PERBEDAAN PENGARUH MEDIA KAHOOT! DAN POWERPOINT TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

THE DIFFERENCE IN THE INFLUENCE OF KAHOOT! AND POWERPOINT MEDIA ON STUDENTS' INTEREST AND LEARNING OUTCOMES

Luqman Mishbahul Munir, Sutirman
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: luqmanmishbahul.2020@student.uny.ac.id, sutirman@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh media Kahoot! dan PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar peserta didik secara simultan. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu. Pengumpulan data dilakukan melalui survei dan tes objektif yang melewati uji validitas, reliabilitas, dan kualitas soal. Analisis data meliputi deskripsi data, uji normalitas multivariat, uji homogenitas matriks kovarian, dan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan dengan signifikansi sebesar 0,000, dimana media Kahoot! memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar, *gain score*, serta pencapaian KKM. Peneliti menyarankan integrasi media Kahoot! dalam pembelajaran, pelatihan guru, serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai. Implikasi penelitian ini mencakup peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui teknologi interaktif, dukungan bagi investasi infrastruktur teknologi, serta pelatihan guru oleh pembuat kebijakan. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dan cakupan lebih luas.

Kata kunci: Hasil Belajar; Media Kahoot!; Media PowerPoint; Minat Belajar.

Abstract

This study aims to determine the differential effects of Kahoot! and PowerPoint on student interest and learning outcomes simultaneously. The method used is an experiment with a quantitative approach and a quasi-experimental design. Data collection was conducted through surveys and objective tests that underwent validity, reliability, and quality item tests. Data analysis included data description, multivariate normality test, covariance matrix homogeneity test, and MANOVA. The results showed a significant difference with a significance level of 0.000, indicating that Kahoot! had a positive and significant impact on increasing student interest, gain scores, and achieving the Minimum Competency Standards (KKM). The researchers suggest integrating Kahoot! into learning, providing teacher training, and ensuring adequate technological facilities. The implications of this study include enhancing student engagement and understanding through interactive technology, supporting technological infrastructure investment, and providing teacher training by policymakers. Further research is recommended to explore the long-term impacts and broader scope.

Keywords: Learning Outcomes; Kahoot! Media; PowerPoint Media; Learning Interest.

Pendahuluan

Pendidikan berkualitas adalah pilar utama dalam membangun negara yang maju dan masyarakat yang berpengetahuan serta adil. Namun, Indonesia masih menghadapi tantangan besar di bidang pendidikan. Menurut laporan IDN Times, Indonesia berada di peringkat ke-67 dari 203 negara pada tahun 2023, dengan tingkat kelulusan sekolah menengah atas hanya sebesar 78%. Hampir seperempat peserta didik tidak menyelesaikan pendidikan menengah atas, yang mencerminkan kualitas sumber daya manusia dan daya saing bangsa yang rendah di kancah internasional. Faktor-faktor seperti tingkat pendidikan orang tua, kondisi ekonomi, dukungan dan perhatian orang tua, pandangan masyarakat terhadap pendidikan, dan lingkungan tempat tinggal, serta masalah pergaulan bebas, kurangnya perhatian orang tua, kehamilan di luar nikah, dan kurangnya kesadaran diri, berkontribusi pada rendahnya angka kelulusan (Ramadhani et al., 2023, p.152; Lanawaang & Mesra, 2023, p.1376).

Adaptasi pendidikan pada era digital sangat penting untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Ratumanan, 2015, p. 20). Guru dan sekolah menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar yang didefinisikan sebagai ketertarikan, perasaan senang, keterlibatan, dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Dewey (1916, p. 123) menyatakan bahwa minat belajar adalah aspek inheren dalam proses belajar itu sendiri, dan pendidikan harus berpusat pada peserta didik dengan pengalaman belajar yang relevan dengan minat dan kebutuhan mereka. Menurut Hurlock (1980, p. 152), indikator minat belajar meliputi perasaan senang, pemusatan pikiran, perhatian, dan kecenderungan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan memicu perilaku positif dan membantu peserta didik mengembangkan karakter yang mandiri dan kreatif.

