

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA KELAS X BDP SMK NEGERI 2 TONDANO

Susanti Higinik¹, James Sumayku², Olivia Eunike Selvie Liando

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

Email; ¹susanti.higinik@gmail.com, ²jamessumayku@unima.ac.id,

³olivialiando@unima.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas X BDP (32 respondent). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano. berdasarkan persamaan analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai $\hat{Y} = 7.352 + 0,767x$ dimana penggunaan media edukasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano. Dari hasil korelasi menunjukkan nilai $r = 0,700$ membuktikan bahwa pengaruh antara penggunaan media edukasi kahoot (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa (variabel Y) tergolong kuat. Berdasarkan signifikan $F_{hitung} = 28,821 > F_{Tabel} = 4,17$ Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano. Pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) adalah sebesar 49% sedangkan 51% di pengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : Media Edukasi Kahoot, Motivasi Belajar, Korelasional.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat. Dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju dan berkembang diharapkan dapat mempengaruhi kualitas pengajaran dan proses pembelajaran di sekolah. Adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menghibur dapat memberikan motivasi yang jelas kepada siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan.

Kegiatan proses belajar mengajar yang dapat dilaksanakan juga membutuhkan motivasi dari siswa. Tersedianya lingkungan belajar yang menarik dan praktis dapat

dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar demi mencapai keberhasilan pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Motivasi adalah sesuatu yang diperlukan untuk melakukan suatu tindakan, motivasi adalah kekuatan pendorong yang dengannya seseorang mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Lestari (2020), Motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar (Paende dkk, 2022), yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai.

Hamid dkk (2020) mengemukakan bahwa manfaat pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.

Tidak akan terjadinya suatu pembelajaran yang efektif tanpa dilandasi dengan menggunakan sumber media dalam proses belajar mengajar yang tepat (Pratasik dan Ahyar, 2022; Mamuja dkk, 2022). Sehingga pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital mesti menggunakan sumber media yang tepat dan efektif demi meningkatnya motivasi belajar siswa dan mengatasi tingkat kebosanan siswa dalam proses belajar simulasi dan komunikasi digital.

Simulasi dan komunikasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan/konsep melalui media digital. dalam proses pembelajaran dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan oleh orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital dengan tujuan menguasai teknik mengomunikasikan gagasan/konsep

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa permasalahan yang terjadi di SMKN 2 Tondano khususnya pada kelas X jurusan bisnis daring dan pemasaran (BDP) adalah siswa mudah bosan dalam melaksanakan proses belajar mengajar di pengaruhi beberapa faktor seperti motivasi belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan pada proses belajar siswa perlu adanya sebuah media pembelajaran, terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah media edukasi kahoot.

Media kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang ditampilkan dalam bentuk kuis seperti pre-test, post-test, latihan soal, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai bahan evaluasi. Kahoot dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun termasuk pembelajaran simulasi dan komunikasi digital. Kahoot merupakan salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun guru. karena media edukasi kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan secara kompetitif dengan materi yang sedang atau telah dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

KAJIAN TEORI

Motivasi Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Lestari (2020) mengatakan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar simulasi dan komunikasi digital, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar simulasi dan komunikasi digital, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar simulasi dan komunikasi digital, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang (Emda, 2018).

Menurut Lestari (2020) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (reinforced practice) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu .

Simulasi dan komunikasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan/konsep melalui media digital. dalam proses pembelajaran dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan oleh orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital dengan tujuan menguasai teknik mengomunikasikan gagasan/konsep.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun dari luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tersebut.

Media Edukasi Kahoot

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya

juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet, yang ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan kuis seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki kahoot diharuskan memiliki akun Gmail.

Dalam memainkan kuis kahoot ini, dengan menggunakan gadget atau laptop masing-masing siswa membuka situs www.kahoot.it dan memasukkan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta. Kuis kahoot ini dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Pengajar yang memegang kontrol penuh terhadap kuis ini sehingga dapat mengatur kapan soal mulai ditampilkan. Pada akhir permainan kuis kahoot ini, kahoot akan menampilkan hasil dari kuis dan siswa dapat melihat nilai yang mereka peroleh.

Penggunaan media kahoot sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan siswa dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi masa kini. Pengajar dapat membuat siswa nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik (Ardiansyah, 2020).

Jadi dapat disimpulkan Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot adalah game sederhana, tetapi menyenangkan dan mudah digunakan untuk berbagai pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.

