

PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI SISWA KELAS X TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 1 GEMPOL

Chandra Setia Rini

SMK NEGERI 1 Gempol

chandragreena211@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sistem Operasi pada siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Gempol dengan menggunakan Kahoot. Tindakan yang digunakan terdiri atas 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jumlah siswa di kelas ini adalah 36. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, lembar observasi, dan angket siswa. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data kuantitatif dan analisis kualitatif. Nilai rata-rata pada pertemuan ke-1 adalah 70 dengan ketuntasan belajar 50,00% dan nilai rata-rata pada pertemuan ke-2 sebesar 73 dengan ketuntasan belajar 63,89%. Pada siklus II, diperoleh rata-rata nilai tes pada pertemuan ke-1 sebesar 77 dengan persentase ketuntasan belajar 80,56% dan pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata siswa adalah 79 dengan ketuntasan belajar 86,11%. Nilai ketuntasan belajar adalah ≥ 75 . Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I. Hasil angket siswa dan observasi menunjukkan tanggapan yang baik dari siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Kahoot memberikan dampak yang positif bagi proses belajar siswa.

Kata kunci: Media, Kahoot, Sistem Operasi, Hasil Belajar

Abstract

This Classroom Action Research aimed to improve the learning outcomes of Operating Systems subjects in class X Teknik Komputer dan Jaringan at SMK Negeri 1 Gempol by using Kahoot. The research consisted of 2 cycles and each cycle has 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. There were 36 students involved. Data instruments used were tests, observation sheets, and student questionnaires. Data analysis carried out is quantitative data analysis and qualitative analysis. The results founded that in the second cycle there was an increase in the activity and learning outcomes of students from the first cycle, namely at the first meeting the average value was 70 with 50.00% learning completeness and the second meeting the average value was 73 with 63 learning mastery. 89%. In cycle II, the average test score at the first meeting was 77 with a learning completeness percentage of 80.56% and at the second meeting, the average score of students was 79 with 86.11% learning completeness. 75.00. The results of questionnaires and observations shown good responses from students. This proves that learning using Kahoot has a positive impact on students in the teaching and learning process.

Keywords: Media, Kahoot, operating system, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya, antara lain melalui proses pembelajaran di sekolah. Proses pendidikan itulah yang akan banyak dinilai karena proses pendidikan sebagai salah satu titik tolak keberhasilan dan kemajuan suatu bangsa. Proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu untuk mencapai kualitas pengajaran yang bermutu, mata pelajaran harus diorganisasikan dengan strategi yang tepat dan selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan strategi yang tepat pula. Dalam hal ini, pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar maupun untuk pengembangannya.

Salah satu upaya untuk peningkatan prestasi belajar siswa adalah bahwa guru dapat memilih strategi belajar yang tepat dipandang dari segi metode mengajar, situasi kelas, kemampuan siswa secara umum maupun dalam mempertimbangkan waktu yang tersedia dan lain sebagainya. Suatu hal yang terpenting yang dapat mempengaruhi prestasi belajar adalah metode mengajar, dari berbagai metode yang ada guru dapat memilih yang paling tepat untuk dapat menunjang keberhasilan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Pada mata pelajaran Sistem Operasi di SMK termasuk dalam materi pelajaran produktif pada kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Pelajaran Produktif berisi mata pelajaran yang lebih menitikberatkan pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar kompetensi keahliannya yaitu teknik komputer dan jaringan yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Peneliti memperhatikan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang belum sepenuhnya berkonsentrasi dalam hal keberpihakan kepada siswa dimana siswa mempunyai hak untuk mendapatkan pelayanan secara totalitas dari guru. Data yang dikumpulkan dengan survey di kelas ditemukan bahwa pada saat belajar mengajar berlangsung ternyata siswa tidak banyak yang mengeluarkan pendapat atau idenya atau terjadi saling membagi ide-ide yang dimilikinya untuk mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tujuan penggunaan media adalah memfasilitasi komunikasi dan belajar siswa (Smaldino, Lowther, and Mims (2019: 3). Batasan

ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Smaldino, Lowther, and Mims (2019: 3) menggolongkan media secara mendasar ke menjadi 6 kategori yaitu: teks, audio, visual, video, manipulatif dan manusia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

