

## ABSTRAK

**Maria Edina Ayu Berlianti. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Kuis *Kahoot* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Perbandingan Trigonometri SMK Leonardo Klaten. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh penggunaan media kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa kelas X TITL SMK Leonardo Klaten pada saat kegiatan pembelajaran di kelas dengan materi perbandingan trigonometri dan (2) hasil belajar siswa dilihat dari kuis *Kahoot*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik (1) observasi minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran (2) wawancara minat belajar siswa setelah penggunaan media kuis *Kahoot*, (3) angket minat belajar siswa setelah penggunaan media kuis *Kahoot*, dan (4) kuis hasil belajar siswa setelah penggunaan media kuis *Kahoot*. Kegiatan observasi, wawancara, dan angket dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait pengaruh penggunaan media kuis *Kahoot* terhadap minat belajar siswa. Sedangkan kuis digunakan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media kuis *Kahoot*. Langkah-langkah dalam menganalisis data penelitian ini yaitu reduksi data, pemaparan data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan kuis *Kahoot* memberikan dampak baik terhadap minat belajar siswa, yaitu meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran serta menimbulkan perasaan senang dalam diri siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan (2) penggunaan kuis *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran dikatakan kurang memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa dikarenakan nilai siswa sempat mengalami penurunan pada pertemuan kedua yaitu dari rata-rata nilai 38.9 menjadi 35.8 kemudian barulah terjadi peningkatan nilai rata-rata kuis menjadi 55 dan nilai rata-rata kuis yang peroleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.

**Kata Kunci: *Kahoot*, Minat Belajar, Hasil Belajar**

**ABSTRACT**

**Maria Edina Ayu Berlianti. 2023. *The Effect of Using Kahoot Quiz Media towards The X Grade Students' Interest and Learning Outcomes of Trigonometric Comparison Material at Leonardo Vocational High School Klaten. Thesis. Mathematics Education Study Program. Department of Mathematics and Natural Sciences Education. Faculty of Teacher Training and Education. Sanata Dharma University Yogyakarta.***

*This study aims to find out (1) the effect of using Kahoot quiz media towards the learning interest in class X TITL Leonardo Vocational High School Klaten students during classroom learning activities with trigonometric comparison material and (2) student learning outcomes seen from Kahoot quiz.*

*The type of research used qualitative research. Data collection techniques in this study used (1) observation of students' interest in learning during learning activities, (2) interview of students' interest in learning after using Kahoot quiz media, (3) questionnaire of students' interest in learning after using Kahoot quiz media, and (4) quiz of students' learning outcomes after using Kahoot quiz media. Observation, interview, and questionnaire were conducted to collect information related to the effect of using Kahoot media on students' interest in learning. On the other hand, the quiz was used to see student learning outcomes after participating the learning activities using Kahoot media. The steps in analyzing the data of this study are data reduction, data exposure, and conclusion drawing and verification.*

*The results of this study are (1) the use of Kahoot media has a good impact on students' interest learning and (2) the use of Kahoot quizzes in learning activities is said to have less impact on student learning outcomes because student scores had decreased at the second meeting, namely from an average score of 38.9 to 35.8 then there was an increase in the average quiz score to 55 and the average quiz score obtained by students has not reached the minimum completeness criteria.*

**Keywords:** Kahoot, Learning Interest, Learning Outcomes