

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SUMBER DAYA MANUSIA KELAS XI MPLB DI SMKS PAB 2 HELVETIA T.A. 2024/2025

Syifa Salsabilla Sihombing¹, Nelly Armayanti²

Email: sihombingsyifasalsabila@gmail.com¹, nellyarmayanti@unimed.ac.id²

Univeritas Negeri Medan

ABSTRACT

The problem examined in this study is the learning outcomes of human resources that have not yet reached the Minimum Completion Criteria (KKM). This study aims to determine the effect of the interactive kahoot quiz media and learning interest on student learning outcomes in the subject of human resources for class XI MPLB at SMK PAB 2 Helvetia. This research was conducted at SMK PAB 2 Helvetia located at Jalan Veteran Pasar IV Helvetia, Deli Serdang . This type of research is experimental. The population in this study were 76 class XI MPLB students. The sample in this study consisted of XI MPLB 1 and XI MPLB 2 as many as 76 students. The research instrument consisted of a test of learning outcomes and a questionnaire on learning interests. The data analysis technique used was the Kolmogorov Smirnov normality test and the f (Levene) homogeneity test , while the hypothesis test used Two-Way ANOVA on SPSS version 25. The results of the data analysis obtained the average Pre-Test of the experimental and control class students respectively = 60.61 and 58.09, while the average Post-Test value after using the Kahoot application = 84.70 and PowerPoint = 71.91. From the results of the data analysis obtained that the learning outcome data using Kahoot and high interest = 87.80 and low interest = 75 is greater than the learning outcomes of students using PowerPoint and high interest = 74.47 and low interest = 68.66 with a sig. value of 0.004, in this case the hypothesis is rejected and accepted. Thus, it can be concluded that there is an interaction effect between the Kahoot interactive quiz media and learning interest on student learning outcomes in the human resources subject of class XI MPLB at SMKS PAB 2 Helvetia in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Kahoot Interactive Learning Media , Learning Interest, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar sumber daya manusia 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 sumber daya manusia kelas XI MPLB di SMK PAB 2 Helvetia. Penelitian ini dilaksanakan di SMK PAB 2 Helvetia yang beralamat di Jalan Veteran Pasar IV Helvetia, Deli Serdang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MPLB sebanyak 76 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 sebanyak 76 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 pada SPSS versi 25. Hasil analisis data diperoleh rerata Pre-Test siswa kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut = 60,61 dan 58,09, sedangkan nilai rerata Post-Test setelah menggunakan aplikasi kahoot = 84,70 dan PowerPoint = 71,91. Dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa data hasil belajar yang menggunakan kahoot dan minat tinggi = 87,80 dan minat rendah = 75 lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan PowerPoint dan minat tinggi = 74,47 dan minat rendah = 68,66 dengan nilai sig. 0,004 , dalam hal ini hipotesis tersebut menolak dan menerima . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara media kuis interaktif kahoot dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sumber daya manusia kelas XI MPLB DI SMKS PAB 2 Helvetia T.A. 2024/2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Kahoot, Minat Belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam perkembangan bangsa dan menjadi salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Pendidikan merupakan elemen di dalam masyarakat yang menjadi bagian proses perubahan seorang individu dan berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, sehingga pendidikan menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi dalam proses kehidupan, dimana pendidikan memainkan peran penting sebagai upaya memberantas kebodohan, memerangi kemiskinan, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan warga negara, dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, maka dari itu pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh- sungguh untuk mengatasi berbagai masalah dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan yang di tetapkan oleh Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang tertuang di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu bahwa pendidikan bertujuan bukan hanya untuk meningkatkan potensi siswa melainkan juga untuk mengalami perubahan tingkah laku, watak dan juga kepribadian siswa tersebut.

Memasuki era 4.0 teknologi sudah mulai memasuki segala bidang salah satunya pendidikan, sehingga teknologi seakan tidak bisa di pisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia, begitupun dalam dunia pendidikan. Teknologi mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan dengan segala kemudahan yang diberikan, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar bukan hanya mampu memberikan kemudahan tapi juga memberikan kesan kebaruan bagi guru maupun siswa, dan memberikan kesan kondusif dan tidak membosankan dengan segala variasi yang ada.