Hasil belajar adalah indikator penting penguasaan materi pelajaran dan keterampilan, meningkatkan percaya diri peserta didik, menjadi tolok ukur kemampuan mereka, dan memberikan dampak positif terhadap lingkungan sekitar. Selaras dengan hal tersebut, Subakti & Handayani (2020, p. 248) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan perilaku pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Selain itu, Saragih et al. (2021, p. 2647) menambahkan bahwa hasil belajar melibatkan pemahaman yang diperoleh melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Menurut Yandi et al. (2023, pp. 15-18), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah. Tingginya hasil belajar akan memperbesar peluang peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat, mendapatkan pekerjaan, serta melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik di Indonesia sangat mendesak untuk diatasi. Observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo menunjukkan bahwa transisi dari SMP ke SMK berdampak pada minat belajar yang rendah dengan 50% peserta didik kurang antusias dengan materi yang diajarkan. Selain itu, data Penilaian Sekolah Akhir Semester (PSAS) menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memiliki nilai kognitif di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian oleh Chairudin & Dewi (Chandra et al., 2023, p. 43) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, sementara Darwan & Saleh (2023, p. 125) menunjukkan bahwa media berperan dalam mempengaruhi minat belajar. Namun, metode pengajaran yang monoton dengan ceramah dan penggunaan Media PowerPoint serta modul dilakukan oleh satu guru dengan 12 jam pelajaran per minggu menyebabkan rendahnya antusiasme dan kebosanan di kalangan peserta didik.

Pendidikan di Indonesia idealnya dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik, namun banyak sekolah masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan media yang monoton. Selaras dengan hal tersebut, *Programme for International Student Assessment* (Schleicher, 2023, p. 31) menyarankan bahwa inovasi dalam pengajaran, seperti pembelajaran berbasis permainan, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, menandai kebutuhan akan pendekatan baru dalam pendidikan yang memanfaatkan kekuatan teknologi digital. Arsyad (2016, p. 7) menjelaskan bahwa media mencakup berbagai bentuk seperti gambar, video, audio, dan teks yang membantu dalam penyampaian materi ajar secara efektif. Ia juga menjelaskan bahwa indikator media pembelajaran yang efektif meliputi kemampuan memperjelas pesan dan informasi, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa. Meskipun banyak

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, masih sedikit yang membandingkan pengaruh media Kahoot! dengan PowerPoint dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Al Ghawail & Yahia (2022) menyatakan bahwa media Kahoot! memiliki pengaruh positif terhadap dinamika kelas, keterlibatan peserta didik, minat, dan pembelajaran. Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengaplikasikan media Kahoot! yang dikembangkan melalui aplikasi *mobile smartphone* dan teknologi *software* karena memiliki pengaruh positif pada rekam jejaknya.

Berdasarkan keresahan peneliti terkait rendahnya tingkat kelulusan dan rendahnya minat serta hasil belajar peserta didik, penelitian ini menjadi penting untuk mengeksplorasi solusi yang efektif. Pada era digital saat ini, pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran DDMPLB perlu disegarkan dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penerapan media Kahoot! dan PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik.

Metode Penelitian

Penelitian jenis eksperimen ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Penelitian ini bertempat di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dengan subjek peserta didik kelas X MPLB (2023/2024). Pengumpulan data dengan metode survey dan tes objektif melewati tahapan uji validitas, reliabilitas, dan kualitas soal. Uji validitas logis dinyatakan layak diujikan dengan revisi oleh 2 (dua) *expert judgement* Dosen Departemen Pendidikan Administrasi UNY. Uji validitas empiris instrumen lembar kuesioner dan tes objektif pada 29 peserta didik dinyatakan valid mewakili setiap indikator. Instrumen dinyatakan reliabel kategori sangat tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,961 dan 0,844. Teknik analisis data meliputi deskripsi data, uji normalitas multivariat dan homogenitas matriks kovarian, serta uji *multivariate analysis of variance* (MANOVA).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data riset yang terkumpul dari lapangan diuraikan dalam bentuk deskripsi data guna memberikan gambaran umum tentang karakteristik sampel yang sedang diteliti. Analisis deskripsi data dapat mengidentifikasi tren atau pola yang terdapat dalam data tersebut. Data ini diperoleh dari penelitian yang melibatkan peserta didik dari kelas X MPLB 2 dan 3. Partisipan riset ini terdiri atas 57 peserta didik yang dibagi menjadi 2 (dua) kelas, dengan setiap kelas terdiri atas 29 dan 28 peserta didik. Data hasil penelitian dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yakni data dari kelompok eksperimen (kelas X MPLB 2) dan kelompok kontrol (kelas X MPLB 3). Kelompok eksperimen menerima perlakuan menggunakan media Kahoot! sedangkan kelompok kontrol menerima perlakuan menggunakan media PowerPoint.

