

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA SISWA KELAS III
UPT SDN 064988 MEDAN JOHOR
T.A 2025/2026**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian berupa tes esai pada ranah kognitif C2 dan C3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 87,94 dengan kategori tinggi. Sementara itu, hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 95,76 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026, Hal ini dapat di tunjukkan dengan hasil uji -t yang mempengaruhi nilai $t_{hitung} (3,477) > t_{tabel} (2,048)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Kahoot*, Hasil Belajar Matematika

**THE EFFECT OF KAHOOT BASED INTERACTIVE LEARNING
MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES
OF GRADE III STUDENTS OF UPT SDN 094988
MEDAN JOHOR ACADEMIC YEAR
2025/2026**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of Kahoot-based interactive learning media on the mathematics learning outcomes of third-grade students of UPT SDN 064988 Medan Johor in the 2025/2026 academic year. In addition, this study also aims to determine the mathematics learning outcomes of III grade students who participate in learning without using Kahoot-based interactive learning media. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method (quasi-experimental design) with a Nonequivalent Control Group Design. The research instrument is an essay test in the cognitive domains C2 and C3. The population in this study were all III grade students of UPT SDN 064988 Medan Johor. The results showed that the mathematics learning outcomes of students who participated in learning without using Kahoot-based interactive learning media obtained an average post-test score of 87.94 with a high category. Meanwhile, the mathematics learning outcomes of students who participated in learning using Kahoot-based interactive learning media obtained an average post-test score of 95.76 with a very high category. Based on the results of the hypothesis testing, it can be concluded that there is a significant influence of the use of Kahoot-based interactive learning media on the mathematics learning outcomes of III grade students at UPT SDN 064988 Medan Johor in the 2025/2026 academic year. This can be shown by the results of the t-test which affects the value of $t_{hitung} (3,477) > t_{tabel} (2,048)$, so that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: *Interactive Learning Media, Kahoot, Mathematics Learning Outcomes*