|  |
| --- |
| PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMK NEGERI 4 MUKOMUKO |
| R. A. Salimah1) – L.T. Astuty2), Hermawansa3) |
| **Affiliation:**Universitas DehasenBengulu Prodi PendidikanKomputer**Corresponding Author:**salimahofficial38@gmail.com  | **Abstract***Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X SMKN 4 Mukomuko. Metode penelitian ini adalah metode Eksperimen atau (quasi-experimental design). Media yang digunakan adalah media berbasis kahoot. Subjek penelitian ini adalah 60 siswa kelas X SMK Negeri 4 Mukomuko. Instrument yang digunakan adalah 20 butir soal posttest dan 20 butir soal posttest, instrument tersebut adalah uji validitas,uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil dari prettest dengan rata-rata 63,83 dengan katagori kurang sedangkan posttest dengan rata-rata 83,16 sangat baik. Hasil penelitian dengan uji independent sampel t-tes bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dimana t hitung > t tabel 14,843 > 2,045 sehingga Ho diterima Ha ditolak yang artinya media pembelajaran berbasis kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 4 Mukomuko.***Keyword:** Media Pembelajaran Kahoot, Hasil Belajar Siswa |

Pendahuluan

Pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi mulai masuk pada dunia pendidikan. Teknlogi informasi mulai banyak dimanfaatkan sebagai penunjang kelancaran proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi disekolah diantaranya adalah dengan memanfaatkannya untuk mengembangkan media pembelajaran (Nur Hafidhotul Ilmiyah, dkk, 2019).

Media pembelajaran merupakan unsur yang harus diperhatikan oleh guru ketika mendesain sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukannya dinamika dalam pembelajaran yang mampu mengikuti setiap perkembangan pada siswa tersebut, seperti halnya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot.

Media kahoot merupakan webtool untuk membuat kuis, dikusi, dan survei secara menarik. Kahoot bisa digunakan dikelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik siswa termotivasi untuk belajar (Rohantizani., dkk, 2023).

Hasil belajar secara umum adalah adanya oerubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat sebuah pengalaman. Hasil belajar juga bisa diartikan sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah kegiatan mengajar dengan membentukan dan perubahan tingkah laku sesorang yang dinyatakan dalam symbol huruf maupun kalimat (Zakky., 2018).

Mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang diperoleh siswa pada saat menempuh Sekolah Menengah Pertama (SMP)/sederajat, Sekolah Menengah Atas (SMA)/sedejarat dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/sederajat. Sebelumnya kita ketahui mata pelajaran informatika ini dikenal dengan sebutan mata pelajaran TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi). Dibanding pelajaran TIK yang terdahulu, sepintas mata pelajaran informatika ini memberikan ruang dan target lebih besar untuk proses pembelajaran informatika disekolah. Informatika adalah ilmu yang berkaitan dengan data, informasi dan pengetahuan yang bertujuan untuk membantu dan mempermudah pekerjan manusia, secara umum informatika adalah bidang ilmu yang mempelajari struktur, sifat dan interaksi dari beberapa sistem yang digunakan untuk menyimpulkan sejumlah data, menjalankan proses data tersebut dan menyimpan hasil dari proses.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Agustus 2024 di SMKN 4 Mukomuko pada mata pelajaran informatika di kelas X Multimedia. Dalam penelitian ini bahwa kegiatan pembelajaran belum berlangsung secara maksimal, siswa cenderung kurang aktif jika proses belajar mengajar masih menggunakan papan tulis, buku dan hanya terpaku pada guru sedangkan siswa hanya mendengar penjelasan materi saja.

Hal ini terlihat pada saat pembelajaran menggunakan buku beberapa siswa lebih sering berbicara dengan temannya tanpa memperhatikan materi pelajaran, ketika guru memberikan tugas siswa masih melihat dan bertanya kepada temannya dan ketika guru mengajukan pertanyaan siswa kurang antusias untuk menjawab. Terbukti siswa sering merasa bosan dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak maksimal mengingat nilai ketuntasan siswa adalah dengan KKM 75 hanya beberapa siswa yang mendapatkan hasil nilai yang tuntas.