Kerangka Berpikir

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi tersebut membuat siswa tergerak untuk melaksanakan pelajaran.

Media edukasi adalah alat bantu untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran simulasi dan komunikasi digital dapat terlaksanakan dengan efektif. Dengan kata lain hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pelajar lebih memahami hal yang dipelajari.

Kahoot merupakan salah satu media edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet, yang ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai bahan evaluasi yaitu untuk pelaksanaan kuis seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru.

Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2019). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu : Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media edukasi kahoot terhadap

motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Tondano. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif yang menggunakan pendekatan korelasional. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan cara memperoleh data berupa angka-angka. Sedangkan pendekatan penelitian korelasional adalah penelitian yang mengumpulkan data untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih dan seberapa besar hubungan tersebut. Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah bivariat, yaitu hubungan yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Tingkat hubungan diungkapkan sebagai suatu koefisien korelasi (Duli, 2019). Objek penelitian dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media edukasi kahoot (X) terhadap motivasi belajar (Y) bentuk penelitian korelasi/Angket

Populasi dan Sampel

Objek atau subjek yang peneliti pilih untuk diselidiki dan ditarik kesimpulannya terdiri dari populasi (Sugiyono, 2019). Populasi pada kajian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 2 Tondano yang berjumlah 233 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu peneliti mengambil 13,8% dari anggota populasi yaitu sebanyak $233 \times 13,8\% = 32,15$ dibulatkan menjadi 32 siswa pada kelas X BDP1 SMK Negeri 2 Tondano.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara sebagai berikut:

1. Angket. Angket digunakan untuk mendapatkan data, angket dalam penelitian ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dibagikan kepada siswa untuk di isi sesuai petunjuk skala likert yang berkaitan dengan variabel media edukasi kahoot dan variabel motivasi belajar.
2. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data-data atau keterangan-keterangan tertulis yang berhubungan dengan objek penelitian, yaitu pengambilan gambar saat sedang melakukan penelitian.
3. Studi Pustaka. Menurut Sugiyono (2019), Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah

Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (1998) instrumen penelitian sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk mempermudah pekerjaan dan

memperoleh hasil yang lebih baik, cermat, lengkap, dan sistematis dengan tujuan agar lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket. Skala yang digunakan adalah skala likert, dengan skor 1-5. Adapun kisi-kisi instrumen variabel media edukasi kahoot dan motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Media Edukasi Kahoot

Pernyataan	Indikator	Butiran item
Positif	Kemudahan	1, 2, 3, 4
	Ketertarikan	5, 6, 7, 8
	Tampilan	9, 10, 11, 12, 13
	Mengerjakan kuis menggunakan kahoot	14, 15, 16, 17
Negatif	Kekurangan media edukasi kahoot	18, 19, 20, 21

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar

No	Indikator	Butiran item
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4, 5, 6
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	7, 8, 9, 10, 11
4	Adanya penghargaan dalam belajar	12, 13, 14, 15
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	16, 17, 18

Teknik Analisis Data

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan software SPSS 22. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas adalah pengujian sama tidaknya variansi-variansi dua buah data distribusi atau lebih, uji ini menggunakan uji *Levene* dan dihitung menggunakan aplikasi berbantuan *software SPSS 22*. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka distribusi data adalah tidak homogen. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independen. Untuk mengetahui bentuk pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat dilakukan uji Linearitas, jika nilai signifikan *deviation from linearity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dengan variabel terikat dan jika nilai signifikan *deviation from linearity* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Untuk menguji linearitas dilakukan dengan berbantuan aplikasi software SPSS 22. Teknik analisis korelasi sederhana digunakan untuk menguji koefisien korelasi (r) antara variabel X dan Y dengan menggunakan korelasi product moment dengan rumus $r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$

Ket r_{xy} : koefisien korelasi antara X (bebas) dan Y (terikat)
 n : jumlah data hasil penelitian (jumlah sampel)
 \sum_{xy} : Jumlah perkalian variabel X dengan Y

