

ABSTRAK

Widya Cristina Sihombing, NIM 7202144002, Pengaruh Media Kuis Interaktif Kahoot dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar MPLB Di SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2023/2024.

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kuis interaktif kahoot dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Kota Pematangsiantar. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Pematangsiantar yang beralamat di Jalan Bali No. 5 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MPLB sebanyak 103 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari X MPLB 1 dan X MPLB 3 sebanyak 67 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari tes soal hasil belajar dan angket minat belajar. Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas adalah Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji f (Levene), sedangkan uji hipotesis menggunakan Anova Dua Jalur dengan taraf signifikansi 95% atau α 5% menggunakan uji General Linear Model (GML) univariate dengan SPSS 25.

Hasil analisis data diperoleh rerata *Pre-Test* siswa kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut = 60,61 dengan SD = 6,819 dan 58,09 dengan SD = 8,440, sedangkan nilai rerata *Post-Test* setelah menggunakan aplikasi kahoot = 84,70 dengan SD = 8,745 sehingga F_{hitung} sebesar 24,051 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar $0,000 < 0,05$ dengan $F_{tabel} = 3,99$. Maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $24,051 > 3,99$ artinya hipotesis diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif serta signifikan media kahoot terhadap hasil belajar. Pada kelas eksperimen hasil analisis data yang diperoleh dari hasil belajar yang menggunakan kahoot dengan minat tinggi = 87,80 dan minat rendah = 75 lebih besar didapatkan F_{hitung} sebesar 41,548 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga $F_{tabel} = 3,99$. Maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $41,548 > 3,99$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar. Selain kelas eksperimen diperoleh F_{hitung} sebesar 9,006 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar $0,004 < 0,05$ dengan $F_{tabel} = 3,99$ maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,006 > 3,99$ pengujian hipotesis ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif kahoot dan minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil siswa X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2023/2024.

Kata Kunci : Aplikasi Kahoot, Minat Belajar, Hasil Belajar Dasar-Dasar MPLB

ABSTRACT

Widya Cristina Sihombing, NIM 7202144002, The Influence of Kahoot Interactive Quiz Media and Interest in Learning on Learning Outcomes in MPLB Basics Subjects at SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2023/2024. The problem examined in this research is the results of learning the Basics of Office Management and Business Services which still have not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM). This research aims to determine the influence of the Kahoot interactive quiz media and interest in learning on student learning outcomes in the MPLB Basics subject for class X MPLB at SMK Negeri 1 Pematangsiantar City. This research was carried out at SMK Negeri 1 Pematangsiantar City which is located at Jalan Bali No. 5 Pematangsiantar. This type of research is experimental. The population in this study was 103 class X MPLB students. The sample in this study consisted of X MPLB 1 and X MPLB 3 totaling 67 students. The research instrument consists of a test about learning outcomes and a questionnaire about interest in learning. The data analysis technique used for the normality test is Kolmogorov Smirnov and the homogeneity test uses the F (Levene) test, while the hypothesis test uses Two Way Anova with a significance level of 95% or alpha (α) 5% using the univariate General Linear Model (GML) test with SPSS 25.

The results of data analysis showed that the Pre-Test mean of experimental and control class students respectively = 60.61 with SD = 6.819 and 58.09 with SD = 8.440, while the post-Test mean score after using the Kahoot application = 84.70 with SD = 8.745 so F_{count} is 24.051 and the significance value of learning media is $0.000 < 0.05$ with $F_{tabel} = 3.99$ So $F_{count} > F_{tabel}$ is $24.051 > 3.99$, meaning the hypothesis is accepted, thus it can be concluded that there is a positive and significant influence of Kahoot media on learning outcomes. In the experimental class, the results of data analysis obtained from learning outcomes using Kahoot with high interest = 87.80 and low interest = 75 were greater, the F_{count} was 41.548 and the learning media significance value was $0.000 < 0.05$ so $F_{tabel} = 3.99$ So because $F_{count} > F_{tabel}$ is $41.548 > 3.99$, meaning there is a significant influence between learning interest and learning outcomes. Apart from the experimental class, the F_{count} was 9.006 and the learning media significance value was $0.004 < 0.05$ with $F_{tabel} = 3.99$, so because $F_{count} > F_{tabel}$, namely $9.006 > 3.99$, this hypothesis testing shows that the Kahoot interactive quiz media and students' interest in learning have an influence on results of X MPLB students at SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2023/2024.

Keywords: Kahoot Application, Interest in Learning, Basic Learning Results MPLB