Hal ini terjadi karena siswa beranggapan bahwa pelajaran informatika itu sulit untuk di pahami karena materi-materi yang diberikan. Siswa juga menginformasikan bahwa mereka mengalami kesulitan belajar informatika dikarenakan kurangnya minat belajar, hanya materi tertentu yang mereka gemari, metode mengajar guru lebih sering mencatat dan mengerjakan soal, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. masalah utama dalam pembelajaran informatika adalah bagaimana caranya membuat siswa lebih tertarik dan aktif selama proses belajar.

Banyak guru masih menggunakan metode mengajar yang konvensional seperti ceramah yang sering kali membuat siswa merasa bosan akibatnya semangat belajar siswa menjadi kurang dan hasil belajarnya juga kurang maksimal. Sedangkan siswa zaman sekarang lebih akrab dengan teknologi dan gadget, dengan ada peluang besar untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

 Salah satu media yang menarik perhatian adalah aplikasi kahoot, sebuah aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih seru dan interaktif. Permasalahan ini disebabkan karena di sekolah seperti SMKN 4 Mukomuko penggunaan kahoot ini masih jarang sekali dilakukan khususnya di mata pelajaran informatika dan masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media berbasis aplikasi kahoot, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sarana dan prasarana seperti LCD proyektor dan handpone dapat digunakan sebagai alat penunjang selama proses belajar mengajar. Namun beberapa guru dan siswa belum memanfaatkan sepenuhnya fasilitas yang ada karena itu, penelitian ini penting untuk melihat seberapa besar pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar siswa di kelas X, diupayakan pemecahannya yaitu melakukan tindakan-tindakan yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang menarik. Yang menyebabkan penurunan hasil belajar siswa juga di pengaruhi oleh faktor internal yang mencakup seperti motivasi belajar dan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka.

Pada proses pembelajaran dimulai dengan guru memberikan tugas untuk membuat cerita pendek di aplikasi microsoft word, dan guru penjelasan tentang pengertian, struktur, dan langkah-langkah penulisan cerita pendek secara rinci. Setelah siswa memahami materi, guru memberikt5an contoh dan mendiskusikannya bersama siswa untuk memastikan mereka memahami unsur-unsur penting dalam cerita tersebut, seperti alur, tokoh, dan latar. Guru juga memberikan instruksi teknis tentang cara menggunakan aplikasi microsoft word untuk menulis cerita pendek, termasuk fitur-fitur seperti pengaturan format teks, penyisipan paragraph, dan penyimpanan dokumen, dalam proses penulisan guru juga berperan sebagai fasilator memberikan bimbingan individu jika siswa mengalami kesulitan.

Kemudian guru menyiapkan kuis atau permainan di platform kahoot yang di sesuaikan dengan mata pelajaran informatika kelas X, materi yang dirancang meliputi pertanyaan pilihan ganda. Di dalam kelas guru membuka pelajaran dengan salam, menjelaskan tujuan pembelajaran dan guru juga menjelaskan sedikit materi yang akan di laksanakan, setelah itu guru mengarahkan untuk mengakses kahoot melalui perangkat mereka masing-masing suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan dengan cepat, guru memanfaatkan hasil kuis untuk memberikan umpan balik secara langsung mengklarifikasikan jawaban yang salah.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, membuat pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot diharapkan siswa mampu memahami materi belajar dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu tentang bagaiman pengaruh media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X SMK Negeri 4 Mukomuko.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interprestasi yang terkait dengan tujuan dan kegunan tertentu. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen atau quasi-experimental design yaitu metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mepengaruhi pelaksanaan eksperimen Sugiyono (2024:2-18). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu two group pretest posttest design, dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eskperimen mendapatkan media pembelajaran berbasis kahoot dan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konversional. Menurut Sugiyono (dalam Dirgahayu , Ajeng Puji Lestari & Hasta Herlan Asymar, 2021) Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari subyek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. populasi terdiri dari semua siswa yang terlibat dalam pembelajaran di suatu sekolah atau kelas tertentu. Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang berada di suatu wilayah dan waktu tertentu. Populasi juga dapat diartikan sebagai jumlah penghuni, baik manusia maupun makluk hidup lainnya di suatu lingkungan tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah kelas X Multimedia SMK Negeri 4 Mukomuko yang terdiri dari dua kelas, dimana kelas MM 1 berjumlah 30 siswa dan kelas MM 2 berjumlah 30 siswa, dengan total siswa terdiri dari kedua kelas tersebut berjumlah 60 orang siswa.. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa semua siswa kelas X terlibat dalam penelitian, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai analisis media pembelajaran kahoot ini. Pengumpulan data dengan observasi, Tes dan Dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji T.

