ABSTRAK

Sindy Septiany Valennanda, 12204183005. 2022, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut"* Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing : Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif , *Kahoot*, Minat Belajar, Hasil Belajar, Aljabar.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena masih rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika karena sistem pembelajaran yang dianggap monoton dan membosankan. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar pada siswa. Saat ini masih banyak media pembelajaran yang dirasa masih kurang menarik minat siswa apalagi pada mata pelajaran matematika. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : a) pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap minat belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut; b) pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut; c) pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan bentuk *posttest only control group*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *kahoot*, sedangakan untuk variabel terikatnya ada dua yaitu minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngunut tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 375 siswa dan terbagi menjadi 10 kelas . Sampel dalam penelitian ini adalah 18 orang siswa dari kelas VII D sebagai kelas kontrol dan 18 siswa dari kelas VII E sebagai kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Dimana hasil belajar akan diuji menggunakan uji *t-test*, minat belajar akan diuji menggunakan *Mann – Whitney*, sedangkan minat dan hasil belajar akan diuji menggunakan uji MANOVA (*Mulitivariate of Varians*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut. Uji Manova yang diperoleh menunjukkan nilai signifikasi 0,044 < 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut

ABSTRACT

Sindy Septiany Valennanda, 12204183005. 2022, "*The Effectiveness of Using Interactive Learning Media Based on the Kahoot Application on Student Interests and Learning Outcomes in Class VII Algebra Material at SMP Negeri 1 Ngunut"* Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung..
Advisor : Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Keywords: Interactive Learning Media, Kahoot, Learning Interest, Learning Outcomes, Algebra.

The background of this research is because students interest in mathematics is still low because the learning system is considered monotonous and boring. In addition, the use of learning media also affects the interests and learning outcomes of students. Now still there are many learning media that are considered to be less attractive to students, especially in mathematics. One reason is the lack of use of technology in the delivery of material by teachers. So that it has an impact on the low interest and student learning outcomes in mathematics.

This study aims to determine: a) the effect of using interactive learning media based on the kahoot application on students learning interest in class VII algebra material at SMP Negeri 1 Ngunut; b) the effect of using interactive learning media based on the kahoot application on student learning outcomes in class VII algebra material at SMP Negeri 1 Ngunut; c) the effect of using interactive learning media based on the kahoot application on students' interests and learning outcomes in class VII algebra material at SMP Negeri 1 Ngunut.

This study uses a quantitative approach with experimental research type. The experimental design used in this study was a quasi-experimental design with a posttest only control group. The independent variable in this study is an interactive learning media based on the kahoot application, while there are two dependent variables, it is student learning interest and student learning outcomes. The population in this study were all class VII students of SMP Negeri 1 Ngunut for the 2020/2021 academic year, total of the student is 375 students and divided into 10 classes. The sample in this study were 18 students from class VII D as the control class and 18 students from class VII E as the experimental class. The sampling technique used is purposive sampling. The instruments in this study were tests and questionnaires. The test serves to measure student learning outcomes, while the questionnaire is used to measure student interest in learning. Where learning outcomes will be tested using the t-test, learning interest will be tested using Mann - Whitney, while interest and learning outcomes will be tested using the MANOVA (Multivariate of Variances) test.

The results showed that there was an effect of the use of interactive learning media based on the kahoot application on students' interest and learning outcomes

in class VII algebra material at SMP Negeri 1 Ngunut. The Manova test obtained shows a significance value of 0.044 <0.05 so that there is a significant influence of the use of interactive learning media based on the kahoot application on students' interest and learning outcomes in class VII algebra material at SMP Negeri 1 Ngunut.

التعليق

سيندي سبتياني فالين ندى، ١٢٢٠٤١٨٣٠٠٥.٢٠٢٢ .،"تأثير استخدام وسيلة التعليم التفاعلية على أساس تطبيق كاهوت على رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم في مادة علم الجبري للفصل السابعة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت" البحث الجامعي، قسم تعليم الرياضيات، كلية التربية والتعليم، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونغ أجونغ. المشرف: الدوكتور شيف الهادي الماجستير

الكلمات المفتاحية: وسيلة التعليم التفاعلية، كاهوت، رغبة التعلم، النتيجة التعليمية، الجبر.

ألف هذا البحث لأن رغبة تعلم الطلاب في مادة الرياضيات لا يزال منخفضًا بسبب نظام التعليم الذي يعتبر رتيبًا ومملًا. بالإضافة إلى ذلك، يؤثر استخدام وسيلة التعليم على رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعلمهم. والآن، لا يزال هناك العديد من وسيلة التعليم التي تعتبر أقل جاذبية للطلاب، خاصة في الرياضيات. فأحد الأسباب هو عدم استفادة التكنولوجيا عند تقديم المادة من قبل المعلم فيكون لها تأثير على انخفاض رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم في مادة الرياضيات.

وهدف هذا البحث هو لمعرفة: ١.تأثير استخدام وسيلة التعليم التفاعلية على أساس تطبيق كاهوت على رغبة تعلم الطلاب وفي مادة علم الجبري للفصل السابعة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت؛ ٢.تأثير استخدام وسيلة التعليم التفاعلية على أساس تطبيق كاهوت على نتيجة تعليم الطلاب في مادة علم الجبري للفصل السابعة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت ؛٣. تأثير استخدام وسيلة التعليم التفاعلية على أساس تطبيق كاهوت على رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم في مادة علم الجبري للفصل السابعة في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت.

استخدم هذا البحث المدخل الكمي بنوع البحث التجريبي. وكان التصميم التجريبي المستخدم في هذا البحث هو تصميم شبه تجريبي بتصميم بعد اختبار المجموعة الضابطة. والمتغير المستقل في هذا البحث هو وسيلة التعليم التفاعلية على أساس تطبيق كاهوت، وأما المتغير التابع في هذا البحث هو رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم. كان المجتمع لهذا البحث هو جميع الطلاب في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢ ، بإجمالي٣٧٥ طالبًا ومقسمة إلى ١٠ فصول. وأما العينة لهذا البحث هي ١٨ طالبًا من الفصل السابع د بصفتهم كالفئة الضابطة و ١٨ طالبًا من الفصل السابع هـ كالفئة التجريبية.

وطريقة العينة المستخدمة هي عينة هادفة. وكانت الأدوات لهذا البحث هي الاختبار والاستبيان. ويهدف الاختبار لقياس نتيجة تعليم الطلاب، ويهدف الاستبيان لقياس رغبة تعلم الطلاب حيث سيتم اختبار نتيجة تعليم الطلاب باستخدام اختبار ، وسيتم اختبار رغبة تعلم الطلاب باستخدام **وهاني - مان** ، وسيتم اختبار نتيجة رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم باختبار **مانوفا** (متعدد المتغيرات).

تدل نتائج البحث إلى أن هناك تأثيرًا لاستخدام وسيلة التعليم التفاعلية على أساس كاهوت على رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم في مادة علم الجبري للفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت. تدل الاختبار **مانوفا** إلى قيمة معنوية**٠.٠٥- ٠.٠٤٤** بحيث يكون هناك تأثير معنوية لاستخدام وسيلة التعليم التفاعلية على أساس تطبيق كاهوت على رغبة تعلم الطلاب ونتيجة تعليمهم في مادة علم الجبري للفصل السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى بنجونوت.

.