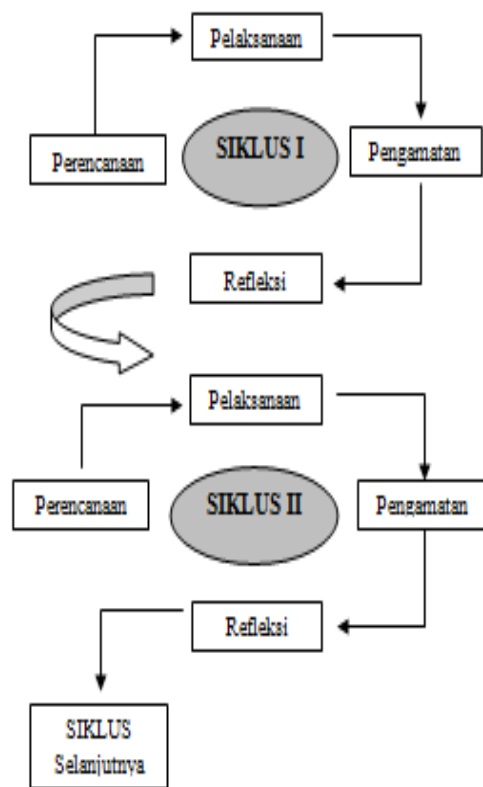
Peneliti menemukan bahwa hasil ujian akhir sebagian besar peserta didik berada di bawah KKM yaitu 75, dimana nilai rata-rata di bawah 70 dengan ketuntasan belajar 30,00%. Berdasarkan hasil nyata ujian tersebut, peneliti berusaha memperbaiki sehingga peserta didik dapat mengerjakan soal tes akhir dengan baik dan dalam suasana yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media belajar interaktif berbasis game yaitu **Kahoot**. Pada dasarnya game interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya dengan tujuan untuk merangsang kreativitas. Media interaktif berbasis game dapat dijadikan sebagai media belajar di sekolah karena mengharuskan peserta didik untuk ikut aktif didalam pembelajaran.

Temuan penelitian oleh Hasri, S., Basori, B. & Maryono, D. (2019) pada siswa SMK menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital. Penelitian yang lain menemukan bahwa penggunaan Kahoot pada siswa SMK meningkatkan hasil belajar dan juga aspek yang lain yaitu meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan rasa gembira dalam belajar (Kurnia, Rahmawati, & Fitriyana, 2020). Hal ini mendorong penelitian yang lain mengembangkan pembelajaran dengan **Kahoot** yang hasilnya meningkatkan minat belajar, meningkatkan perhatian siswa, dan rasa gembira mengikuti pembelajaran (Sukristiyo, Samsudi & Utanto, 2022). Selain meningkatkan hasil belajar, **Kahoot** juga meningkatkan motivasi belajar siswa SMK (Wardana & Sagoro, 2019). Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada kelas yang dibina untuk meningkatkan hasil belajar yang selama ini masih di bawah KKM.

METODE

Pada penelitian ini, digunakan metode Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah model John Elliot. Menurut Elliot (1991), penelitian tindakan kelas sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial tersebut. Berdasarkan model ini tahapan penelitian dibagi menjadi empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi, kemudian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus. Secara konseptual hubungan keempat komponen dalam sistem siklus dijelaskan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model John Elliot (1991)

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap pelaksanaan tiap siklus diambil satu kelas yang sama dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklus. Hal ini ditempuh untuk membandingkan dan menggambarkan proses pembelajaran pada tiap-tiap siklus. Langkah-langkah utama yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

- a. Perencanaan. Pada kegiatan ini guru melakukan:
 - 1) Merencanakan pembelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan *Kahoot!*
 - 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa yang digunakan sebagai bahan diskusi siswa.
 - 3) Menyiapkan instrumen penelitian (lembar observasi, tes evaluasi dan angket siswa)
- b. Pelaksanaan. Pada kegiatan ini guru melakukan:
 - 1) Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.
 - 2) Melaksanakan tahapan-tahapan dalam pembelajaran dan menggunakan *Kahoot!* pada tahap Analisis dan Evaluasi.
- c. Pengamatan; Pada kegiatan ini, kolaborator (observer) melakukan pengamatan dengan mencatat:

