

ABSTRAK

Salsabilah Muslim. 2025. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Seni Budaya Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bontonompo* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Ibu Nurindah.

Kahoot merupakan aplikasi berbasis kuis interaktif yang bisa diakses melalui HP atau laptop. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Bontonompo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi-Experimental Design*. Sampel penelitian terdiri dari 31 siswa kelas IX.C yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah Hasil penggunaan media pembelajaran *Kahoot*. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 49,35, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 88,71, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Secara keseluruhan, penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran Seni Budaya memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya.

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