Data variabel terikat yang telah dikumpulkan di lapangan kemudian dianalisis secara rinci. Analisis data ini meliputi perhitungan rata-rata *(mean)*, median, modus, varians, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, serta total keseluruhan data. Selain itu, hasil analisis juga disajikan dalam tabel kecenderungan skor dan diagram lingkaran guna memberikan visualisasi yang lebih jelas.

a) Data minat belajar setelah perlakuan
   1) Data minat belajar kelompok eksperimen

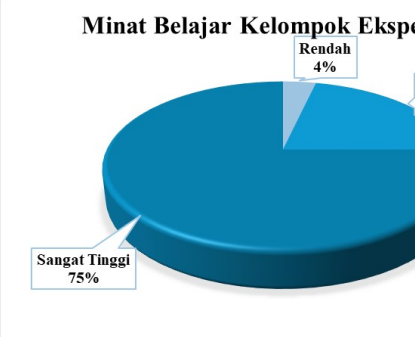
      Hasil perhitungan statistik deskriptif dari kuesioner yang terdiri atas 24 item dengan 4 (empat) pilihan jawaban pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 75,93, median 76, modus 73, standar deviasi 8,5, varians 72,36, nilai terendah 59, nilai tertinggi 95, dan total nilai keseluruhan 2.126. Selanjutnya, tabel kategori kecenderungan skor dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 1. Kecenderungan Skor Data Minat Belajar

No	Rentang Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
1	72 ≤ X	21	75,00%	Sangat Tinggi
2	60 ≤ X <	6	21,40%	Tinggi

	72			
3	48 ≤ X < 60	1	3,60%	Rendah
4	X < 48	0	0,00%	Sangat Rendah
	Jumlah	28	100,0%	

Berdasar pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan skor minat belajar dalam kelompok eksperimen menunjukkan 11 responden dalam kategori sangat tinggi, 14 responden dalam kategori tinggi, dan 3 responden berada dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi dalam hal minat belajar. Visualisasi kecenderungan skor ini dapat ditampilkan dalam diagram lingkaran.



Gambar tersebut menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kecenderungan skor variabel minat belajar pada kelompok eksperimen adalah 4% untuk kategori rendah, 21% untuk kategori tinggi, dan 75% untuk kategori sangat tinggi.

Gambar 1. Diagram Lingkaran Data Variabel Minat Belajar Kelompok Eksperimen

2) Data minat belajar kelompok eksperimen

Hasil perhitungan statistik deskriptif dari kuesioner yang terdiri atas 24 item dengan 4 (empat) pilihan jawaban pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 70,76, median 72, modus 61, standar deviasi 9,4, varians 89,5, nilai terendah 48, nilai tertinggi 85, dan total nilai keseluruhan 2.052. Selanjutnya, tabel kategori kecenderungan skor dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. Kecenderungan Skor Data Minat Belajar Kelompok Kontrol

No	Rentang Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
1	72 ≤ X	15	51,70%	Sangat Tinggi
2	60 ≤ X < 72	11	37,90%	Tinggi
3	48 ≤ X < 60	3	10,30%	Rendah
4	X < 48	0	0,00%	Sangat Rendah
	Jumlah	29	100,0%	



Berdasarkan tabel tersebut, kecenderungan skor minat belajar dalam kelompok kontrol menunjukkan 15 responden dalam kategori sangat tinggi, 11 responden dalam kategori tinggi, dan 3 responden dalam kategori rendah. Maka dapat disimpulan bahwa dari total 29 responden, 26 di antaranya (90%) menunjukkan minat belajar yang tinggi atau sangat tinggi, sementara 3 responden (10%) menunjukkan minat belajar yang rendah. Kategorisasi skor ini dapat divisualisasikan dengan diagram lingkaran berikut.

