

ABSTRAK

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pangarangan III. Anggun Purnama Sari 2024

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Motivasi Belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Pangarangan III. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian berupa *One Grup Pretest Post-Tes Design*.

Sampel penelitian ini adalah populasi yang berjumlah 22 siswa kelas IV yang terdiri atas 13 orang laki-laki dan 9 orang perempuan dengan menggunakan teknik sampling *non- probability* yaitu *sampling* jenuh. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda dan angket yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh media interaktif berbasis kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Pangarangan III.

Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil nilai sig (2-tailed) yang di peroleh adalah 0,000 yang artinya lebih kecil dari nilai signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai rata-rata hasil *pre-test* yaitu 75,727 dan nilai rata-rata *post-test* yaitu 85,727. Sehingga dapat disimpulkan media inteaktif berbasis kahoot pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Pangarangan III memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Model dan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran didalam kelas, oleh sebab itu guru harus kreatif dalam merancang pembelajaran agar dapat menarik minat dan memfasilitasi siswa.