Dalam dunia pendidikan modern pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan belajar semakin berkembang pesat, dengan pemanfaatan teknologi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, dimana dampaknya dapat dirasakan dan mempengaruhi kehidupan manusia. Salah satu dampak teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau memberikan materi ajar guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, yang diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif, dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, bervariasi dan sesuai kebutuhan siswa diharapkan mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses kegiatan belajar mengajar seperti : mengatasi kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar siswa, menciptakan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran, memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mempelajari materi ajar. Demi tercapainya tujuan pembelajaran dan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan menarik tersebut maka penggunaan media pembelajaran harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa terlibat aktif saat kegiatan belajar mengajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik keaktifan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar adalah media interaktif *Kahoot*. *Kahoot* adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis game yang di dalamnya terdapat fitur- fitur yang memberikan kesan menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar melalui kuis interaktif. Media pembelajaran interaktif *Kahoot* ini juga memadukan antara audio dan visual yang menghasilkan kolaborasi yang sangat baik dan menambah kesan yang menarik.

Selain itu, *Kahoot* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. *Kahoot* dapat diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa melalui handphone, laptop, ataupun komputer. *Kahoot* dapat digunakan oleh guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktivitas siswa. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke siswa sehingga dapat melatih siswa untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat.

Selain faktor eksternal, ada pula faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, karena minat yang dimiliki siswa akan membangkitkan rasa suka dan keterlibatan siswa pada suatu hal atau aktifitas tanpa adanya rasa keterpaksaan dan minat menjadi kunci keaktifan yang berasal dari dalam diri siswa. Minat akan muncul pada diri seseorang ketika seseorang merasa tertarik pada sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajarinya akan bermakna bagi dirinya sendiri.

Untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa penulis telah menyebarkan angket pra-penelitian tentang minat belajar siswa pada bulan Januari tahun 2025 kepada 76 siswa kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia untuk mencari permasalahan awal mengenai minat belajar siswa. Berikut gambaran angket pra- penelitian kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia T.A. 2024/2025.

Tabel 1. Perentase Tingkat Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	SL (Selalu)	SR (Sering)	KK (Kadang-Kadang)	JR (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
Perasaan Senang dalam mengikuti pembelajaran						
1	Saya selalu hadir pada pelajaran Sumber Daya Manusia	31 (40,7%)	45 (59,3%)	-	-	-
2	Saya selalu senang saat pelajaran Sumber Daya Manusia akan dimulai	18 (23,6%)	20 (26,3%)	13 (17,3%)	25 (32,8%)	-
3	Saya selalu senang ketika guru membuka sesi tanya jawab/ diskusi pada saat pelajaran Sumber Daya Manusia	15 (19,8%)	25 (32,8%)	28 (36,9%)	8 (10,5%)	-
4	Saya senang duduk di depan pada saat pelajaran Sumber Daya Manusia	-	20 (26,3%)	6 (7,9%)	40 (52,7%)	10 (13,1%)

No	Pernyataan	SL (Selalu)	SR (Sering)	KK (Kadang- Kadang)	JR (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
5	Saya merasa rugi jika mata pelajaran Sumber Daya Manusia kosong	15 (19,8%)	12 (15,8%)	25 (32,8%)	24 (31,6%)	-
Memiliki Ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran Sumber Daya Manusia						
6	Saya akan membaca materi sebelumnya dan mencari tau seputar materi yang akan dibahas sehari sebelum pelajaran Sumber Daya Manusia dimulai	5 (6,6%)	20 (26,3%)	25 (32,8%)	21 (27,8%)	5 (6,6%)
Memiliki Ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran Sumber Daya Manusia						
7	Saya suka mencari informasi melalui Internet seputar Materi pada pembelajaran Sumber Daya Manusia	5 (6,6%)	20 (26,3%)	25 (32,8%)	21 (27,8%)	5 (6,6%)
8	Saya berdiskusi dengan teman di luar jam pelajaran untuk membahas materi Sumber Daya Manusia	-	16 (21,05%)	25 (32,9%)	25 (32,9%)	10 (13,15%)
9	Saya selalu mempunyai rasa ingin tahu lebih dalam setiap pembelajaran Sumber Daya Manusia	27 (35,6%)	14 (18,4%)	29 (38,1%)	6 (7,9%)	-
10	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi Sumber Daya Manusia	8 (10,5%)	19 (25%)	30 (39,5%)	19 (25%)	
Memiliki Perhatian lebih terhadap pelajaran Sumber Daya Manusia						
11	Saya memperhatikan penjelasan yang diberikan guru saat kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Sumber Daya Manusia	27 (35,6%)	30 (39,5%)	17 (22,3%)	2 (2,6%)	
12	Saya tidak membuka sosial media ketika guru sedang menjelaskan materi pada mata pelajaran Sumber Daya Manusia	17 (22,4%)	20 (26,3%)	30 (39,5%)	9 (11,8%)	
13	Saya membuat catatan	10	25	25	15	1

