

Anik Dwi Febrianti. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Muatan IPS Tema V Kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Priyono Tri Febrianto.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *kahoot!* serta untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *kahoot!* terhadap minat belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS tema V kelas IV SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *true eksperimen*. Populasi penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tekenglagahan yang berjumlah 38 siswa. Siswa kelas IV dibagi menjadi dua kelas A dan B, kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen sebagai kelas yang mengalami perlakuan pada proses pembelajaran menggunakan media *kahoot!*. Kelas kontrol sebagai kelas yang melakukan pembelajaran konvensional menggunakan media *powerpoint*. Data penelitian dikumpulkan dengan adanya wawancara, observasi, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) minat belajar siswa sebelum penggunaan media *kahoot!* berkategori baik dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,28 , 2) minat belajar siswa sesudah penggunaan media *kahoot!* berkategori sangat baik dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,46 , 3) hasil uji *Independent Sample T Test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot!* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran IPS di SDN Tekenglagahan, Loceret, Nganjuk.

Kata kunci: Media *kahoot!*, minat belajar siswa

Anik Dwi Febrianti. 2023. *Effects of Media Use Kahoot! Against Students' Learning Interests in Social Studies Content Theme V Class IV SDN Tekenglagan, Loceret, Nganjuk*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor : Priyono Tri Febrianto.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine students' interest in learning before and after using *kahoot!* media. as well as to find out the effect of using *kahoot!* media on students' learning interest in social studies theme V learning content for class IV SDN Tekenglagan, Loceret, Nganjuk. This study uses a quantitative method with a true experiment model. The research population used was all fourth grade students at SDN Tekenglagan, totaling 38 students. Grade IV students are divided into two classes A and B, class A as the experimental class and class B as the control class. The experimental class is a class that experiences treatment in the learning process using *kahoot!* media. The control class is a class that does conventional learning using powerpoint media. Research data were collected by interviews, observations, and student learning interest questionnaires. The results showed that: 1) students' interest in learning before using *kahoot!* in good category with an overall average of 3.28, 2) students' interest in learning after using *kahoot!* media very good category with an overall average of 3.46 , 3) the results of the Independent Sample T Test showed that there was an effect of using *kahoot!* media on the learning interest of fourth grade students in social studies learning content at SDN Tekenglagan, Loceret, Nganjuk.

Keywords: Media *kahoot!*, student learning interest