

ABSTRAK

Septiani DM, Asmi. 2023. Efektivitas *Kahoot* sebagai Media Evaluasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII. Skripsi. Tanjungpinang: program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Pembimbing I : Assist. Prof. Metta Liana, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II : Assist. Prof. Susanti, S.Pd., M. Pd.

Kata kunci: **Media Evaluasi, Kahoot, Motivasi, Hasil Belajar**

Evaluasi dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang krusial untuk dilakukan. Untuk itu siswa harus terlibat dan termotivasi dalam memahami materi dapat diterapkan media evaluasi yang inovatif. Penelitian ini bertujuan melihat efektivitas *kahoot* sebagai media evaluasi. Sampel penelitian ini berupa seluruh siswa kelas VII.3 sebanyak 31 siswa yang melakukan tes belajar dan penyebaran angket. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental design* dengan bentuk desain *one shoot case study*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media evaluasi menggunakan *kahoot* efektif terhadap motivasi penggunaan *kahoot* dilihat dari nilai signifikansi $0,000 > 0,05$ dengan menerima H_a sebagai dugaan awal. Sedangkan media evaluasi menggunakan *kahoot* juga efektif terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata hasil belajar tuntas mencapai KKTP dan dibuktikan dengan signifikansi $0,000 > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* sebagai media evaluasi efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII.

ABSTRACT

Septiani DM, Asmi. 2023. *The Effectiveness of Kahoot as an Evaluation Media for Class VII Students Motivation and Learning Outcomes*. Thesis. Tanjungpinang: Departement of Mathematics Education, The Faculty of Teacher Training and Education, Maritime Raja Ali Haji University, Advisor: Assist. Prof. Metta Liana, S.Pd., M.Pd. Co-advisor : Assist. Prof. Susanti, S.Pd., M. Pd.

Keyword: **Media Evaluation, Kahoot, Motivation, Learning Outcomes**

Evaluation in learning mathematics is considered one of the important things to do. For this reason, students must be involed and motivated in understanding the material to be able to apply innovative media evaluations. The research sample consisted off all 31 students in class VII.3 who took the learning achievement test and distributed the questionnaire. This type of research is a pre-experimental design with the form of a one shoot case study design. The result of this study indicate that the evaluation of media using kahoot is effective on the motivation to use kahoot as evidenced by the significance value of $0.000 > 0.05$ by accepting as the initial estimate. Meanwhile, media evaluation using kahoot is also effective for learning outcomes with an average value of complete learning outcomes reaching KKTP and proven by a significance of $0.000 > 0.05$. This shows that the use pf kahoot as an effective evaluation medium for the motivation and learning outcomes of class VII student.