Hasil Penelitian

 Data hasil belajar pretest dan posttest kelas kontrol ini dilakukan di kelas X Multimedia 2 SMK Negeri 4 Mukomuko yang mana untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot. Tes yang digunakan pada kelas kontrol berupa tes pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 20 soal yang beriskan materi yang telah dipelajari sebelumnya

Pretest dilaksanakan saat sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif. Tes berupa soal pilihan ganda. Hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Pretest | Posttest |
| 1.  | Qodarudin  | 60 | 65 |
| 2.  | Adi  | 65 | 70 |
| 3. | Dwi  | 65 | 75 |
| 4. | Ringgo  | 60 | 70 |
| 5. | Ragit  | 60 | 65 |
| 6. | Linda  | 55 | 65 |
| 7. | Sandra  | 60 | 65 |
| 8. | Fadlan  | 60 | 65 |
| 9. | Chika dwi  | 60 | 60 |
| 10. | Mutia  | 80 | 85 |
| 11. | Pizza | 65 | 75 |
| 12. | Rafel  | 75 | 75 |
| 13. | Riva  | 65 | 70 |
| 14. | Pitra | 60 | 75 |
| 15 | Benni  | 65 | 70 |
| 16. | Fakrudin  | 80 | 90 |
| 17. | Jambel  | 60 | 80 |
| 18. | Gilang  | 55 | 65 |
| 19. | Fairus  | 80 | 80 |
| 20. | Decha | 60 | 80 |
| 21. | Henny | 55 | 60 |
| 22. | Revi  | 60 | 65 |
| 23. | Lidia | 60 | 65 |
| 24. | Fikri | 65 | 70 |
| 25. | Rike  | 60 | 65 |
| 26. | Yulia | 60 | 65 |
| 27. | Rika | 75 | 80 |
| 28. | Juniarti  | 65 | 70 |
| 29. | Keyla | 65 | 75 |
| 30. | Henny | 60 | 70 |
| Jumlah | 1915 | 2130 |
| Rata-rata | 63.83 | 71.00 |

Berdasarkan tabel diatas tentang data hasil belajar pretest posttest kelas kontrol maka di peroleh nilai pretest dari 30 siswa yang mana nilai siswa yang tuntas KKM sebesar 75 sejumlah 5 orang siswa sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas KKM sebanyak 25 orang siswa dengan rata-rata kelas dari keseluruhan siswa adalah 63.83. Sedangkan untuk nilai posttest kontrol sebanyak 19 orang siswa yang belum tuntas KKM dan ada 11 orang siswa yang tuntas KKM dengan rata-rata kelas sebesar 71.00, sehingga siswa kelas kontrol masih banyak belum memahami materi pelajaran yang disampaikan lewat pembelajaran konvensional.

Data hasil belajar yang di sebarkan kepada siswa berupa tes pretest dan posttest yang mana untuk mengetahui kemapuan siswa dalam pembelajaran serta membandingkan hasil belajar siswa kelas eksprimen dan kelas kontrol, tes disini berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Pretest | Posttest |
| 1.  | Anugrah | 70 | 80 |
| 2.  | Anggun | 60 | 70 |
| 3. | Aldi | 55 | 75 |
| 4. | Abil | 60 | 80 |
| 5. | Arga | 55 | 75 |
| 6. | Agil | 65 | 95 |
| 7. | Agus  | 65 | 85 |
| 8. | Chika | 75 | 85 |
| 9. | Gapan | 60 | 80 |
| 10. | Glen | 55 | 75 |
| 11. | Leo | 60 | 80 |
| 12. | Mail | 60 | 95 |
| 13. | Naffa | 60 | 85 |
| 14. | Pitra | 60 | 80 |
| 15 | Pendra  | 60 | 85 |
| 16. | Peldi | 65 | 85 |
| 17. | Reka | 65 | 85 |
| 18. | Rizha | 60 | 80 |
| 19. | Elin | 50 | 85 |
| 20. | Denil  | 60 | 85 |
| 21. | Hafifah | 60 | 95 |
| 22. | Sofia  | 65 | 75 |
| 23. | Cantika | 75 | 85 |
| 24. | Lingga  | 60 | 80 |
| 25. | Ica  | 65 | 80 |
| 26. | Rajen  | 60 | 85 |
| 27. | Habib  | 55 | 85 |
| 28. | Vhito | 65 | 85 |
| 29. | Fadil | 55 | 75 |
| 30. | Pikran | 80 | 100 |
| Jumlah | 1860 | 70 |
| Rata-rata | 62.16 | 60 |

