ABSTRAK

Vonny Aprilia Eka Saputri, 2024, Pengaruh Media Ajar Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 11 Blitar. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Kata Kunci: *Kahoot, Media Ajar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Kelas IV*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar dalam mata pelajaran tertentu. Penggunaan media pembelajaran konvensional kurang mampu menarik minat siswa, sehingga dibutuhkan inovasi melalui media digital interaktif. Kahoot, sebagai platform kuis berbasis permainan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini difokuskan untuk menguji pengaruh penggunaan media ajar Kahoot terhadap motivasi belajar, hasil belajar, serta dampak gabungan pada kedua aspek tersebut. Kajian ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran yang sesuai dengan era digital, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh media ajar Kahoot terhadap motivasi belajar siswa, (2) mengetahui pengaruh media ajar Kahoot terhadap hasil belajar siswa, dan (3) menganalisis dampak gabungan penggunaan media ajar Kahoot pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas IV yang dibagi ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Data yang dikumpulkan mencakup peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah intervensi menggunakan Kahoot.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama pembelajaran; (2) media ajar Kahoot juga berdampak positif pada hasil belajar siswa, terbukti dari nilai post-test yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol; dan (3) secara simultan, Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, yang mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

ABSTRACT

Vonny Aprilia Eka Saputri, 2024, "*The Influence of Kahoot as a Teaching Medium on Increasing Motivation and Learning Outcomes of 4th Grade Students at MIN 11 Blitar." Thesis, Elementary Islamic Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University, Tulungagung. Thesis Advisor: Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.*

Keywords: *Kahoot, Teaching Media, Learning Motivation, Learning Outcomes, 4th Grade*

This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of 4th-grade students at MIN 11 Blitar in certain subjects. Traditional teaching media have struggled to engage students effectively, necessitating innovation through interactive digital media. Kahoot, as a game-based quiz platform, is expected to boost students' motivation and learning outcomes.

This study is focused on examining the influence of the use of Kahoot teaching media on learning motivation, learning outcomes, and the combined impact on these two aspects. This study aims to provide innovative solutions in learning that are in accordance with the digital era, so that it can provide an interesting and enjoyable learning experience for students. The objectives of this research are to (1) determine the effect of Kahoot as a teaching medium on students' learning motivation, (2) determine the effect of Kahoot on students' learning outcomes, and (3) analyze the combined impact of using Kahoot on the motivation and learning outcomes of 4th-grade students at MIN 11 Blitar.

The research method used is an experiment with a pretest-posttest design. The research subjects involved grade IV students who were divided into control and experimental groups. Data collection was carried out through observation, questionnaires, and tests, then analyzed to see significant differences between the two groups. The data collected included an increase in student motivation and learning outcomes after the intervention using Kahoot.

The results showed that (1) the use of Kahoot significantly increased students' learning motivation, evident in their heightened enthusiasm and active participation during learning; (2) Kahoot as a teaching medium also positively impacted students' learning outcomes, as indicated by higher post-test scores in the experimental group compared to the control group; and (3) overall, Kahoot had a significant influence on both motivation and learning outcomes, indicating that this medium is effective in creating an engaging and interactive learning experience.

الملخص

فونني أبرليا إكا سابوتري، ٢٠٢٤، تأثير استخدام وسيلة التعليم كاهوت على زيادة الدافعية وتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١١ بليتار .بحث تخرج، برنامج تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية والعلوم التربوية، جامعة الإسلام الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج أغونج . مشرف البحث :الدكتور عدي ويجاينتو، خبير التربية البدنية، خبير الحاسوب، ماجستير في التربية، أستاذ علم اللياقة البدنية

الكلمات المفتاحية :كاهوت، وسيلة التعليم، الدافعية للتعلم، نتائج التعلم، الصف الرابع.

يأتي هذا البحث في ظل تدني الدافعية ونتائج التعلم لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١١ بليتار في بعض المواد الدراسية .إذ لم تتمكن وسائل التعليم التقليدية من جذب اهتمام الطلاب، مما يبرز الحاجة إلى الابتكار من خلال الوسائل الرقمية التفاعلية .كاهوت، كمنصة اختبار تفاعلية على شكل لعبة، يُؤمل أن تساهم في رفع الدافعية وتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب.

تركز هذه الدراسة على دراسة تأثير استخدام وسائط كاهوت التعليمية على تحفيز التعلم ، ونتائج التعلم ، والتأثير المشترك على هذين الجانبين. تهدف هذه الدراسة إلى تقديم حلول مبتكرة في التعلم تتوافق مع العصر الرقمي، بحيث يمكن أن توفر تجربة تعليمية شيقة وممتعة للطلاب. يهدف هذا البحث إلى(١)معرفة تأثير وسيلة التعليم كاهوت على الدافعية لدى الطلاب،(٢)معرفة تأثير وسيلة التعليم كاهوت على نتائج التعلم لدى الطلاب، و(٣)تحليل التأثير المشترك لاستخدام وسيلة التعليم كاهوت على

الدافعية ونتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١١ بليتار.

طريقة البحث المستخدمة هي تجربة بتصميم الاختبار المسبق والبعدي. تضمنت موضوعات البحث طلاب الصف الرابع الذين تم تقسيمهم إلى مجموعات ضابطة وتجريبية. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاستبيانات والاختبارات ، ثم تم تحليلها لرؤية الاختلافات ذات الدلالة الدلالة بين المجموعتين. تضمنت البيانات التي تم جمعها زيادة في تحفيز الطلاب ونتائج التعلم بعد التدخل باستخدام كاهوت.

أظهرت نتائج البحث أن(١)استخدام كاهوت قد زاد بشكل ملحوظ من دافعية الطلاب للتعلم، ويتضح ذلك من خلال زيادة الحماس والمشاركة الفعالة خلال عملية التعلم؛(٢)وسيلة التعليم كاهوت أثرت أيضًا إيجابيًا على نتائج التعلم، حيث حقق طلاب المجموعة التجريبية درجات اختبار نهائية أعلى من طلاب المجموعة الضابطة؛ و(٣)تأثير كاهوت على الدافعية ونتائج التعلم كان له دلالة إحصائية، مما يشير إلى فعاليته في خلق تجربة تعلم جذابة وتفاعلية.