- 1) Aktivitas dan gaya guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot*.
 - 2) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Kahoot* dan melakukan wawancara setelah pembelajaran selesai.
- d. Refleksi; Pada kegiatan ini:
- 1) Guru dengan observer membahas tentang kelemahan atau kekurangan proses pemrosesan yang telah dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pada siklus selanjutnya.
 - 2) Menganalisis temuan saat melakukan pengamatan proses pembelajaran yang telah dilakukan menganalisis kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran yang berlangsung dan mempertimbangkan langkah selanjutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II, peneliti berdiskusi dengan observer melakukan revisi proses pembelajaran, agar proses pembelajaran pada siklus II menjadi lebih baik. Siklus II ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan-tahapan seperti pada siklus I. Tetapi, pada siklus II ini dilakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus I agar mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa yang berupa nilai *post test* pada akhir siklus dengan mencapai nilai rata-rata ≥ 75 dan secara klasikal ketuntasan belajar siswa di kelas tersebut telah mencapai minimal 85% siswa mendapat nilai ≥ 75 .

Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis data yang dilakukan adalah analisis data kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data kuantitatif yaitu nilai hasil belajar siswa berupa *post test* tiap akhir siklus. Hasil belajar diberikan skor untuk masing-masing soal. Skor-skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam nilai akhir. Nilai-nilai tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk selanjutnya dilakukan perhitungan mencari nilai rata-rata dan standar deviasi. Setelah didapatkan nilai rata-rata *post test* tiap siklus, dilakukan pengujian dua sampel yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dengan siklus II.

Adapun data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat seperti data hasil observasi yang memberi gambaran tentang sikap guru dan siswa terhadap pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Operasi pada kompetensi dasar Menerapkan Instalasi Sistem Operasi dengan *Kahoot* Data yang berisi partisipasi keaktifan siswa dianalisis langsung menggunakan lembar observasi di setiap siklus dengan skala $< 50\%$, 50% , dan $> 50\%$. Data kemudian diinterpretasikan secara deskriptif sesuai dengan data yang ada pada lembar observasi. Sedangkan data yang bersumber dari angket yang menunjukkan sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot!* diperoleh dengan mencari persentase dari setiap

pertanyaan pada lembar angket kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan grafik yang akan menunjukkan apakah terjadi peningkatan atau penurunan persentase pada sikap siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari s/d 7 Februari 2022 di SMK Negeri 1 Gempol dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ yang berjumlah 36 orang. Pada penelitian ini guru yang bertindak sebagai peneliti mencoba menerapkan *Kahoot* guna meningkatkan hasil belajar Sistem Operasi. Secara garis besar penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terdiri dari 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tindakan pembelajaran pada siklus I yakni Konsep dasar sistem operasi. Sedangkan tindakan pembelajaran pada siklus II yakni Menerapkan Instalasi Sistem Operasi Windows dan Linux. Adapun deskripsi tindakan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan *Kahoot!*
- 2) Membuat Lembar Kerja untuk siswa yang di dalamnya terdapat soal yang disertai dengan tahapan pemecahan masalah secara berkelompok.
- 3) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK seperti tes, lembar observasi dan angket.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru yang bertindak sebagai peneliti berusaha menerapkan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pembelajaran dalam kelas dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada tanggal 10, 17, 24 dan 31 Januari 2022. Setiap pertemuan berlangsung selama 3×45 menit. Adapun materi yang disampaikan pada siklus I adalah pada pertemuan ke-1 materi Konsep Dasar Sistem Operasi, dan pada pertemuan ke-2 materi cara instalasi sistem operasi.