- x^2 : Jumlah kuadrat skor item/variabel X
- y^2 : Jumlah kuadrat skor item/ variabel Y
- $(x)^2$: Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan
- $(y)^2$: Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Untuk analisis regresi linear sederhana digunakan dalam rangka menguji hipotesis dengan keperluan penyajian hipotesis maka digunakan persamaan regresi linear sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel dependen (variabel tak bebas)

a = Nilai konstanta

x = Variabel independen (variabel bebas)

b = Koefisien regresi

Dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{\sum yx^2 - (\sum x)(\sum xy)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$
$$= \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Untuk menyatakan besar kecilnya pengaruh variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KP = Nilai Koefisien determinan

r^2 = Nilai Koefisien Korelasi

Hipotesis Statistis

Pengujian hipotesis melalui hipotesis statistis dapat dituliskan sebagai berikut:

$$H_0 : \rho_{xy} = 0 \quad \rho_{xy} = 0$$

$$H_a : \rho_{xy} > 0 \quad \rho_{xy} > 0$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019), uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Tujuan uji validitas untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Untuk mengetahui tingkat validasi dari setiap butiran instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment. Hasil uji validitas pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Jika nilai rhitung > rTabel maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya jika nilai rhitung < rTabel maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Dari 21 soal variabel penggunaan media edukasi kahoot (X) yang dilakukan uji validitas diperoleh rhitung lebih besar dari rTabel yang berarti bahwa (21) item pernyataan dinyatakan valid. Dari 18 soal variabel motivasi belajar (Y) yang dilakukan uji validitas diperoleh rhitung lebih besar dari rTabel yang berarti bahwa (18) item pernyataan dinyatakan valid.

Menurut Sugiyono (2019), reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau di andalkan (konsisten). Instrumen yang valid kemudian diuji reliabilitas Cronbach Alpha menggunakan dengan bantuan aplikasi software SPSS 22.

Dasar pengambilan uji reliabel Cronbach Alpha menurut Wiratna Sujerweni (2014), kuesioner dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha > 0,06

Tabel 3. Hasil Uji Reliabel

Uji Reliabilitas			
Variabel	Cronbach's Alpha	rTabel	Ket
X	0,843	0,06	Reliabel
Y	0,876	0,06	Reliabel

Dari Tabel 3 variabel (X dan Y) diperoleh nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,06 maka kedua variabel tersebut dinyatakan reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan dengan uji *Kolmogrov smornov* dengan bantuan aplikasi software SPSS 22 seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.10821671
Most Extreme Differences	Absolute	.138
	Positive	.076
	Negative	-.138
Test Statistic		.138
Asymp. Sig. (2-tailed)		.126 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Dan sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,126 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Ketentuan dalam uji homogenitas menyatakan jika signifikan $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen, berdasarkan data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa diperoleh nilai $0,508 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Variabel X dan Y			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.443	1	62	.508

Uji Linearitas

Untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika nilai signifikansi deviation from linearity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dan sebaliknya jika nilai signifikansi deviation from linearity $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan terikat.

Tabel 6. Uji Lineritas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi belajar * Penggunaan media edukasi kahoot	Between Groups	(Combined)	152.502	1.773	.165	1.773	.165
		Linearity	1957.961	22.768	.001	22.768	.001
		Deviation from Linearity	57.477	.668	.788	.668	.788
	Within Groups		945.967	85.997			
	Total		3996.000				

Berdasarkan data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi $0,788 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdapat hubungan yang linear.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengujian hipotesis ini menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05). Hipotesis diuji menggunakan uji analisis regresi linear sederhana.

Dalam penelitian digunakan uji analisis regresi linear sederhana yang bertujuan untuk memprediksi besarnya nilai variabel terikat yang dipengaruhi variabel bebas. Uji analisis regresi linear sederhana akan dihitung menggunakan aplikasi software SPSS 22.

Untuk menentukan persamaan regresi linear sederhana maka menggunakan rumus: $\hat{Y} = a + bx$. Tabel 7 adalah model persamaan regresi linear variabel penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital.

Tabel 7. Uji Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.352	11.760		.625	.537
	Penggunaan media edukasi kahoot	.767	.143	.700	5.369	.000

a. Dependent Variable: Motivasi belajar

Dari persamaan pada Tabel 7 diperoleh persamaan regresi yaitu sebagai berikut: $\hat{Y} = a + bx$; $\hat{Y} = 7.352 + 0,767x$. Melalui persamaan regresi didapatkan nilai konstan regresi yaitu 7.352 dan nilai koefisiennya yaitu 0,767 yang memiliki arti jika tidak ada penggunaan media edukasi kahoot maka motivasi belajar siswa adalah 7.352 dan jika penggunaan media edukasi kahoot bertambah maka motivasi belajar siswa akan meningkat sebesar 0,767.