Pembahasan

Dari tabel pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas ekspriment, maka dapat dibandingkan dari hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut untuk nilai pretest kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan yang memperoleh nilai tuntas KKM sebanyak 5 orang siswa dan sebanyak 25 orang siswa yang belum tutas KKM dengan rata-rata kelas keseluruhan sebesar 63. Sedangkan untuk posttest kontrol sebanyak 11 orang siswa yang tuntas KKM dan 19 siswa yang belum tuntas KKM dengan rata-rata nilai kelas sebesar 71.

Sedangkan kelas ekspriment nilai pretest dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang memperoleh nilai tuntas KKM dengan rata-rata kelas sebesar 62, sebanyak 3 orang siswa yang tuntas KKM dan 27 orang siswa yang belum tuntas KKM artinya siswa belum menguasai materi pelajaran, sedangkan untuk nilai posttest kelas ekspriment setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot sebagai media pembelajaran dari 30 orang siswa sebanyak 29 orang siswa yang tuntas KKM dan 1 orang yang belum tuntas KKM dengan rata-rata kelas keseluruhan adalah 83 artinya media pembelajaran berbasis kahoot memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan dilihat dari nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata atau KKM dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa perbandingan hasil belajar siswa untuk kelas kontrol dan ekspriment sangat berbeda yang mana untuk ekspriment menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah atau konvensioal dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang artinya media pembelajaran berbasis kahoot ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X Multimedia 1 dan 2 SMK Negeri 4 Mukomuko yang mana dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas ekspriment dengan mata pelajaran informatika, kelas ekspriment menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam proses pembelajaran.

Adapun uji yang dilakukan oleh Peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi terhadap 20 soal Hasil dari uji validasi menunjukkan bahwa seluruh item soal tersebut valid karena nilai r\_hitung lebih besar dari r\_tabel, sehingga dinyatakan valid.

 Selanjutnya, peneliti memberikan pretest sebanyak 20 soal kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta membandingkan hasil belajar antara kedua kelas. Dari hasil pretest, diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 62 dan kelas kontrol sebesar 63, masing-masing dari 30 siswa. Setelah itu, peneliti menerapkan media Kahoot pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol guna mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran.

 Setelah peneliti menerapkan dua metode pembelajaran pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan siswa di kelas kontrol. Berdasarkan hasil posttest yang terdiri dari 20 soal, kelas eksperimen yang menggunakan media Kahoot sebagai media pembelajaran memperoleh rata-rata nilai sebesar 83, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan metode konvensional memperoleh rata-rata nilai sebesar 71.

 Berdasarkan hasil persentase dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan materi pelajaran siswa pada mata pelajaran Informatika tergolong baik, serta terdapat perbandingan hasil belajar antara kedua kelas tersebut. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS 27 menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika < 0,05 maka tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi pretest eksperimen sebesar 0,268 > 0,05, posttest eksperimen 0,391 > 0,05, pretest kontrol 0,70 > 0,05, dan posttest kontrol 0,563 > 0,05, sehingga seluruh data berdistribusi normal.

Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 27. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data dikatakan homogen atau bervarian sama. Hasil dari pengujian homogenitas menunjukkan nilai signifikansi based on mean sebesar 0,770 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen atau bervarian sama.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji t hasil uji hipotesis Paired Sample-Test, di mana jika nilai asym sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, sedangkan jika > 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima. Hasil pengujian Paired Sample-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti diduga adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 4 Mukomuko.

Berdasarkan hasil analisis terhadap respons siswa melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar, diperoleh hasil respons siswa. Kuesioner tersebut terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (81–100), Setuju (61–80), Ragu-Ragu (41–60), Tidak Setuju (21–40), dan Sangat Tidak Setuju (0–20). Setiap butir pertanyaan pada kuesioner tersebut dideskripsikan oleh peneliti sebagai berikut.