Gambar 2. Diagram Lingkaran Data Variabel Minat Belajar Kelompok Kontrol

Gambar tersebut menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kecenderungan skor minat belajar pada kelompok kontrol adalah 10% untuk kategori rendah, 38% untuk kategori tinggi, dan 52% untuk kategori sangat tinggi.

b) Data hasil belajar sebelum perlakuan (*pre-test*)

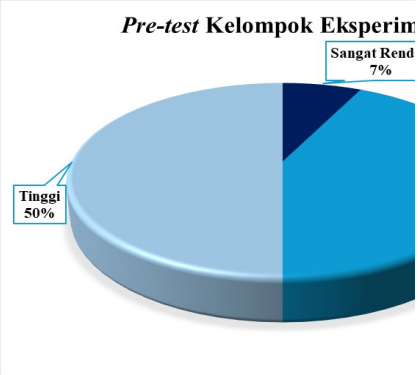
1) Data hasil belajar kelompok eksperimen

Hasil perhitungan statistik deskriptif *pre-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 47,86, median 47,5, modus 45, standar deviasi 10,57,

varians 111, nilai terendah 20, nilai tertinggi 65, dan total nilai keseluruhan 1.340. Selanjutnya, tabel kategori kecenderungan skor dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3. Kecenderungan Skor Data *Pre-test* Kelompok Eksperimen

No	Rentang Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
1	66,7 ≤ X	0	0,00%	Sangat Tinggi
2	50 ≤ X < 66,7	14	50,00%	Tinggi
3	33,3 ≤ X < 50	12	42,90%	Rendah
4	X < 33,3	2	7,10%	Sangat Rendah
	Jumlah	28	100,0%	



Berdasar pada tabel di atas, dapat diinterpretasikan bahwa kecenderungan skor data *pre-test* kelompok eksperimen kategori tinggi berjumlah 14 responden, kategori rendah berjumlah 12 responden, dan kategori sangat rendah berjumlah 2 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam kelompok eksperimen berada di kategori tinggi pada *pre-test*. Kategorisasi kecenderungan skor dapat divisualisasikan dengan diagram lingkaran sebagai berikut.

Gambar 3. Diagram Lingkaran Data Variabel Hasil Belajar Pre-test Kelompok Eksperimen

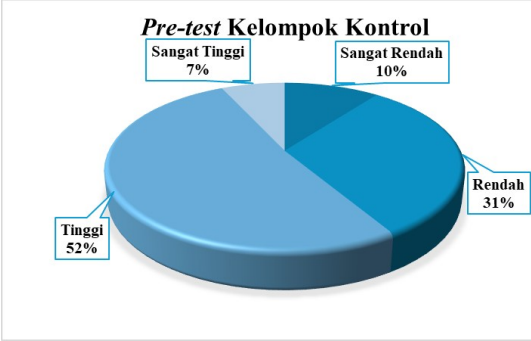
Gambar tersebut menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kecenderungan skor hasil belajar *pre-test* pada kelompok eksperimen adalah 7% untuk kategori sangat rendah, 43% untuk kategori rendah, dan 50% untuk kategori tinggi.

2) Data hasil belajar kelompok kontrol

Hasil perhitungan statistik deskriptif *pre-test* pada kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50,69, median 55, modus 65, standar deviasi 14,86, varians 220, nilai terendah 15, nilai tertinggi 70, dan total nilai keseluruhan 1.470. Selanjutnya, tabel kategori kecenderungan skor dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4. Kecenderungan Skor Data *Pre-test* Kelompok Kontrol

No	Rentang Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
1	66,7 ≤ X	2	6,90%	Sangat Tinggi
2	50 ≤ X < 66,7	15	51,70%	Tinggi
3	33,3 ≤ X < 50	9	31,00%	Rendah
4	X < 33,3	3	10,30%	Sangat Rendah
	Jumlah	29	100,0%	



Berdasar pada tabel tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa kecenderungan skor data *pre-test* kelompok kontrol kategori sangat tinggi berjumlah 2 responden, kategori tinggi berjumlah 15 responden, kategori rendah berjumlah 9 responden, dan kategori sangat rendah berjumlah 3 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam kelompok kontrol memiliki skor *pre-test* yang tergolong dalam kategori tinggi. Kategorisasi kecenderungan skor dapat divisualisasikan dengan diagram lingkaran sebagai berikut.