No	Pernyataan	SL (Selalu)	SR (Sering)	KK (Kadang-Kadang)	JR (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
	atas penjelasan yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran Sumber Daya Manusia	(13,2%)	(32,9%)	(32,9%)	(19,7%)	(1,3%)
14	Saya mengulas kembali materi pembelajaran Sumber Daya Manusia setelah jam pelajaran selesai	20 (26,3%)	20 (26,3%)	20 (26,3%)	14 (18,4%)	2 (2,7%)
15	Saya tekun pada saat mata pelajaran Sumber Daya Manusia	25 (32,9%)	30 (39,5%)	15 (19,7%)	6 (7,9%)	-
Keterlibatan siswa pada pembelajaran						
16	Saya selalu antusias untuk menguasai Materi pelajaran Sumber Daya Manusia	6 (7,9%)	15 (19,7%)	25 (32,9%)	28 (36,8%)	2 (2,7%)
17	Saya bisa merespon dan memberikan pendapat saya tentang materi pembelajaran Sumber Daya Manusia	6 (7,9%)	15 (19,7%)	25 (32,9%)	28 (36,8%)	2 (2,7%)
18	Apabila saya merasa belum jelas dengan materi yang disampaikan oleh Guru saat pembelajaran, saya langsung bertanya dengan guru yang bersangkutan.	10 (13,2%)	16 (21,%)	30 (39,5%)	20 (26,3%)	-
19	Saya selalu berusaha maksimal dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sumber Daya Manusia	25 (32,9%)	25 (32,9%)	16 (21%)	10 (13,2%)	-
20	Saya selalu bertanya keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari	20 (26,3%)	20 (26,3%)	26 (34,3%)	8 (10,5%)	2 (2,6%)
Memiliki Sikap Disiplin dalam Belajar						
21	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran Sumber Daya Manusia	40 (52,6%)	25 (33%)	11 (14,4%)	-	-
22	Ketika ada tugas	15	30	20	10	1

No	Pernyataan	SL (Selalu)	SR (Sering)	KK (Kadang-Kadang)	JR (Jarang)	TP (Tidak Pernah)
	kelompok saya akan mengajak teman saya untuk segera mengerjakannya	(19,7%)	(39,4%)	(26,3%)	(13,2%)	(1,3%)
23	Saya menggunakan waktu luang untuk berdiskusi dengan teman terkait materi pelajaran Sumber Daya Manusia yang akan di bahas	15 (19,7%)	25 (32,9%)	30 (39,4%)	6 (8%)	-
24	Saya selalu mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum pelajaran Sumber Daya Manusia dimulai	18 (23,6%)	20 (26,3%)	25 (32,9%)	10 (13,2%)	3 (4%)
25	Saya mengikuti pembelajaran Sumber Daya Manusia dari awal hingga jam pelajaran selesai	25 (33%)	30 (39,4%)	15 (19,7%)	6 (7,9%)	-

Sumber: Data diperoleh dari angket pra-penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket pra penelitian tentang minat belajar kepada peserta didik kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang tidak terlalu merasa senang saat akan memulai pembelajaran dengan kategori jarang sebesar 32,8% dan kadang-kadang sebesar 17,3%. Masih rendah nya rasa senang siswa saat adanya sesi tanya jawab/ diskusi saat pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 36,9% dan kategori jarang sebesar 10,5%. Masih banyaknya siswa yang tidak senang untuk duduk di depan saat pembelajaran dimulai dengan kategori jarang sebesar 52,7% dan jarang sebesar 13,1%. Masih rendahnya rasa kerugian siswa pada saat tidak masuk pembelajaran sumber daya manusia dengan kategori kadang-kadang sebesar 32,8% dan jarang 31,6%.