Guru membimbing siswa bagaimana siswa berfikir cara menyelesaikan masalah pada lembar kerja yang telah di berikan. Serta mengajak siswa berperan aktif dalam mengikuti game interaktif. Pada saat guru (peneliti) dan siswa melukan kegiatan pembelajaran, observer atau kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa di kelas. Dengan menggunakan lembar observasi, observer mengamati aktivitas siswa dan guru berdasarkan aktivitas-aktivitas yang tampak dan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan serta memberikan catatan tambahan mengenai peroses pembelajaran berlangsung.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Rata-rata skor tes evaluasi siswa adalah
 Pertemuan ke 1 Siklus I = 70 dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dan persentase masih 50, 00% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .
 Pertemuan ke 2 Siklus I = 73, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dan persentase masih 63, 89% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .
 Ada kenaikan nilai rata-rata dari pertemuan 1 ke pertemuan ke 2 pada siklus I. Angka ini masih belum mencapai target yang ditetapkan yaitu rata-rata hasil evaluasi harus mencapai ≥ 75 dan minimal 85% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 .
- 2) Pada pertemuan kedua siklus I, perubahan hanya terjadi pada kegiatan mengerjakan latihan soal. Siswa yang langsung mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru meningkat menjadi lebih dari 50%.
- 3) Sebagian siswa masih belum berdiskusi dalam kelompoknya, sehingga yang mengerjakan lembar kerja hanya dua orang saja
- 4) Siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru
- 5) Hampir 50% siswa menyatakan bahwa penyampaian materi oleh guru terlalu cepat

d. Refleksi

Persentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 85%. Persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 masih 63,89%. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar lebih serius. Oleh karena itu hasil belajar dan aktivitas siswa perlu ditingkatkan melalui tindakan pembelajaran pada siklus II.

Sebagai langkah untuk menindaklanjuti proses pembelajaran pada siklus I, perlu adanya perbaikan dengan tindakan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Tindakan-tindakan pada siklus I yang sudah baik tetap dipertahankan.
- 2) Pada fase pemberian lembar kerja terbimbing, peneliti mencoba mengurangi jumlah anggota, yang semula 5 orang perkelompok dikurangi menjadi 3 orang perkelompok dan diharapkan interaksi antar siswa menjadi meningkat dan siswa lebih aktif membantu teman yang belum mengerti dalam kelompok.
- 3) Guru lebih meningkatkan umpan balik kepada siswa agar lebih termotivasi dalam pembelajaran.
- 4) Lebih menekankan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran game interaktif memerlukan kecepatan, ketepatan dalam menjawab soal. Agar tidak tertinggal karena 1 soal ahanya memiliki waktu 1 menit saja. Dengan waktu tersebut siswa harus lebih memahami materi agar dapat mengerjakan soal dengan game interaktif dengan tepat.

Siklus II

Tahapan-tahapan siklus II diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Meninjau kembali rancangan pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi dan perbaikan-perbaikan sesuai hasil siklus I.

b. Pelaksanaan

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru berusaha menerapkan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Seperti halnya siklus I, pada siklus II ini pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas sebanyak 2 kali pertemuan dengan durasi masing-masing 3×45 menit. Adapun materi yang disampaikan pada siklus II adalah Menerapkan Instalasi Sistem Operasi Windows dan Linux.

Pada siklus II, guru memberikan lembar kerja untuk dikerjakan secara berkelompok dimana tiap kelompok jumlah anggotanya berkurang menjadi 3 orang perkelompok, untuk meningkatkan aktivitas siswa yang mana diharapkan akan adanya interaksi antar siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa yang sudah paham dapat membantu temannya yang belum paham.

Tindakan siklus II ini diakhiri dengan memberikan penghargaan terhadap siswa yang mempunyai nilai >75 setelah mengikuti game interaktif. Untuk menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Pengamatan

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan rata-rata nilai skor siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Pertemuan ke 1 pada siklus II = 77 dan persentase ketuntasan siswa adalah 80,56% ini menunjukkan bahwa indikator ketercapaian hasil belajar yang ditetapkan sudah terpenuhi yaitu ≥ 75 .
- 2) Pertemuan ke 2 Siklus II = 79 dan persentase ketuntasan siswa adalah 86,11%, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta sudah melebihi target yang ditetapkan yaitu 85% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .
- 3) Pada pertemuan pertama siklus II, baru sekitar 50% siswa berdiskusi saat mengerjakan soal.
- 4) Pada pertemuan kedua siklus II, terlihat semua data menunjukkan lebih dari 50% siswa mengikuti proses pembelajaran. Namun masih ada satu data yang tidak meningkat yaitu jumlah siswa yang di beri kesempatan masih bertanya sekitar 50%.

d. Refleksi

Pada siklus II ini terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil evaluasi yaitu 77, 87 dan 88% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 . Dengan demikian target yang telah ditetapkan oleh peneliti telah tercapai. Selain itu terdapat peningkatan pemahaman dari siklus I ke siklus II.

