

ABSTRAK

DINI ANDRIANI. 2022. **Pengaruh Media Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia (Studi Eksperimen Di Kelas XI MIPA SMA Negeri 10 Tasikmalaya)**. Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kuis interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia di Kelas XI MIPA SMAN 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan desain penelitian *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas XI MIPA SMAN 10 Tasikmalaya sebanyak 4 kelas yang berjumlah 141 peserta didik. Teknik sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan sampel yang digunakan kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 71 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan berbentuk tes pilihan majemuk sebanyak 30 soal yang mengacu ke dalam indikator C1, C2, C3 C4, dan C5. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji *t independent*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan media kuis interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikansi (0,002).

ABSTRACT

DINI ANDRIANI 2022. **The Effect Of Interactive Quiz Media Using Kahoot Application On Student Learning Outcomes On the Materials of the Human Excretion System (Experimental Study in Class XI MIPA SMAN 10 Tasikmalaya Academic Year 2021/2022)**. Thesis of Department Biology Education. Faculty of Teacher Training and Education Siliwangi University.

This study aims to determine the effect of interactive quiz media using the Kahoot application on student learning outcomes on the material of the human excretory system in Class XI MIPA SMAN 10 Tasikmalaya Academic Year 2021/2022. The research method uses a quasi-experimental research design with Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were all class XI MIPA SMAN 10 Tasikmalaya as many as 4 classes totaling 141 students. The sampling technique used is purposive sampling with the sample used class XI MIPA 2 as the experimental class and XI MIPA 3 as the control class with the number of students 71 people. The instrument used in this study was to measure student learning outcomes in the form of a multiple choice test of 30 questions referring to indicators C1, C2, C3, C4, and C5. The data analysis technique used is the t independent test. The results showed that there was a significant effect with the interactive quiz method using the Kahoot application on student learning outcomes with a significance value (0.002).