

ABSTRAK

Elfrida Gracia Tresnadyti. 171414003. 2022. "Pengaruh Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Integral Terhadap Minat, Kemandirian, Dan Hasil Belajar Siswa XI MIPA SMA N 2 Wonosari Tahun Ajaran 2020/2021". Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Pembelajaran online yang disebabkan Pandemi *Covid-19* membuat proses belajar menjadi terbatas sehingga membuat minat, kemandirian, dan hasil belajar siswa SMA N 2 Wonosari berkurang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui (1) Pengaruh media *Kahoot!* terhadap minat belajar siswa XI MIPA SMA N 2 Wonosari Tahun Ajaran 2020/2021. (2) Pengaruh media *Kahoot!* terhadap kemandirian belajar siswa XI MIPA SMA N 2 Wonosari Tahun Ajaran 2020/2021. (3) Pengaruh media *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa XI MIPA SMA N 2 Wonosari Tahun Ajaran 2020/2021.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi eksperimental desain*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 2 Wonosari dengan sampel penelitian kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 4. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes yang meliputi *pretest* dan *posttest*, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas dengan uji *bartlett* dan uji *levene's*, kemudian uji hipotesis menggunakan uji *independent t*.

Hasil penelitian yang didapatkan adalah (1) penggunaan media *Kahoot!* berpengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa (2) penggunaan media *Kahoot!* tidak berpengaruh positif yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa (3) penggunaan media *Kahoot!* berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* memberikan pengaruh pada minat belajar siswa XI MIPA SMA N 2 Wonosari, namun tidak berpengaruh pada kemandirian belajar siswa XI MIPA SMA N 2 Wonosari pada tahun ajaran 2020/2021.

Kata kunci: *Kahoot!*, minat belajar siswa, kemandirian belajar siswa, dan hasil belajar.

ABSTRACT

Elfrida Gracia Tresnadyti. 171414003. 2022. "Kahoot! Media Effect In Learning Mathematics On Integral Materials Toward Interest, Independence, And Learning Outcomes Of Students XI MIPA SMA N 2 Wonosari Academic Year 2020/2021". Undergraduate Thesis. Departemen Of Mathematics And Natural Sciences Education. Faculty Of Teacher Training And Education, Sanata Dharma University Yogyakarta.

Online learning caused by the Covid-19 pandemic makes the learning process limited, thereby reducing the interest, independence, and learning outcomes of SMA N 2 Wonosari students. So the purpose of this research is to find out (1) the effect of kahoot media on interest of XI MIPA student's at SMA N 2 Wonosari for the 2020/2021 academic year. (2) The influence of Kahoot! on the learning independence of XI MIPA students at SMA N 2 Wonosari for the 2020/2021 academic year. (3) The influence of Kahoot! on the learning outcomes of XI MIPA students at SMA N 2 Wonosari for the 2020/2021 academic year..

The research was used quantitative study with a quasi-experimental design. This research was conducted at SMA N 2 Wonosari with the subjects from class XI MIPA 3 and XI MIPA 4. The data collection methods were used tests (pretest and post test), questionnaires, and documentation. Data analysis used the Kolmogorov-Smirnov normality test, homogeneity test with Bartlett's test and Levene's test, then hypothesis testi using independent t test.

The obtained result were (1) the use of media Kahoot! had a significant positive effect on students' interest in learning (2) the use of media Kahoot! doesn't had a significant positive effect on students' learning independence (3) the use of Kahoot! had a significant positive effect on students' learning outcomes. So it can be concluded that the use of Kahoot! has an influence on the learning interest of XI MIPA students at SMA N 2 Wonosari, but has no effect on the learning independence of XI MIPA students at SMA N 2 Wonosari in the 2020/2021 school year.

Keywords: Kahoot!, student's learning interests, student's learning independence, and learning outcomes.