Sikap dan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II juga meningkat. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game interaktif pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Ketercapaian ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah terjadi peningkatan pada siklus II.
- 2) Siswa sudah mampu menyelesaikan soal pada lembar kerja secara berkelompok dengan berdiskusi oleh semua anggota kelompok.
- 3) Siswa merasa senang selama proses pembelajaran dengan **Kahoot** karena mereka dapat mengukur kemampuan mereka dengan suasana yang menyenangkan.
- 4) Pada siklus II diperoleh ketuntasan dan aktivitas belajar siswa yang meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil simpulan bahwa setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan **Kahoot** mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Dari proses pembelajaran pada siklus I dan II didapatkan nilai rata-rata hasil belajar pada test Siklus I adalah pada pertemuan 1 nilai rata-rata 70 dan persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 adalah 50, 00%. Pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata 73 dan persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 adalah 63, 89%. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada tahap-tahap penyelesaian soal, ringkasan materi yang diberikan kepada siswa, cara penyampaian materi oleh guru, media pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, rata-rata hasil test siswa pada pertemuan 1 adalah 77 dan persentase siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 adalah 80,56%. Terjadi peningkatan pada siklus II pada pertemuan ke-2 mendapatkan nilai rata-rata 79 dengan persentase ketuntasan 86, 11%. Angka ini sudah cukup bahkan melebihi dari batas ketercapaian yang ditentukan. Artinya bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elliot, J. (1991). *Action Research for Educational Change*. Bristol, PA: Open University Press.
- Hasri, S. A., Basori, B. & Maryono, D. (2019). Game Based Learning Effectiveness with the Kahoot Application Viewed from Learning Interests and Learning Outcomes of Learners in Digital Simulation Subjects. *Indonesian Journal of Informatics Education*, Vol. 3 (1) 2019. p.31-38. DOI: <https://doi.org/10.20961/ijie.v3i1.32116>
- Kurnia, M, Rahmawati, M., & Fitriyana W. (2020). Playing e-quizzes with KAHOOT: Students' behavioral engagement on reading comprehension through

- KAHOOT *English Ideas: Journal of English Language Education*, Vol. 1 No. 1 (2020) 28-39.
- Purba, K. R., Liliana, & Runtulalu, D. (2017). Development of interactive learning media for simulating human digestive system. *Proceedings - 2017 International Conference on Soft Computing, Intelligent System and Information Technology: Building Intelligence Through IOT and Big Data, ICSIIT 2017, 2018-January*, 270–274. <https://doi.org/10.1109/ICSIIT.2017.67>
- Purnamawati, P., Arfandi, A., & Nurfaeda, N. (2019). The level of use of information and communication technology at vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 249–257. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.27117>.
- Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students' mathematical understanding ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012129>
- Schreglmann, S. (2018). Developing Academic Motivation Scale for Learning Information Technology (AMSLIT): A Study of Validity and Reliability. *Journal of Education and Learning*, 7(4), 145. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n4p145>
- Smaldino, Sharon e., Lowther, Siyamta, (2017). *Membuat Game Pembelajaran Menggunakan Kahoot berbasis Hypermedia (Teaching Document), untuk sharing dengan Mahasiswa dan Guru SMK*.
- Deborah L., and Mims, Clif. (2019). *Instructional Media and Technologies For Learning*. 12th Edition, New York: Pearson.
- Sugiyono, (2002), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukristiyo, S., Samsudi, S., & Utanto, Y. (2022). Development of A_Kahoot_Application-Based Module in NKPI Courses to Improve Student's Learning Interest in SMK N 2 Rembang. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 11 (1), 19-27. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v11i1.54248>
- Sagala, S. (2003), *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol.17, No. 2 (2019), p.46-57. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yudhistira, D. (2013). *Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang Apik (Asli Perlu Ilmiah Konsisten)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.