

ABSTRAK

Khairunnisa Kardina. Penerapan *Game Interaktif* Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa

Pemahaman konsep hal penting dalam pembelajaran matematika karena matematika mempelajari konsep-konsep yang saling terhubung dan saling berkesinambungan antara materi yang satu dengan yang lainnya. Sehingga tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman konsep matematis dengan memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen di Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Kota Bandung. Instrumen terdiri dari tes kemampuan pemahaman matematis dan non tes berupa angket minat belajar siswa. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan: (a) Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan pembelajaran dengan *Game Interaktif* aplikasi *Kahoot* memperoleh skor rata-rata *N-Gain* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional; (b) Terdapat perbedaan minat belajar siswa setelah menggunakan *Game Interaktif* aplikasi *Kahoot* memperoleh skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan *Game Interaktif* aplikasi *Kahoot*.

Kata kunci: *Game Interaktif*, *Kahoot*, Pemahaman Konsep Matematis, dan Minat Belajar