Gambar 4. Diagram Lingkaran Data Variabel Hasil Belajar Pre-test Kelompok Kontrol

Gambar tersebut menggambarkan bahwa distribusi frekuensi kecenderungan skor hasil belajar *pre-test* pada kelompok kontrol adalah 24% untuk kategori rendah,

38% untuk kategori sedang, dan 38% untuk kategori tinggi.

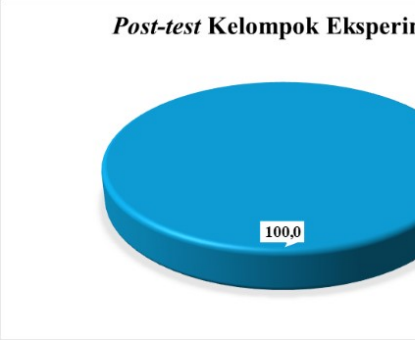
c) Data hasil belajar setelah perlakuan (*post-test*)

1) Data hasil belajar kelompok eksperimen

Hasil perhitungan statistik deskriptif *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 88,21, median 90, modus 90, standar deviasi 7,48, varians 55,95, nilai terendah 70, nilai tertinggi 100, dan total nilai keseluruhan 2.470. Selanjutnya, tabel kategori kecenderungan skor dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 5. Kecenderungan Skor Data *Post-test* Kelompok Eksperimen

No	Rentang Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
1	66,7 ≤ X	28	100	Sangat Tinggi
2	50 ≤ X < 66,7	0	0,00%	Tinggi
3	33,3 ≤ X < 50	0	0,00%	Rendah
4	X < 33,3	0	0,00%	Sangat Rendah
	Jumlah	28	100,0%	



Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden dari kelompok eksperimen memperoleh skor kategori sangat tinggi pada data *post-test*, yaitu sebanyak 28 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam performa atau hasil kelompok eksperimen setelah intervensi atau perlakuan yang diberikan. Visualisasi kecenderungan skor ini dapat diperlihatkan dalam bentuk diagram lingkaran berikut.

Gambar 5. Diagram Lingkaran Data Post-test Kelompok Eksperimen

Gambar tersebut menunjukkan bahwa distribusi frekuensi kecenderungan skor data *post-test* pada kelompok eksperimen mencapai 100% pada kategori sangat tinggi.

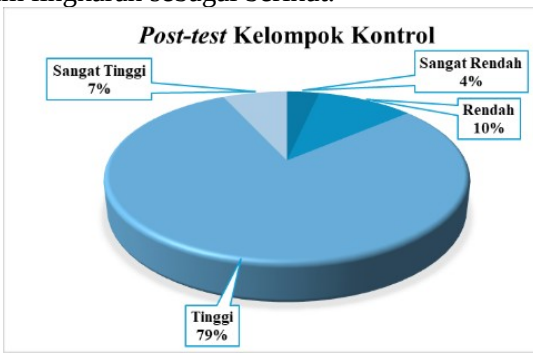
2) Data hasil belajar kelompok eksperimen

Hasil perhitungan statistik deskriptif *post-test* pada kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 56,72, median 60, modus 65, standar deviasi 10,28, varians 105, nilai terendah 25, nilai tertinggi 70, dan total nilai keseluruhan 1.645. Selanjutnya, tabel kategori kecenderungan skor dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 6. Kecenderungan Skor Data *Post-test* Kelompok Kontrol

No	Rentang Skor	Jumlah	Persentase	Kategori
1	66,7 ≤ X	2	6,90%	Sangat Tinggi
2	50 ≤ X < 66,7	23	79,30%	Tinggi
3	33,3 ≤ X < 50	3	10,30%	Rendah
4	X < 33,3	1	3,40%	Sangat Rendah
	Jumlah	29	100,0%	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa kecenderungan skor data *post-test* kelompok kontrol kategori sangat tinggi berjumlah 2 responden, kategori tinggi berjumlah 23 responden, kategori rendah berjumlah 3 responden, dan kategori sangat rendah berjumlah 1 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada dalam kategori tinggi. Kategorisasi kecenderungan skor dapat divisualisasikan dengan diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar tersebut menunjukkan bahwa

distribusi frekuensi kecenderungan skor hasil belajar *post-test* pada kelompok kontrol adalah 4% untuk kategori sangat rendah, 10% untuk kategori rendah, 79% untuk kategori tinggi, dan 7% untuk kategori sangat tinggi.

