

## **Abstract**

### **The Effect of Using Kahoot Learning Media on HOTS Skills in Science Subjects for Grade 4 Students at SDN 03 Kanigoro**

**Oleh :**

**DEVITA CORNELIA SARI NIM.**

**1802101162**

The aim of this study was to determine the effect of using Kahoot learning media on improving students' HOTS abilities in the 4th grade science subject. This research design uses the One Group Pretest-Posttest Design. This research design uses a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. This research was conducted on a single study without a comparison group and used a pretest before treatment. The research being conducted is a quantitative experimental study. This study was designed to see the effect of using Kahoot learning media on HOTS abilities in the 4th grade science subject. Thus it can be seen and concluded that there is a significant difference between the experimental class and the control class, meaning that students who receive HOTS-based learning media treatment by using the *Kahoot* application in the science subject are more influential. There are changes when compared to using the Kahoot application in the science subject of grade 4 students of State Elementary School 03 Kanigoro, the science learning outcomes achieved with HOTS based learning media are superior and more efficient. The difference in the average value of the experimental class is greater than the learning outcomes of the control class.

**Kata Kunci :** *HOTS*

## Abstract

### **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Kemampuan *HOTS* Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN 03 Kanigoro**

Oleh :

**DEVITA CORNELIA SARI NIM.  
1802101162**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap peningkatan kemampuan *HOTS* siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas 4. Desain penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini menggunakan PreExperimental dengan tipe *One Group Pretest-Posttest Design*, penelitian ini dilaksanakan pada satu penelitian saja tanpa adanya kelompok pembandingan dan menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan. Penelitian yang akan peneliti lakukan ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dirancang untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan *HOTS* pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Dengan demikian dapat dilihat dan diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen artinya siswa yang memperoleh perlakuan media pembelajaran berbasis *HOTS* dengan menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran IPAS siswa lebih berpengaruh. hasil uji *paired sampel t test* maka dapat diperoleh data nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata pembelajaran siswa.

untuk pre test dan post test. Adanya perubahan jika dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 03 Kanigoro, hasil belajar IPAS yang dicapai dengan media pembelajaran berbasis *HOTS* lebih unggul dan lebih efisien. Selisih nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar.

Kata kunci : *HOTS*