 Peneliti menganalisis respons siswa melalui kuesioner untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen. Kuesioner memiliki lima kategori jawaban: Sangat Setuju (81–100), Setuju (61–80), Ragu-Ragu (41–60), Tidak Setuju (21–40), dan Sangat Tidak Setuju (0–20).

 Berdasarkan mayoritas siswa memberikan jawaban “Sangat Setuju” dan “Setuju” terhadap berbagai pernyataan terkait penggunaan media Kahoot, seperti kemudahan akses, tampilan menarik, rasa senang saat mengerjakan soal, bantuan dalam menjawab soal, pembelajaran yang tidak membosankan, pemahaman materi meningkat, kemudahan mengerjakan soal, suasana belajar menyenangkan, ketertarikan mengerjakan soal, dan kepuasan terhadap media tersebut. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat setuju dengan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan tanggapan positif siswa terhadap Kahoot dalam pembelajaran Informatika.

 Berdasarkan hasil pretest dan posttest, pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa yang tuntas KKM pada pretest dan meningkat menjadi 29 siswa pada posttest, dengan rata-rata naik dari 62 menjadi 83. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa yang tuntas meningkat dari 5 pada pretest menjadi 11 pada posttest, dengan rata-rata naik dari 63 menjadi 71. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen. Dokumentasi berupa lembar observasi, angket, dan hasil belajar digunakan selama penelitian untuk memperkuat bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan dan dapat dipertanggung jawab kan.

 Berdasarkan seluruh hasil analisis data kuesioner dan pretest-posttest, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X Multimedia di SMK Negeri 4 Mukomuko. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima.

.

Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitan dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X SMKN 4 Mukomuko. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai pretest-posttest menunjukan bahwa sig (2-tailed) bernilai 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh pada media pembelajaran berbasis kahoot terhadap hasil belajar siswa.

Adapun untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan sifnifikasi atau nilai probabalitas 0,05 adalah dengan cara membandingkan hasil t hitung pada tabel dengan nilai t tabel. maka diperoleh nilai t hitung 14,843 dan nilai t tabel 2,045, maka t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H𝑜 ditolak dan H𝑎 diterima dan ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas ekperimen yang artinya pengaruh media pembelajaran berbasis Kahoot pada mata pelajaran informatika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Mukomuko

Daftar Pustaka

Karin Widya Ayuningtyas1, Nadhirotuz Zulfah2. (2021). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring.No.1: 28-32.

Lukas, R. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Palangka Raya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021. 1–7.

Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. Vicratina, 4(1), 65–71.

Maya Kartika1, Ripho Delzy Perkasa2, M., Hasil, T., Ips, B., Viii, K., Medan, L. U., & Maya Kartika1, R. D. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII MTS Labotarium UINSU Medan. 8(2), 20–27.

Muhajir1, Nurtinasari2, Muh. Ali Imran3, E. (2024). Pengaruh Media Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Tematik Muhajir1,. 4(3), 173–177.

Nur Hafidhotul Ilmiyah1, M. S. S. S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(1), 42–55. https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520

Nyoman K. S, N., & Hodsay, Z. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. 1, 420–430.

Nova Yokhebed1, Fahyuddin2, Muh.Alim Marhadi3. (2023). Penerapan Media Kahoot Pada Materi Stoikiometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif siswa Kelas X. Jurnal Pendidikan Kimia No.3: 242-255.

Noza Aflisia1, Asri Karolina2, Eka Yanuarti3, Muhammad Raihan4. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Malang. Jurnal Bahasa Arab. No.1-17.

Nenta Mamonto1, Fatmah A.R. Umar2, Herson Kadir3. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur Dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. Jambura Journal Of Linguistics amd Literature No.1: 1-14.

Prof. Dr.Sugiyono,Metode Penelitian Kuantitatif,kualitatif dan R&D.alfabeta.No 84 Bandung.

Rohantizani1, Nuraina2, Mutia fonna3. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat No.2: 118-123.

Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkakan Hasil Belajar.ISBN 978-623-98648-2-8: 289-302.

Zakky.(2018). Pengertian Hasil Belajar Siswa dan Defisinisi Menurut Para Ahli. Jurnal Zona Refernsi. No:03.