Masih rendahnya ketertarikan siswa untuk membaca materi pembelajaran sebelumnya dan materi pembelajaran yang akan datang dengan kategori kadang – kadang sebesar 32,8%, kategori jarang sebesar 27,8%, kategori tidak pernah sebesar 6,6%. Masih rendahnya siswa mencari informasi seputar materi pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 32,9%, kategori jarang sebesar 27,8% dan tidak pernah 6,6%. Masih rendahnya siswa berdiskusi membahas materi pembelajaran di luar jam pembelajaran di tunjukkan dengan kategori kadang-kadang sebesar 32,9%, kategori jarang 32,9% dan kategori tidak pernah sebesar 13,15%. Masih rendahnya rasa ingin tahu dalam setiap pembelajaran sumber daya manusia dengan kategori kadang- kadang 38,1% dan jarang 7,9%. Masih rendahnya antusias siswa untuk menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 39,5% dan kategori jarang sebesar 25%.

Masih banyaknya siswa yang membuka sosial media saat pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 39,5% dan jarang 2,6%. Masih rendahnya siswa yang membuat catatan atas penjelasan yang diberikan oleh guru dengan kategori kadang- kadang sebesar 32,9%, kategori jarang sebesar 19,7%, dan kategori tidak pernah 1,3%. Masih

rendahnya siswa yang mengulas kembali materi pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 26,3%, kategori jarang 18,4%, dan kategori tidak pernah sebesar 2,7%.

Masih rendahnya antusias siswa dalam menguasai materi pembelajaran sumber daya manusia dengan kategori kadang-kadang sebesar 32,9%, kategori jarang 36,8%, dan kategori tidak pernah sebesar 2,7%. Masih rendahnya siswa dalam memberikan respon dan pendapat selama pembelajaran berlangsung dengan kategori kadang-kadang sebesar 32,9%, kategori jarang sebesar 36,8%, dan kategori tidak pernah sebesar 2,7%. Masih kurangnya keterlibatan siswa untuk bertanya pada guru pada saat ada materi ajar yang tidak dipahami dengan kategori kadang-kadang sebesar 39,5% dan kategori jarang sebesar 26,3%. Masih rendahnya siswa yang bertanya keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari dengan kategori kadang-kadang sebesar 34,3%, kategori jarang 10,5%, dan kategori tidak pernah sebesar 2,6%.

Masih rendahnya siswa yang memanfaatkan waktu luang untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 39,4% dan kategori jarang sebesar 8%. Masih rendahnya kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan kategori kadang-kadang sebesar 32,9%, kategori jarang sebesar 13,2%, dan kategori tidak pernah sebesar 4%. Masih adanya siswa yang tidak mengikuti pembelajaran sumber daya manusia dari awal hingga akhir dengan kategori kadang-kadang sebesar 19,7% dan kategori jarang 7,9%.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dicapai oleh siswa yang merupakan hasil dari pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi pelajaran yang telah dipelajari, tetapi juga untuk menentukan metode apa yang harus diambil oleh guru, siswa, dan orang tua untuk proses pembelajaran di masa depan dan merupakan bagian dari evaluasi pembelajaran.

Menurut Lestari.P. dkk (2023:39) Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa berupa penguasaan materi belajar, pengalaman belajar dari kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran. Menurut Krisnayanti. I. A. A. H, Wijaya Sendi (2022:1779) hasil belajar adalah sesuatu yang dihasilkan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar yang dibarengi dengan adanya perubahan tingkah laku yang mencerminkan 3 ranah penting yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil berupa perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa dari proses kegiatan belajar mengajar yang mencakup kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Hasil belajar berfungsi untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran sudah tercapai dan merupakan suatu prestasi yang diikuti dengan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dinyatakan dengan nilai, huruf, atau kalimat.

