

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS BERBASIS KAHOOT DAN
MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN OTK HUMAS DAN KEPROTOKOLAN
KELAS XI MPLB DI SMK NEGERI 1 MEDAN
T.A 2023/2024**

Mayangsari Indriani¹, Nelly Armayanti²

¹Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia

² Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kuis berbasis kahoot dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB Di SMK Negeri 1 Medan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Hasil penelitian diperoleh rerata pretest siswa kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut =58,82 dengan SD =8.444 dan 58,29 dengan SD =8.907, sedangkan nilai setelah menggunakan aplikasi kahoot =83,97 dengan SD =10.715, dan powerpoint =75,14, dengan SD =9.274. Diperoleh bahwa data hasil belajar siswa yang menggunakan kahoot dan minat tinggi =87,17 dan minat rendah =74,54 lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan powerpoint dan minat tinggi =76,05 dan minat rendah =74,37 dengan nilai sig. 0,008, jadi, hipotesis tersebut menolak H₀ dan menerima H_a. Simpulan, bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media kuis berbasis kahoot dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot; Minat Belajar; Hasil Belajar OTK Humas dan Keprotokolan

Abstract: This study aims to determine the effect of using kahoot-based quiz media and learning interest on student learning outcomes in the subject of Public Relations and Protocol OTK class XI MPLB at SMK Negeri 1 Medan. This type of research is experimental. The results obtained the mean pretest of experimental and control class students respectively =58.82 with SD =8.444 and 58.29 with SD =8.907, while the value after using the kahoot application =83.97 with SD =10.715, and powerpoint =75.14, with SD =9.274. It was found that the data of student learning outcomes using kahoot and high interest =87.17 and low interest =74.54 were greater than the learning outcomes of students using powerpoint and high interest =76.05 and low interest =74.37 with a sig value. 0.008, so, the hypothesis rejects H₀ and accepts H_a. Conclusion, that there is an interaction effect between the use of kahoot-based quiz media and learning interest on student learning outcomes in the subject of Public Relations and Protocol.

Keyword: Kahoot Application; Interest in Learning; OTK Public Relations Learning Outcomes and Protocol

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan kompleks yang menjadi wadah terjadinya proses peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia baik berupa pengetahuan dan keterampilan. Melalui pendidikan manusia diajarkan bagaimana memberdayakan diri, berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat dalam mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat melahirkan generasi-generasi yang berkualitas, ulet dan berdaya tinggi sehingga dapat memajukan kualitas bangsa dan negara. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Maka sesuai dengan pengertian tersebut, diharapkan kegiatan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal yang sangat penting karena kegiatan proses pembelajaran di sekolah menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan. Pendidikan selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat.

Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar yang baik karena setiap siswa menginginkan hasil belajar yang baik dan tinggi. Siswa yang hasil belajarnya tinggi dapat dikatakan bahwa siswa tersebut telah melampaui batas ketuntasan minimal yang ditentukan, karena salah satu indikator bahwa kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil adalah apabila hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, dinyatakan tuntas dan diberi pengayaan sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, dinyatakan tidak tuntas dan diberi remedi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan memperlihatkan hasil belajar mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan salah satunya ditentukan dari pencapaian nilai ujian akhir semester belajar siswa pada Kriteria

Ketuntasan Minimal yaitu 75. Nilai hasil belajar siswa memperlihatkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan observasi awal dengan pengamatan dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan diketahui bahwa guru mata pelajaran tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan pada saat belajar lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab menggunakan media buku, papan tulis, dan spidol saja. Kemudian masih adanya siswa dengan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran tersebut. Hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan masih ada siswa yang belum mencapai nilai standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket pra penelitian tentang minat belajar kepada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan diketahui bahwa masih banyak siswa yang tidak terlalu merasa senang pada saat pembelajaran dimulai dengan kategori kadang-kadang sebesar 41,7%. Masih rendahnya rasa kerugian siswa pada saat pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kosong dengan kategori kadang-kadang 33,8%. Masih rendahnya berpartisipasi saat pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan dimulai dengan kategori kadang-kadang 39,6%. Kurangnya siswa mencatat penjelasan materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan kategori kadang-kadang 34,5%. Dan masih adanya siswa yang tidak mencari materi pelajaran dari berbagai sumber selain buku wajib yang digunakan oleh guru dengan kategori kadang-kadang 30,9%. Rendahnya minat belajar itu diduga karena kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh tentang hasil belajar yang diduga dipengaruhi oleh media pembelajaran dengan menggunakan media kuis berbasis KAHOOT dan minat belajar siswa, serta seberapa besar pengaruh masing-masing aspek terhadap hasil belajar dan sekaligus menjadi alasan penulis dalam memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media Kuis Berbasis KAHOOT dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB Di SMK Negeri 1 Medan”

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN Negeri 1 Medan yang berlokasi di Jln.Sindoro No. 01, Pusat Pasar, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2015:21). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah 139 siswa.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas tersebut mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *powerpoint*, setelah itu akan dilihat bagaiman apengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung ke lokasi untuk memperoleh data penelitian. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian yakni di SMK Negeri 1 Medan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara peneliti dengan narasumber. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru MPLB yaitu ibu Dra. Ratna Kesuma Siregar untuk mengetahui bagaimana pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa dan bagaimana minat siswa dalam belajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang identitas diri siswa yang menjadi sampel dan populasi penelitian beserta nilai siswa untuk mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Medan. Dalam penelitian ini, dokumentasi

juga berguna untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa serta sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut.