Gambar 6. Diagram Lingkaran Data Post-test Kelompok Kontrol

d) Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas Multivariat

Uji normalitas multivariat adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah suatu set data mengikuti distribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas multivariat dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* versi 21 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Multivariat

Tests of Normality

Media		*Kolmogorov-Smirnov*[a]			*Shapiro-Wilk*		
		Statistic	*Df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Minat Hasil	*Kahoot*	.109	28	.200*	.978	28	.808
	PPT	.104	29	.200*	.963	29	.391
	Kahoot	.165	28	.049	.948	28	.177
	PPT	.166	29	.039	.948	29	.158

**. This is a lower bound of the true significance.*

a. Lilliefors Significance Correction

Data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk* seluruhnya menunjukkan angka > 0,05. Artinya dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal multivariat secara signifikan.

2) Uji Homogenitas Matriks Kovarian

Uji homogenitas matriks kovarian mengasumsikan bahwa untuk setiap variabel terikat memiliki variansi yang sama pada setiap kelompok dengan uji Box's M. Uji ini menggunakan IBM SPSS *Statistics* versi 21 sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Matriks Kovarian

Box's Test of Equality of Covariance Matrices[a]	
Box's M	11,289
F	3,615
df1	3
df2	568048,653
Sig.	,013

Tingkat signifikansi yang digunakan untuk uji homogenitas matriks kovarian adalah α = 0,05. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,013, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan kovarian atau matriks varian antar kelompok. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa matriks kovarian bersifat heterogen.

e) Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode statistik yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan uji hipotesis komparatif dengan analisis multivariat, yaitu *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA). Teknik statistik ini menghitung signifikansi perbedaan rata-rata secara simultan antara kelompok untuk dua atau lebih variabel terikat. Hipotesis yang akan diuji kebenarannya adalah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan media Kahoot! dan PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar pada peserta didik dalam pembelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo secara simultan.

Data yang digunakan dalam uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) adalah data kuesioner variabel minat belajar dan data *gain score* yang merupakan selisih antara nilai akhir *(post-test)* serta nilai awal *(pre-test)* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) sebagai berikut.

1) Penghitungan *Multivariate Test*

Penghitungan *Multivariate Test* merupakan bagian dari analisis multivariat yang berfungsi untuk memeriksa hubungan antar variabel independen dan atau lebih dari satu variabel dependen pada satu kerangka analisis. Setelah dilakukan pengolahan data, didapati hasil uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA)

Multivariate Tests[a]					
Effect	*Val*	*F*	*Hypothes*	*Error*	*Si*

		ue		*is df*	*df*	*g.*
Intercept	Pillai's Trace	1,553	95,586	4,000	110,000	,000
	Wilks' Lambda	,005	351.222b	4,000	108,000	,000
	Hotelling's Trace	85,684	1135,314	4,000	106,000	,000
	Roy's Largest Root	84,386	2320.613c	2,000	55,000	,000
Media	Pillai's Trace	1,553	95,586	4,000	110,000	,000
	Wilks' Lambda	,005	351.222b	4,000	108,000	,000
	Hotelling's Trace	85,684	1135,314	4,000	106,000	,000
	Roy's Largest Root	84,386	2320.613c	2,000	55,000	,000

a. Design: Kelompok

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Berdasar pada penghitungan *multivariate test* didapati nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Artinya terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan media Kahoot! dan PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar pada peserta didik dalam pembelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo secara simultan. Oleh sebab itu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

2) *Test of Between-Subjects Effects*

Test *of between-subjects* effects berfungsi untuk mengevaluasi beberapa faktor pengaruh antar kelompok yang sedang diteliti. Tes ini membantu peneliti dalam menentukan adanya perbedaan yang signifikan antar kelompok dalam penelitian serta guna mengevaluasi pengaruh dari beberapa faktor tertentu terhadap variabel dependen. Setelah dilakukan pengolahan data, didapati hasil *test of between-subjects effects* sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil *Test of Between-Subjects Effects*

