

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan minat belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* atau secara konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 SMPN 27 Kota Tangerang. Sementara, sampel penelitiannya adalah dua kelas dengan total 60 siswa, yaitu dari kelas 7.9 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 7.7 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket minat belajar matematika yang terdiri dari 25 pernyataan yang valid dan reliabel. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Mann Whitney U Test*, dari hasil uji hipotesis pertama diperoleh nilai *Exact Sig (2-tailed)* yaitu  $0,000 < 0,005$ , dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan untuk pengujian hipotesis kedua, dari uji *Mann Whitney U Test* diperoleh nilai *Exact Sig (1-tailed)* yaitu  $0,000 < 0,005$ , dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Terakhir pengujian hipotesis ketiga, dari uji *Mann Whitney U Test* diperoleh nilai *Exact Sig (1-tailed)* yaitu  $0,000 < 0,005$ , maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hal ini dapat diartikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

**Kata kunci :** Minat Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, *Kahoot!*, Interaktif, Eksperimen