

ABSTRAK

Andini DwiCahya Baiti, NIM : 7203344018, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kepegawaian Kelas XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Interaktif berbasis *kahoot* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Kepegawaian kelas XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMKN 1 Kabanjahe. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 3 kelas sebanyak 99 siswa dan sampel yang di ambil dalam penelitian ini yaitu 2 kelas sebanyak 65 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket/kuisisioner dan tes pilihan berganda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji ANAVA dua jalur (*two way anava*) yang dianalisis dengan SPSS versi 22. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($25.369 > 3.15$) dengan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) yang bermakna bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *kahoot* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil data penelitian dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa, dimana yang diajarkan dengan menggunakan media power point memperoleh nilai rata-rata sebesar 74.53 dengan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 (40.6%) siswa serta yang tuntas sebanyak 19 (59.4%) siswa. Adapun untuk hasil belajar siswa dengan media *kahoot* diperoleh nilai rata-rata sebesar 86.67 dengan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 (9.1%) siswa serta sebanyak 30 (90.9%) siswa termasuk kategori tuntas dengan nilai diatas KKM yaitu 75. Dari data tersebut dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan dua media berbeda, dimana hasil belajar siswa dengan media *kahoot* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan media *powerpoint* ($86.67 > 74.53$), dengan perbedaan poin sebesar 12.14 media *kahoot* lebih tinggi. Serta jika dilihat dari ketuntasan siswa dengan media *kahoot* siswa tuntas sebesar 90.1% sedangkan dengan media *powerpoint* siswa tuntas hanya sebesar 59.4%. maka dapat dikatakan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa dengan media *kahoot* lebih tinggi dibandingkan dengan media *powerpoint*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media Pembelajaran *Kahoot* dan Kreativitas belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Kepegawaian kelas XI OTKP Di SMKN 1 Kabanjahe 2023/2024.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Interaktif *Kahoot*, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Andini DwiCahya Baiti, NIM: 7203344018, The Influence of Kahoot-Based Interactive Learning Media and Learning Creativity on Student Learning Outcomes in Civil Service Subjects of Class XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe Academic Year 2023/2024.

This study aims to determine the effect of interactive learning media based on kahoot and learning creativity on learning outcomes in the subject of Civil Service in class XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe in the academic year 2023/2024. This study is an experimental study conducted at SMKN 1 Kabanjahe. The population in this study were all students of class XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe in the 2023/2024 academic year, totaling 3 classes totaling 99 students and the sample taken in this study was 2 classes totaling 65 students. Data collection techniques in this study were observation, interviews, documentation, questionnaires and multiple choice tests. Data analysis techniques using normality test, homogeneity test, and hypothesis test using two-way ANOVA test analyzed with SPSS version 22. From the results of the study, it was obtained that the $F_{count} > F_{table}$ (25,369 > 3.15) with a significance value of <0.05 (0.000 < 0.05) which means that there is an influence of the use of interactive media based on kahoot and learning creativity on student learning outcomes. From the results of the research data, it can be seen the difference in student learning outcomes, where those taught using power point media obtained an average value of 74.53 with students who did not complete as many as 13 (40.6%) students and those who completed as many as 19 (59.4%) students. As for the learning outcomes of students with Kahoot media, the average value obtained was 86.67 with 3 (9.1%) students who did not complete and 30 (90.9%) students included in the complete category with a value above the KKM, namely 75. From these data, it can be seen the difference in learning outcomes of students taught with two different media, where the learning outcomes of students with Kahoot media are higher than the learning outcomes of students with Powerpoint media (86.67 > 74.53), with a difference of 12.14 points, Kahoot media is higher. And when viewed from the completeness of students with Kahoot media, 90.1% of students completed while with Powerpoint media, only 59.4% completed. it can be said that the level of student learning completeness with Kahoot media is higher than with Powerpoint media. Thus, it can be concluded that there is a positive and significant influence of the use of Kahoot Learning media and Learning Creativity on student learning outcomes in the Civil Service subject for class XI OTKP at SMKN 1 Kabanjahe 2023/2024.

Keywords: Kahoot Interactive Learning Model, Learning Creativity, Learning Outcomes