

ABSTRAK

Muhammad Rasyid Ridha. 19010107018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dengan Aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*, Pembimbing Skripsi Prof. Dr. Ani Cahyadi, M.Pd, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Kahoot!, Motivasi Belajar.*

Motivasi belajar berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tidak selamanya tercapai, banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, salah satunya adalah pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media interaktif guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual dengan aplikasi kahoot!.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dengan Aplikasi Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, dan mengetahui motivasi belajar siswa, serta untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi Kahoot!. Dari hasil tersebut akan disajikan di dalam analisis data dan dapat diketahui seberapa berpengaruhnya penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar siswa

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan eksperimen semu (*quasy experiment*) dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi kelas V A dan V B berjumlah 50 siswa dengan masing-masing kelas berjumlah 25 siswa, teknik sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena sampelnya tidak dipilih secara acak melainkan menggunakan semua anggota populasi. Analisis data menggunakan rata-rata, uji normalitas, uji wilcoxon, uji homogenitas, dan uji mann-whitney. Dari hasil penelitian didapatkan hasil skor angket sebelum penerapan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! dengan rata-rata 43,40 sedangkan sesudah menggunakan media audio visual dengan aplikasi kahoot! rata-rata menjadi 53,40. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan motivasi belajar siswa dari skor angket yang didapatkan. Menurut uji mann-whitney jika Asymp sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis diterima, berdasarkan perhitungan uji mann-whitney Asymp sig. (2-tailed) adalah $,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media berbasis audio visual dengan aplikasi kahoot! terhadap motivasi belajar.