Source		***Type III Sum of Squares***	***df***	***Mean Square***	***F***	***Sig.***
Corrected Model	HB	167781.974[a]	1	16781,9	90,8	,000
Intercept	MB	380.762[b]	1	380,8	4,7	,035
	HB	306569,167	1	30659,2	165,9	,000
	MB	306524,762	1	306524,8	3779,0	,000
Kelompok	HB	167781,974	1	16781,9	90,8	,000
Error	MB	380,762	1	380,8	4,7	,035
	HB	10165,394	55	184,8		
	MB	4461,167	55	81,1		
Total	HB	568250,000	57			
	MB	311082,000	57			
Corrected Total	HB	26947,368	56			
	MB	4841,930	56			

a. R Squared = .623 (Adjusted R Squared = .616)

b. R Squared = .079 (Adjusted R Squared = .062)

Berdasar pada *tests of between-subjects effects* tersebut, dapat diinterpretasikan beberapa hal sebagai berikut.

(a) Media yang diterapkan dengan minat belajar memiliki signifikansi 0,035 kurang dari 0,05. Artinya terdapat perbedaan pengaruh minat belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot! dan media PowerPoint.
(b) Media yang diterapkan dengan hasil belajar memiliki signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Artinya terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media Kahoot! dan media PowerPoint.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini mengungkap temuan baru yang signifikan terkait penggunaan media Kahoot! dan PowerPoint. Temuan utama adalah adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua media terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Media Kahoot! terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan dengan media PowerPoint. Hasil ini sejalan dengan studi oleh Wang & Tahir (2020, p. 234) dan Licorish et al. (2018, p. 45), yang menunjukkan bahwa Kahoot! lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata minat belajar kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! lebih tinggi 5 poin dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint. Selain itu, *gain score* atau selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 955 poin dibandingkan kelompok kontrol. Sebanyak 28 peserta didik dari kelompok eksperimen berhasil mencapai KKM, sedangkan hanya 2 peserta didik dari kelompok kontrol yang mencapai KKM. Grafik perbandingan minat belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, dengan indikator minat seperti rasa senang, fokus, dan partisipasi aktif yang lebih tinggi. Tabel hasil belajar juga menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan Kahoot! membantu peserta didik dalam menyerap materi lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo lebih efektif dibandingkan dengan PowerPoint. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dewey (1916, p. 123), yang menyatakan bahwa pendidikan harus berpusat pada peserta didik dan dirancang untuk relevan dengan minat serta kebutuhan mereka. Kahoot! berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik. Sudjana (2005, p. 89) dan Arsyad (2011, p. 102) menyatakan bahwa media PowerPoint membantu dalam penyajian materi dengan cara yang menarik dan terstruktur, namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot! lebih unggul dalam memberikan umpan balik langsung dan memperkuat pemahaman konsep. Wang & Tahir (2020, p. 201) juga menegaskan bahwa Kahoot! tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui *feedback* langsung, yang terbukti dari peningkatan signifikan dalam pencapaian KKM dan *gain score* pada kelompok eksperimen. Selaras dengan hal tersebut, Plump & LaRosa (2017, p. 98) menyatakan bahwa Kahoot! membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil ujian mereka.

Penelitian ini menambahkan dimensi baru dalam literatur pembelajaran berbasis teknologi dengan membandingkan langsung pengaruh media Kahoot! dan PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengevaluasi satu media tanpa perbandingan, penelitian ini menggunakan analisis MANOVA untuk menguji perbedaan pengaruh secara simultan sehingga menunjukkan tingkat kompleksitas analisis lebih tinggi. Selain itu, fokus penelitian ini pada peserta didik kelas X MPLB di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo pada tahun ajaran 2023/2024 memberikan konteks spesifik yang sebelumnya kurang dieksplorasi dalam literatur. *Novelty* dari penelitian ini terletak pada temuan bahwa Kahoot! memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dibandingkan PowerPoint dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Selain itu juga terdapat penggunaan analisis MANOVA