Hasil belajar yang diharapkan yaitu hasil belajar yang memenuhi kriteria, yaitu siswa yang hasil belajarnya mencapai kriteria dengan kata lain telah melewati batas ketuntasan minimal yang ditentukan, karena salah satu indikator kegiatan pembelajaran yang dikatakan berhasil yaitu apabila hasil belajar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang telah berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dinyatakan tidak tuntas atau remedial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Sumber Daya Manusia di SMKS PAB 2 Helvetia T.A. 2024/2025 menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sumber Daya Manusia yang ditentukan dari nilai ulangan harian yang KKM nya yaitu 75. Dari nilai hasil belajar siswa terlihat masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Berikut Hasil Belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Sumber Daya Manusia di

Tabel 1 Data Hasil Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran Sumber Daya Manusia

Kelas	Jumlah	KKM	Tes	Tidak Tuntas	Persentase	Tuntas	Persentase
XI MPLB 1	38 siswa	75	UH 1	22	58%	16	42,1%
			UH 2	24	63,1%	14	36,8%
			UH 3	20	52,6%	18	47,3%
			Rata-rata	22	57,9%	16	42%
XI MPLB 2	38 siswa	75	UH 1	20	52,6%	18	47,3%
			UH 2	24	63,1%	14	36,8%
			UH 3	20	52,6%	18	47,3%
			Rata-rata	21,3	56,1%	16,7	28,19%

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti paparkan diatas, peneliti merasa penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan menjadi rekomendasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan dengan memahami pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar, sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dimana bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen yaitu media pembelajaran inetraktif Kahoot (X1) dan Minat belajar (X2) terhadap variabel dependen yaitu Hasil Belajar (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar Sumber Daya Manusia Siswa Yang Diajarkan Dengan Aplikasi Kahoot dan Powerpoint

Dari uji hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sumber daya manusia. Dari data yang diperoleh dapat dilihat perbedaan antara rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 83,00 dan rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 74,00 sehingga dari kedua data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kelas dengan penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran memiliki rata-rata lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan powerpoint sebagai media pembelajarannya. Hasil penelitian ini pun diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan (Lukas, 2021) bahwa terdapat pengaruh penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Selain itu hasil analisis varians diperoleh sebesar 24,051 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,000 Sedangkan dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 72 diperoleh nilai $F = 3,97$ Maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $24,051 > 3,97$ dan signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$, maka hasil uji hipotesis menolak pada taraf alpha 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Sumber Daya Manusia yang diajarkan menggunakan media kahoot dan Powerpoint.

Perbedaan Hasil Belajar Sumber Daya Manusia Siswa Kelompok Minat Tinggi dan Minat Rendah

Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sumber daya manusia siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah. Hasil temuan membuktikan bahwa hasil belajar rata-rata siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebesar 76,90 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah sebesar 68,90 selain itu dari hasil analisis varians didapat sebesar 41,548 dan

nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,000 sedangkan dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 72 didapatkan nilai $F = 3,97$ maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $41,548 > 3,97$ dan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ maka hasil uji hipotesis menolak dan menerima pada taraf alpha 5%.

Setiap individu apabila melakukan sebuah kegiatan pasti memiliki dorongan dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya tujuan tersebut menimbulkan keinginan, kekuatan serta dorongan untuk melakukannya. Demikian juga halnya dengan belajar, diperlukan dorongan seperti minat belajar agar tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai dengan baik. Siswa dengan minat belajar tinggi akan mendapatkan hasil berupa nilai yang bagus. Sebaliknya apabila siswa dengan minat belajar rendah maka akan sangat berpengaruh terhadap hasil atau nilai yang diperoleh.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bila minat belajar siswa dalam belajar tidak ada maka akan sangat berpengaruh pada semangat siswa itu sendiri dalam belajar. Baik proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di rumah. Karena pada dasarnya fungsi dari minat ialah memberikan dorongan pada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perbedaan Penerapan Aplikasi Kahoot dan Powerpoint Dengan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sumber Daya Manusia

Dalam penelitian ini ditemukan hasil bahwa adanya interaksi antara media kuis interaktif kahoot dan minat belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran sumber daya manusia. Dari hasil penelitian ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran sumber daya manusia yang variasi penerapan aplikasi kahoot dan powerpoint dengan minat belajar tinggi dan rendah. Artinya, salah satu dari kedua kelompok akan menghasilkan belajar dengan lebih baik menggunakan aplikasi kahoot dan Powerpoint sebagai media pembelajaran.

