!* terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan 24 pernyataan, dan subjek penelitian adalah 31 siswa SDN Pasirtalaga II yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai t hitung sebesar $-16,145$ dengan signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara skor pretes dan postes. Rata-rata skor *N-Gain* sebesar $0,494$ menunjukkan peningkatan minat belajar pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Kahoot!* terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Kahoot!*, Minat Belajar

**THE EFFECT OF KAHOOT! LEARNING MEDIA IN MATH
SUBJECTS ON LEARNING INTEREST OF ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

ANISA SALSABILA

21416286206041

ABSTRACT

Elementary school students' interest in learning, especially mathematics, is still relatively low because this subject is often considered difficult and boring. To overcome this problem, innovation is needed in learning, one of which is through interactive media such as Kahoot!. This media can create a fun learning atmosphere and motivate students to be more actively involved in the learning process. This study aims to determine the effect of using Kahoot! Media on increasing students' interest in learning mathematics. The approach used in this study is quantitative, using a one- group pretest-posttest design. The instrument used was a questionnaire with 24 statements, and the research subjects were 31 students of SDN Pasirtalaga II who were selected through a purposive sampling technique. The results of data analysis using the Paired Sample T-Test showed a t-count value of -16.145 with a significance of <0.001 (<0.05), which indicated a significant difference between the pre-test and post-test scores. The average N-Gain score of 0.494 indicated an increase in learning interest in the moderate category. Thus, it can be concluded that there is an effect of using Kahoot! Media. On the interest in learning mathematics among elementary school students.

Keywords: Learning media, Kahoot!, Learning interest