

ABSTRAK

Arhamni Lubis, NIM 7181144006, Pengaruh Media Kuis Interaktif Kahoot dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Administrasi Umum Kelas X Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022. Skripsi, Jurusan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Kuis Interaktif Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 106 siswa dengan teknik pengambilan sampel *proportional random sampling* sehingga sampel terdiri dari 51 siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan kuesioner/angket. Validitas instrumen dihitung dengan korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, analisis regresi berganda uji hipotesis dan koefisien determinasi. Teknik analisis dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 24 dan diperoleh persamaan garis linear $Y = 52,186 + 0,205 (X_1) + 0,226 (X_2)$. Dari hasil analisis data diperoleh: (1) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Kuis Interaktif Kahoot (X_1) terhadap Hasil Belajar (Y) yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 6,321 > t_{tabel} 1,675$. (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 5,956 > t_{tabel} 1,675$. (3) Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Media Kuis Interaktif Kahoot (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y) yang dibuktikan dengan $F_{hitung} 52,066 > F_{tabel} 3,19$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Besarnya sumbangan dan kontribusi antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang diperoleh melalui perhitungan koefisien determinasi yaitu sebesar 0,684 yang artinya 68,4% hasil belajar dipengaruhi Media Kuis Interaktif Kahoot dan Motivasi Belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara Media Kuis Interaktif Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Administrasi Umum Kelas X jurusan OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022.

Kata Kunci : Media Kuis Interaktif Kahoot, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Arhamni Lubis, NIM 7181144006, The Effect of Kahoot Interactive Quiz Media and Student Learning Motivation on General Administration Learning Outcomes Class X Department of Office Automation and Governance (OTKP) SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022. Thesis, Department of Economics, Office Administration Education Study Program, Faculty of Economics, Medan State University 2022.

The purpose of this study was to determine the effect of Kahoot Interactive Quiz Media and Learning Motivation on General Administration Learning Outcomes Class X OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022. This type of research is ex post facto using a quantitative approach. The research population was 106 students with proportional random sampling technique so that the sample consisted of 51 students. Data collection tools in this study were observation, documentation, and questionnaires. Instrument validity was calculated by product moment correlation and reliability using Cronbach's alpha. The data analysis technique used is normality test, linearity test, multicollinearity test, multiple regression analysis, hypothesis testing and coefficient of determination. The analysis technique was carried out using the SPSS version 24 program and obtained the linear equation $Y = 52.186 + 0.205 (X1) + 0.226 (X2)$. From the results of data analysis obtained: (1) There is a positive and significant influence between the Kahoot Interactive Quiz Media (X1) on Learning Outcomes (Y) as evidenced by the tcount value of 6.321 > ttable 1.675. (2) There is a positive and significant influence between Learning Motivation (X2) on Learning Outcomes (Y) as evidenced by the tcount 5,956 > ttable 1,675. (3) There is a significant positive effect between Kahoot Interactive Quiz Media (X1) and Learning Motivation (X2) on Learning Outcomes (Y) as evidenced by Fcount 52.066 > Ftable 3.19 and a significance value of 0.000 < 0.05. The amount of the contribution and contribution of the independent variables to the dependent variable obtained through the calculation of the coefficient of determination is 0.684, which means that 68.4% of learning outcomes are influenced by the Kahoot Interactive Quiz Media and Learning Motivation. Thus, it can be concluded that there is a significant positive effect between Kahoot Interactive Quiz Media and Learning Motivation on General Administration Learning Outcomes for Class X majoring in OTKP at SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022.

Keywords: Kahoot Interactive Quiz Media, Learning Motivation, Learning Outcomes