Hal ini didukung oleh temuan data dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa di kelas eksperimen menggunakan aplikasi kahoot dengan minat belajar tinggi sebesar 85,00 dan yang memiliki minat rendah sebesar 80,00 sedangkan rerata hasil belajar siswa di kelas kontrol menggunakan powerpoint dengan minat belajar tinggi sebesar 77,00 dan memiliki minat rendah sebesar 65,93 selain itu, hasil uji Anava Dua Jalur juga menunjukkan nilai F sebesar 9,006 dan nilai signifikansi media pembelajaran sebesar 0,004 sedangkan dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 72 diperoleh $F = 3,97$ maka karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,006 > 3,97$ dan nilai signifikansi yaitu $0,004 < 0,05$ maka hasil uji hipotesis menolak dan menerima pada taraf alpha 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penerapan media kuis interaktif kahoot dan minat belajar siswa pada mata pelajaran sumber daya manusia. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media kuis interaktif kahoot dan minat belajar yang tinggi maupun rendah memberikan pengaruh yang lebih tinggi dalam meningkatkan belajar siswa.

KESIMPULAN

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

1. Terdapat pengaruh penerapan media kuis interaktif kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sumber daya manusia pada kelas XI MPLB SMKS 2 PAB Helvetia. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan media kahoot dan powerpoint. dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $24,051 > 3,97$ nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.
2. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sumber daya manusia pada kelas XI MPLB SMKS 2 PAB Helvetia. 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 $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $41,548 > 3,97$ nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.
3. Terdapat pengaruh interaksi yang positif dan signifikan antara penerapan media kahoot dan minat belajar siswa pada mata pelajaran sumber daya manusia pada kelas XI MPLB SMKS 2 PAB Helvetia dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,006 > 3,97$ signifikansi yaitu $0,004 < 0,05$.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Guru mata pelajaran sumber daya manusia disarankan untuk memulai menerapkan media pembelajaran berbasis digital salah satunya media kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital guna membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan sehingga mendorong minat siswa untuk belajar.
2. Tenaga pendidik harus mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital agar dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan efisien.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih kreatif dan variatif dalam mengembangkan variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah.D.C., Sutrisno .J. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al- Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan. 15(1). 243- 250. <https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>
- Arifannisa.,Yuliasih .M., dan Hayati. 2023. Sumber dan pengembangan media pembelajaran (teori dan penerapan).
- Arrosyida dan Suprpto. 2021. Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1-8.
- Asari.A., Purba.S., Fitri.R., dan Veronika.G. 2023. Media Pembelajaran Era Digital. Istana Agency.
- E.James, M. 2020. Learning Outcomes : Typologies. In The SAGE Encyclopedia of Higher Education (pp. 968–969).
- Estari.A.W. 2020. Pentingnya memahami karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs). 3(3), 1439-1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fikri.H. dan Madona.A.S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Samudera Biru.
- Handayani, D. 2020. Pemanfaatan Youtube pada saat pandemi COVID-19 untuk media pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman peserta didik. JUPENDIK: Jurnal Pendidikan, 4(2), 12–18.
- Hayya.L.A. 2023. Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. Jurnal Eksponen. 13(2) . 67-76. [file:///D:/download%202/2Lumaul+Adilah+Hayya+\(66-76\).pdf](file:///D:/download%202/2Lumaul+Adilah+Hayya+(66-76).pdf) .
- Hendra., Afriyadi.H., dan Tanwir. 2023. Media pembelajaran berbasis digital (Teori dan praktik). SonPedia.
- idayah.S.N., Zulaihati.S., dan Sumiati.A. 2023. Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta. Konferensi Ilmiah Akuntansi X. Vol.10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KIA/article/view/18473/9124>.
- Hidayat.I., Supriani.A., Setiawan.A., dan Lubis.A. 2023. Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. Jurnal on Education. 6(1). 6933- 6942. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., dan Waldi, A. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan. 8(1). [doi.org](https://doi.org/10.24065/pedagogia.v8i1.12345)