Untuk mengetahui seberapa besar korelasi variabel penggunaan media edukasi kahoot dan variabel motivasi belajar siswa digunakan dengan bantuan aplikasi *software SPSS 22* sebagai berikut.

Tabel 8. Korelasi Variabel X dan Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.700 ^a	.490	.473	8.242

a. Predictors: (Constant), Penggunaan media edukasi kahoot

Dari output model summary uji regresi linear sederhana dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi/ hubungan (r) yaitu sebesar 0,700.

Tabel 9. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r menurut

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat rendah

Dilihat dari Tabel 8 mengenai koefisien korelasi nilai r dapat diketahui bahwa pengaruh antara penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar siswa tergolong kuat sesuai dengan pedoman pada tabel 9. Besar kecilnya sumbangan dari variabel X terhadap variabel Y di cari dengan rumus $KP = r^2 \times 100\%$ $KP = (0,700)^2 \times 100\%$

100% = 49%, hal ini berarti penggunaan media edukasi kahoot memberikan kontribusi sebesar 49% terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano dan 51% berasal dari luar faktor penggunaan media edukasi kahoot.

Adapun hipotesis yang di uji sebagai berikut:

Ha = Ada pengaruh penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

Ho = Tidak ada pengaruh penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau di tolak.

Tabel 10. Anova Variabel X dan Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1957.961	1	1957.961	28.821	.000 ^b
	Residual	2038.039	30	67.935		
	Total	3996.000	31			
a. Dependent Variable: Motivasi belajar						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan media edukasi kahoot						

Dasar pengambilan keputusan

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima

Berdasarkan Tabel 10 di dapatkan nilai F_{hitung} adalah 28,821. Nilai F_{tabel} dengan $df_{reg} = 1$ dan $df_{res} = 30$ adalah 4,17. Karena $F_{hitung} = 28,821 > F_{tabel} = 4,17$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima.

Dan Jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. maka sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil nilai signifikan hitung $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media edukasi kahoot mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

Dari hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22 yaitu dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.4 diketahui nilai signifikansi $0,126 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Ketentuan dalam uji

homogenitas menyatakan jika signifikan $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen, berdasarkan data pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa diperoleh nilai $0,508 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Hasil Uji Linearitas berdasarkan data pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi $0,788 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdapat hubungan yang linear. Dalam uji hipotesis yang dilakukan melalui uji analisis regresi linear sederhana didapatkan nilai konstan regresi yaitu $7,352$ dan nilai koefisiennya yaitu $0,767$ yang memiliki arti jika tidak ada penggunaan media edukasi kahoot maka motivasi belajar siswa adalah $7,352$ dan jika penggunaan media edukasi kahoot bertambah maka motivasi belajar siswa akan meningkat sebesar $0,767$. Diketahui besar nilai korelasi yang didapatkan adalah $0,700$ interpretasi kuat. Kontribusi penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano sebesar 49% . Ketentuan dalam uji anova Tabel menyatakan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak signifikan, jika nilai $< 0,05$ maka signifikan, pada Tabel 4.10 Hasil nilai signifikan hitung $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media edukasi kahoot mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dan pada uji anova di dapatkan nilai F_{hitung} adalah $28,821$. Nilai F_{tabel} dengan $df_{reg} = 1$ dan $df_{res} = 30$ adalah $4,17$. Karena $F_{hitung} = 28,821 > F_{tabel} = 4,17$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Tondano terdapat 32 responden pada siswa kelas X BDP sesuai dengan rumusan masalah maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano. Melalui analisis dan pengujian secara keseluruhan bahwa diperoleh $F_{hitung} = 28,821$ lebih besar dari $F_{tabel} = 4,17$ yang berarti bahwa ada terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi KAHOOT! sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155.
- Arikunto, S. (1998). *Pendekatan Penelitian*.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Pendidikan Kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS*. Deepublish.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.

- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deeoublish.
- Mamuaja, M. P., Tambingon, H. N., Rotty, V. N. J., & Pratasik, S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Stella Maris Tomohon. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4458-4469.
- Paende, A., Mewengkang, A., & Batmetan, J. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(5), 715-723.
- Pratasik, S., & Ahyar, B. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika MTS. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(3), 359-373.
- Setiawan, F., Febriyana, E., Dianti, E. F., & Sari, M. (2022). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Interaktif Terhadap Kemudahan Penggunaan Dan Minat Belajar Siswa SMK Jurusan TKJ Se-Kecamatan Natar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1)
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan, 67.