

## ABSTRAK

**Yohana Dinasty Risan Pratiwi, 2021. Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI Kayu A di SMK Negeri 5 Yogyakarta Materi Vektor Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.**

Perkembangan teknologi di dunia ini sangatlah pesat. Begitu pula perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi merupakan salah satu sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah. Teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah misalnya seperti media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran *Kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa kelas XI Kayu A di SMK Negeri 5 Yogyakarta dalam pembelajaran Matematika pada topik bahasan Vektor dengan menggunakan media *Kahoot*.

Metode penelitian yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI Kayu A di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) angket minat belajar sebelum dan setelah menggunakan media *Kahoot*, (2) lembar pedoman wawancara yang mendukung hasil angket minat belajar sebelum dan setelah menggunakan media *Kahoot*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif, sedangkan data hasil angket dianalisis secara kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI Kayu A di SMK Negeri 5 Yogyakarta pada topik pembahasan Vektor dengan menggunakan Media *Kahoot* menunjukkan hasil yang positif dengan persentase peningkatan minat belajar sebesar 25,83%. Dari hasil penelitian maka peneliti menyarankan untuk menerapkan pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media *Kahoot* sebagai referensi variasi pembelajaran yang dapat dilakukan didalam kelas.

Kata Kunci: media pembelajaran, media *Kahoot*, minat belajar, vektor.

**ABSTRACT**

***Yohana Dinasty Risan Pratiwi, 2021. Analysis of Student Interest in Class XI Kayu A at SMK Negeri 5 Yogyakarta Vector Material Using Kahoot Learning Media. Essay. Yogyakarta: Mathematics Study Program, Department of Mathematics and Natural Sciences Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University.***

*The development of technology in this world is very fast. Likewise, technological developments in the world of education. Technology is a means that can support the learning process in schools. Technology that can be used as a means to support the learning process in schools is such as learning media. One of the learning media is Kahoot learning media. This study aims to determine the learning interest of class XI Kayu A students at SMK Negeri 5 Yogyakarta in learning Mathematics on the topic of Vector using Kahoot media.*

*The research method used is descriptive qualitative. The subjects in this study were 30 students of class XI Kayu A at SMK Negeri 5 Yogyakarta. The instruments used in this study were (1) an interest in learning questionnaire before and after using Kahoot media, (2) an interview guide sheet that supported the results of the questionnaire on learning interest before and after using Kahoot media. The data analysis techniques used in this study were qualitative and quantitative data. The interview data were analyzed qualitatively, while the questionnaire data were analyzed quantitatively.*

*The results of this study indicate that the students' interest in learning class XI Kayu A at SMK Negeri 5 Yogyakarta on the topic of vector discussion using Kahoot Media showed positive results with an increased percentage of interest in learning of 25.83%. From the results of the study, the researcher suggests applying Mathematics learning using Kahoot Media as a reference for learning variations that can be done in the classroom.*

*Keywords: learning media, Kahoot media, interest in learning, vector.*