4. Angket / Kusioner

Angket merupakan suatu alat pengumpulan data dalam penelitian yang terdiri dari beberapa daftar pertanyaan yang dijawab oleh responden secara tertulis. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2015: 134) “ *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan ataupun pertanyaan

Lay Out Angket Minat Belajar Siswa

No.	Variabel	Indikator Variabel	No. Item
1.	Minat Belajar (X2) <i>Sumber : Abdul Rohim (2011)</i>	1. Perasaan senang	1 – 5
		2. Perhatian siswa	6 – 9
		3. Perasaan tertarik	10 – 13
		4. Giat belajar	14 – 17
		5. Mengerjakan tugas	18-21
		6. Mengetahui tujuan belajar	22-25

5. Tes

Tes yang dimaksud dengan tes hasil belajar atau *achievement test* ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada siswa atau oleh dosen kepada mahasiswanya dalam jangka waktu tertentu (Ngalim, 2013:35). Dalam penelitian ini peneliti memilih tes pilihan berganda (*multiple choice*) sebanyak 20 soal yang terdiri dari 4 *option*.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Instrument penelitian yang akan diujikan kepada siswa kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan, terlebih dahulu harus melalui tahap uji coba instrument di luar sampel penelitian yaitu di kelas XII MPLB 1 dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tes hasil belajar dan angket minat belajar serta tingkat kesukaran dan daya pembeda soal tersebut. Uji validitas instrument dilakukan dengan menggunakan metode korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha* yang perhitungannya dibantu dengan

SPSS 26 *for windows*. Di mana ketentuannya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan dianggap valid pada interval kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan $n = 30$.

Perlakuan yang diberikan terhadap kedua kelas adalah penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan berbeda pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran aplikasi *kahoot* dan pada kelas kontrol diterapkan media pembelajaran *powerpoint*.

Di kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *kahoot*. Guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kahoot* selanjutnya guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk berdiskusi terkait persoalan yang muncul. Adapun fungsi guru disini sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa, agar siswa dapat melakukan eksplorasi terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Setelah itu, guru memberikan latihan mandiri dengan menerapkan media aplikasi *kahoot* guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pada tahap akhir murid melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Sedangkan di kelas kontrol, perlakuan yang diberikan dengan menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran terkait ruang lingkup kehumasan dengan media *powerpoint*. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi terkait persoalan yang muncul. Adapun fungsi guru di sini sebagai fasilitator bagi siswa. Setelah itu siswa mengerjakan latihan mandiri guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Perbandingan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pada kategori minat tinggi ataupun minat rendah, disebabkan karena di kelas eksperimen didukung dan difasilitasi dengan media pembelajaran digital yaitu aplikasi *kahoot* untuk siswa belajar secara lebih aktif. Dengan begitu siswa lebih kreatif, eksploratif, dan kritis dalam belajar. Dengan demikian kemampuan berpikir siswa pada kelas eksperimen lebih terlatih dibandingkan siswa dikelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan didalam kelas secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi keaktifan dan cara berpikir siswa selama proses pembelajaran.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan. Data diperoleh dapat dilihat perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,67 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 76,64. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran memiliki rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan (Gress, 2018) bahwa terdapat pengaruh penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar mahasiswa.

Selain itu hasil analisis varian diperoleh F_{hitung} sebesar 52,563 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,000. Sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 65 diperoleh nilai $F_{tabel} = 3,99$. Maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $52,563 > 3,99$ dan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$, maka hasil uji hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a pada taraf *alpha* 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan yang diajarkan menggunakan aplikasi *kahoot* dan *powerpoint*.

Jadi dapat disimpulkan tidak adanya minat dalam belajar akan menyebabkan kurang semangatnya siswa untuk belajar, baik proses pembelajaran yang dilakukan disekolah maupun di rumah. Karena pada dasarnya fungsi minat adalah memberikan dorongan pada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat diberikan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan aplikasi *kahoot* dan *powerpoint*. Di mana nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.
2. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB SMK Negeri 1

Medan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan minat belajar yang rendah. Di mana nilai signifikansi yaitu $0,002 < 0,05$.

3. Terdapat pengaruh interaksi yang positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *kahoot* dan minat belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan. signifikansi yaitu $0,008 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Munib. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES.
- Ahiri, J. 2017. *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Aqid, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontestual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto. S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Deswita, Atika Prama, and Lovelly Dwindah Dahen. 2013. "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Gaya Mengajar Guru Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Program Keahlian Akuntansi Siswa Kelas X di SMKN 1 Sawahlunto." *Journal of Economic and Economic Education Vol 2*. (1): 1-10.
- Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal: Pendidikan Diakses*
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*
25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gurning, Busmin dan Lubis. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K- media.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian dan penulisan artikel ini. Terutama kepada responden yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

PROFIL PENULIS

Penulis merupakan mahasiswa dan dosen fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan. Mayangsari Indriani merupakan mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran 2019 fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan. Sedangkan Nelly Armayanti, S.P, M.Sp merupakan Ketua Prodi dan Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran fakultas ekonomi Universitas Negeri Medan.

