ABSTRAK

Meningkatnya arus globalisasi saat ini tidak heran jika media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan sekali dalam dunia pendidikan Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui penggunaan media pembelajaran game Kahoot di kelas V D MIN 1 Prabumulih ,mengetahui keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran game kahoot pada mata pelajaran matematika di MIN 1 Prabumulih, menegtahui faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media game kahopt. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini 12 siswa kelas V D MIN 1 Prabumulih. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan wawancara. Hasil peneitian menyimpulkan, Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi game kahoot di MIN 1 Prabumulih dapat dikatakan sudah baik dan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. penggunaan Game Kahoot di MIN 1 Prabumulih sebagai sarana media pembelajaran dimana pada pembelajaran matematika, Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran game kahoot di MIN 1 Prabumulih ada beberapa indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan keaktifan belajar siswa Dengan demikian rata-rata keaktifan belajar siswa memperoleh presentase sebesar 75% berada dikategorikan Baik,, dan Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media game kahoot, rata-rata faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media game kahoot memperoleh presentase sebesar 81% berada dikategorikan Baik sekali.

Kata Kunci : Penggunaan media, media Kahoot, keaktifan belajar siswa.

ABSTRACT

The increasing current of globalization is not surprising if technology-based learning media is very much needed in the world of education. With the help of computers and information technology, the quality of education can increase and make it easier for students to receive lessons. This study aims to determine the use of Kahoot game learning media in class V D MIN 1 Prabumulih, to find out student activity by using Kahoot game learning media in mathematics subjects at MIN 1 Prabumulih, to find out the factors that influence student learning activity in learning mathematics by using kahopt game media. This study uses descriptive qualitative research methods. The subjects in this study were 12 students of class V D MIN 1 Prabumulih. The technique used in this research is observation, questionnaire and interview. The results of the study concluded, The use and utilization of technology-based learning media, namely the Kahoot game application at MIN 1 Prabumulih, can be said to be good and can help the learning process become more interesting. the use of the Kahoot Game at MIN 1 Prabumulih as a means of learning media where in learning mathematics, student learning activities by using the learning media of the Kahoot game at MIN 1 Prabumulih there are several indicators that become a benchmark for the success of student learning activities. Thus, the average student learning activity gets a percentage 75% are categorized as Good, and the factors that influence student learning activities in learning mathematics using the Kahoot game media, the average factors affecting student learning activities in learning mathematics using the Kahoot game media get a percentage of 81% is categorized as Very Good.

Keywords: Media use, Kahoot media, student learning activities.

نبذة مختصرة

القائمة التعلم وسائط إلى ماسة حاجة هناك كانت إذا مفاجئًا ليس العولمة تيار تزايد إن وتكنولوجيا الكمبيوتر أجهزة بمساعدة.التعليم عالم في التكنولوجيا ىعل هذه تهدف .لدروس الطلاب تلقي وتسهيل التعليم جودة زيادة يمكن ، المعلومات D MIN الخامس الفصل في Kahoot لعبة تعلم وسائط استخدام تحديد إلى الدراسة في Kahoot لعبة تعلم طوسائ باستخدام الطلاب نشاط لاكتشاف ، 1 Prabumulih نشاط على تؤثر التي العوامل لاكتشاف ، MIN 1 Prabumulih في الرياضيات مواد هذه تستخدم .kahopt ألعاب وسائط باستخدام الرياضيات التعلم في الطلاب تعلم من طالبًا 12 الدراسة هذه في المواد كانت .النوعية الوصفية البحث طرق الدراسة هي البحث هذا في المستخدمة التقنية .D MIN 1 Prabumulih الخامس الفصل واستخدام استخدام أن إلى الدراسة نتائج وخلصت .والمقابلة والاستبانة الملاحظة MIN 1 في Kahoot لعبة تطبيق أي ، لوجيا التكنو على القائمة التعلم وسائط أكثر التعلم عملية جعل في يساعد أن ويمكن جيد إنه القول يمكن ، Prabumulih لتعلم كوسيلة MIN 1 Prabumulih في Kahoot لعبة استخدام .لاهتمام إثارة التعلم وسائط باستخدام الرياضيات تعلم في مؤشرات عدة توجد حيث الوسائط فإن ، وبالتالي.التعلم أنشطة .MIN 1 Prabumulih في Kahoot عبةب ل الخاصة والعوامل ، جيدة أنها على مصنفة ٪75 نسبة على يحصل الطالب تعلم نشاط متوسط لعبة وسائط باستخدام الرياضيات تعلم في الطلاب تعلم أنشطة على تؤثر التي الرياضيات تعلم في طلابال تعلم أنشطة على تؤثر التي العوامل متوسط ، Kahoot على ٪81 نسبة على حصلت التي اللعبة وسائط تصنيف تم Kahoot باستخدام جدًا جيدة أنها.

.الطلاب تعلم أنشطة ، كاهوت وسائط ، الوسائط استخدام :المفتاحية الكلمات