- Julhadi, dan Kholik, N. 2021. Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi. EDU PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=BfclEAAAQBAJ>.
- Karisma.E.T., Setiawan.D., dan Oktavianti.I. 2022. Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*. 2(3), 121-126. <https://scispace.com/pdf/analisis-minat-belajar-siswa-pada-pembelajaran-kelas-iv-sdn-2we851rz.pdf>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka (Nomor 032/H/KR/2024).
- Khatimah.A.K., Pagarra.H., dan Khaerunnisa. 2023. Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. *Pinisi Journal Of Education*. h. 2-12. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33313>.
- Krisnayanti.I.A.A.H., Wijaya.S. 2022. Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. 8(2). 2656-5862. <http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i2.3127>.
- istanto.A. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Laoli. T.R., Lahagu.A., Harefa.Y., dan Telaumbanua.W.A. 2024. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(4). 1241- 1252. <https://jurnalp4i.com/index.php/learning>.
- Lestari .P., Yohana.C., dan Adha.M.A. 2023. Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas XI OTKP di SMKN Jakarta Barat. *Jurnal Media Administrasi*. 8 (1). 35-47. <https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>.
- Mahdalina. 2021. Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang tua, dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Stufi Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 pada SDN Binuang 4 dan SDN Binuang 8 di Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin dalam Pelajaran IPA). 333 *Kindai*. 18(2). 332-351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>.
- Marto.H., Yulianti. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*.1(1),18-24.<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/15/8>.
- Muaksan.S. 2025. Pengaruh Kemampuan Komunikasi Guru Ekonomi Terhadap Minat Belajar Siswa MAN 3 Bone. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*. 9(2), 48-53. <https://sejurnal.com/pub/index.php/jikm/article/view/6586/7671>.
- Nababan.F.D., Sinaga.A.T., dan Sianipar.H.H. 2024. Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Taman Dewasa (SMP) Taman Siswa Pematang Siantar T.A 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*. 1(6). 19-26. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i6.2765>.
- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Ndraha.I.S., Mendrofa.R.N., dan Lase.R.E. 2022. Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 1(2), 672-681. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.
- Pagarra.H., Syawaludin.A., Krismanto.W., dan Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Priyono dan Marnis. 2008. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Zifatama Publisher.
- Puspitasari.R., Suparman., Dan Fahrunnisa. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(6). 8214-8226. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Rahayuningsih.P., Hidayah .W., Primar.C.N., dan Nurmelia. 2022. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Jurnal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*. 1(1),2-10.<https://ojs.stai-ibnurusyid.ac.id/index.php/jpib/article/view/101/42>.
- Rapiadi. 2022. *Monograf Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha InsanCendekiaMandiri*.https://books.google.co.id/books?id=_ymUEAAAQBAJ .
- Saat.S., Mania.S. 2020. *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. (Edisi ke-2).

- Pusaka Almaida.
- Sakdah.M.S., Prastowo.A., dan Anas.N. 2022. Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1).487-497.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Saputro.F.C., Mansur.H., dan Utama.A.H. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. 4(2). 1300- 1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>.
- Shoffa S., Subroto.D. E., dan Nasution F.S. 2023. Media Pembelajaran. Afasa Pusaka
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Edisi ke-2). ALFABETA,cv.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Edisi ke-2). ALFABETA,cv.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.
- Taufik.A.(2019). Analisis Karakteristik Peserta Didik.el-Ghiroh.16(1). 1-13
- Widodo.S, Ladyani.F., dan Asrianto.L.O. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Science Techno Direct Perum Kopri.
- Wulandari.A.P., Salsabila.A.A., dan Cahyani.K. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*. 5(2), 3928-3936. <file:///D:/download%202/1074-Article%20Text-2778-3-10-20230122.pdf> .
- Yandi.A., Putri.A.N.K., dan Putri.Y.S.K. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara(JPSN)*.1(1),13-24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.
- Zahirah.A.A., Devi.W.S., dan Widyasari.N. 2024. Analisis minat belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Daarul Khoir Nglipar. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ* (1724-1729). Jakarta.<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>.