untuk menguji perbedaan pengaruh secara simultan sebagai kebaruan penelitian. Hal ini memberikan kontribusi baru terhadap keilmuan dengan menunjukkan bahwa media yang interaktif dan memberikan umpan balik langsung seperti Kahoot! memiliki dampak positif yang lebih besar terhadap pembelajaran dibandingkan dengan media PowerPoint.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga hasil belajar peserta didik secara signifikan, dan memberikan bukti empiris yang kuat bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah kunci untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media Kahoot! dan PowerPoint terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Media Kahoot! terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan rerata minat belajar dan *gain score* yang lebih tinggi serta pencapaian Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Implikasi dari penelitian ini bagi sekolah dan guru adalah pentingnya mempertimbangkan integrasi teknologi interaktif seperti Kahoot! untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta perlunya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media dan teknologi interaktif untuk memastikan efektivitas dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memberikan wawasan bagi pendidik mengenai pengaruh media Kahoot! dan PowerPoint, membantu mereka memilih alat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik, serta membuka peluang penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan metode yang lebih beragam. Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung investasi dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain hanya dilakukan satu kali eksperimen sehingga hasilnya kurang dapat diandalkan dan tidak bisa digeneralisasi. Teknik pengumpulan data menggunakan survei dan tes objektif memiliki keterbatasan dalam mengukur aspek kualitatif dari minat dan hasil belajar. Selain itu, tidak ada teori yang secara langsung mengungkapkan bahwa media dapat memengaruhi minat belajar, dan pengukuran variabel minat belajar hanya dilakukan dengan desain *post-test only*. Penelitian ini juga hanya membandingkan dua media, yaitu Kahoot! dan PowerPoint, sehingga belum mencakup media lain yang mungkin memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar. Durasi penelitian relatif singkat, sehingga belum cukup untuk mengamati dampak jangka panjang penggunaan media Kahoot!. Selain itu, meskipun menggunakan analisis MANOVA, penelitian ini masih memerlukan uji lanjut yang lebih komprehensif untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasilnya.

Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar sekolah mempertimbangkan integrasi media Kahoot! sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan dan integrasi media serta teknologi interaktif. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan media Kahoot! dalam proses pembelajaran. Guru sebaiknya memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik untuk mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembuat kebijakan dapat mempertimbangkan investasi dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peneliti atau akademisi diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media interaktif, menguji media lain, atau memperluas subjek penelitian pada berbagai jenjang pendidikan dan lokasi yang berbeda.

Daftar Pustaka

Al Ghawail, E. A. & Yahia, S. B. (2022). Using the e-learning gamification tool Kahoot! to learn chemistry principles in the classroom. *Procedia Computer Science*, *207*, 2667–2676. https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.325

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Chandra, M. F., Irfandi & Yuhelman, N. (2023). Literatur review: Pengembangan media Kahoot sebagai media pembelajaran siswa. *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, *4*(1), 42–46. https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index

Darwan & Saleh, R. A. (2023). Peningkatan minat belajar biologi peserta didik menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 14 Gowa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(2), 124–127.

Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.

Hurlock. (1980). *Psikologi perkembangan* (5th ed.). Erlangga.

Lanawaang, J. J. & Mesra, R. (2023). Faktor penyebab anak putus sekolah di kelurahan Tuutu analisis pasal 31 ayat 1, 2, dan 3 UUD 1945. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *9*(2), 1375–1381.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B. & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, *13*(1), 1–23.

Plump, C. M. & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, *2*(2), 151–158.

Ramadhani, A., Nurhafizah & Tanjung, R. R. (2023). Penerapan populasi dan sampel untuk mengetahui hubungan sosial orang tua dengan anak putus sekolah pada jenjang SMA. *Jurnal Bakti Sosial*, *2*(2), 144–153.

Ratumanan. (2015). *Inovasi pembelajaran*. Penerbit Ombak.

Saragih, L. M., Tanjung, D. S. & Anzelina, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran open ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2644–2652. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250

Schleicher, A. (2023). *Programme for international student assessment insights and interpretations PISA 2022*.

Subakti, H. & Handayani, E. S. (2020). Pengaruh bimbingan belajar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(1), 247–255. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.648

Sudjana, N. (2005). *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Falah Production.

Wang, A. I. & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149.

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K. & Syaza, Y. (2023). Faktor-faktor yang mempengarui hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Yogyakarta, responden, dan pihak-pihak lain yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan penulisan artikel ini sesuai dengan waktu yang ditentukan

PROFIL PENULIS

Sutirman. Dosen dengan jabatan Lektor Kepala yang memiliki latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, S2 Teknologi Pembelajaran dan S3 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Luqman Mishbahul Munir. Mahasiswa S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta.