

**PENGGUNAAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR  
KELAS X TKJ 1 SMK NEGERI 1 GIRITONTRO**

**Rudy Darmawan<sup>1</sup>, Dwi Rahayu<sup>2</sup>, Tika Dedy Prastyo<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan  
Email: prakasa.center@gmail.com<sup>1</sup>, dwirahayu6537@gmail.com<sup>2</sup>,  
kuliahdidiet@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pendidikan memegang peran penting dalam pembentukan dan pengembangan potensi siswa. SMK Negeri 1 Giritontro dengan salah satu kompetensi keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) sebagai salah satu penyelenggara pendidikan, berperan sebagai pembentuk kesiapan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Melalui tahapan observasi yang dilakukan, ditemukan berbagai masalah dalam pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ 1 sehingga dinilai penting dilakukan suatu penelitian yang akan mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot!* dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro. Melalui rangkaian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara partisipatif dan kolaboratif, ditemukan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan pemahaman. Pada pra siklus persentase pemahaman sebesar 42,86%, siklus I sebesar 67,86% dan pada siklus II persentase pemahaman meningkat menjadi 87,14%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan nilai persentase ketuntasan. Pada pra siklus sebesar 35%, siklus I sebesar 65% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85%.

**Kata kunci :** Kahoot!, Penelitian Tindakan Kelas, Pemahaman

*Abstract: Education plays an important role in the student's process, development and potency. SMK Negeri 1 Giritontro, with one of competencies in Computer and Network Engineering is one of the education organizer having a role in forming student's readiness, especially to work in certain fields. Through the stages of observation there had been found various problems in learning Computer and Basic Network Class X TKJ 1. Therefore, it is considered important to conduct a research to overcome these problems. The purpose of this study was to find out the process of using Kahoot! in improving student's understanding and learning outcomes in Computer and Basic Network subject. Through stage of classroom action research conducted in participatory and collaborative manner it was found that the use of such media can increase understanding. In the pre-cycle, the percentage of understanding was 42,86%, in the first cycle was 67,86% and in the second cycle, the percentage of understanding increasde to be 87,14%. Student learning outcomes also achieved the successful indicators. In the pre-cycle was 35%, first cycle was 65% and in the second cycle increased to be 85%.*

**Keywords:** Kahoot!, Classroom Action Research, Understanding

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peran penting dalam pembentukan dan pengembangan potensi siswa hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan khususnya di daerah Kabupaten Wonogiri adalah SMK Negeri 1 Giritontro dengan kompetensi keahlian

Teknik Komputer Jaringan. Salah satu mata pelajaran dalam kompetensi keahlian TKJ di SMK Negeri 1 Giritontro adalah Komputer dan Jaringan Dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro pada saat pembelajaran mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, siswa masih terlihat pasif dan merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan guru karena pada kenyataannya guru masih menyampaikan materi dengan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran. Siswa tidak memperhatikan guru saat memberikan materi pelajaran dan asik dengan kegiatannya sendiri seperti berbincang dengan teman sebangku, mengantuk, atau melakukan hal lain yang di luar kegiatan pembelajaran. guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar menyampaikan bahwa guru pernah mencoba menggunakan media praktek konvensional dan media video, namun hasilnya masih kurang maksimal. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru dan rendahnya nilai hasil belajar siswa. Terlebih dengan metode mengajar guru yang cenderung *teacher center* yaitu pembelajaran lebih banyak didominasi guru. Guru hanya memberikan materi dan tugas kepada siswa tanpa metode yang menarik dan bervariasi sehingga banyak siswa yang terkesan menyepelkan.

Pengertian pemahaman siswa adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (Winkel, 1996). Menurut Bloom dalam Winkel (1996) pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik (Arsyad, 2014:3). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan nilai hasil belajar peserta didik yaitu *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan laman edukatif yang pada awalnya dibuat oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Berdasarkan laman resmi *Kahoot!* (2020) "*Kahoot! Are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the question on their own device, while games*

*are displayed on a share screen to unite the lesson. It creates a 'campfire momen' encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own Kahoot!, you can search among millions of existing games".*

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot!*

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*. Penerapan PTK dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan secara partisipatif dan kolaboratif. Bersifat partisipatif karena peneliti terlibat langsung dalam semua tahapan penelitian. Bersifat kolaboratif karena penelitian ini melibatkan guru dalam pelaksanaan tindakan serta teman sejawat ketika melakukan pengamatan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & McTaggart. Terdapat empat komponen dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus penelitian yang dilakukan menurut model ini dalam Arikunto (2013: 137)

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro yang terletak di Jalan Raya Giritontro–Pracimantoro kilometer 04 Kecamatan Giritontro Kabupaten Wonogiri Propinsi Jawa Tengah. Sedangkan waktu penelitian adalah pada Bulan Maret

– Juli 2020.

### **Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 siswa

### **Jenis Tindakan**

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain penelitian tindakan model Kemmis & Taggart terdapat empat tahapan penelitian tindakan yaitu diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), diteruskan dengan pelaksanaan tindakan (*action*), diikuti dengan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan (*observation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*).

### **Teknik dan Instrumen Penelitian**

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi menurut Narbuko dan Abu Achmadi (2007) memiliki kelebihan sebagai berikut: observasi merupakan alat yang langsung untuk meneliti bermacam gejala. Banyak aspek tingkah laku manusia yang hanya dapat diamati melalui observasi langsung. Bagi seorang yang selalu sibuk, lebih tidak berkeberatan untuk diamati daripada mengisi jawaban- jawaban dalam kuisisioner. Dapat mencatat secara serempak dengan terjadinya suatu gejala.

Observasi dilakukan dengan mencatat hasil pengamatan pada lembar observasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berbentuk daftar cek (check list). Cara pengisian lembar observasi ini yaitu apabila perilaku yang diamati muncul, peneliti memberikan cek pada kolom yang telah tersedia.

Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran materi Komputer dan Jaringan Dasar menggunakan media Kahoot!. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data-data berupa daftar nilai ulangan terdahulu yang mengetahui kemampuan awal siswa, serta dokumentasi foto yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metode analisis dari Miles dan Huberman, terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013: 246-253).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Prosedur dan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dapat bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara menerapkan teknik pembelajaran, model pembelajaran ataupun strategi pembelajaran yang efektif untuk digunakan. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disajikan setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observing), dan tahap terakhir adalah refleksi (reflecting). Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjalan terus sampai peningkatan yang diharapkan tercapai. Sebelum diterapkannya siklus I peneliti perlu mengadakan observasi awal yang dikenal sebagai Pra Siklus. Berdasarkan

hasil observasi, pemahaman belajar siswa sebelum dilakukan PTK masih rendah yaitu 35%. Rendahnya pemahaman belajar siswa kelas X TKJ 1 dikarenakan siswa kurang aktif dan guru dalam kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Tidak banyak siswa yang bertanya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan saat guru bertanya pun hanya ada 10 siswa yang menjawab dengan baik. Pembelajaran yang ada tidak memacu semangat siswa untuk menggali materi lebih dalam. Siswa hanya terpaku pada apa yang disampaikan oleh guru.

Nilai tes harian yang diperoleh siswa sebelum diadakannya PTK secara klasikal juga belum mencapai 75% dari total keseluruhan siswa. Terdapat 7 siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 13 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Pencapaian ini tentu jauh dari target yang diharapkan oleh sekolah. Guru perlu melakukan tindakan untuk mengatasi masalah ini sehingga siswa dapat lebih baik lagi dalam penguasaan Komputer dan Jaringan Dasar. Karena pada Pra Siklus belum memenuhi kriteria yang diinginkan, maka diperlukan tindakan pada Siklus I.

Pada Siklus I ini terjadi peningkatan pada persentase masing-masing butir observasi. Siswa semakin semangat dan mulai berani menjawab maupun bertanya kepada guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih antusias menggunakan *Kahoot!* dibandingkan kegiatan pra siklus sebelumnya yang berpusat pada guru.

Rekapitulasi observasi pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* siklus I terlihat bahwa persentase tertinggi ada pada indikator menjelaskan materi yang dipelajari dan bertanya tentang materi yang disampaikan yakni 75% dimana terdapat 15 siswa yang teramati. Sedangkan untuk nilai terendah ada pada indikator menyimpulkan isi materi yaitu 50% atau sejumlah 10 siswa teramati. Sehingga diperoleh rata-rata observasi pemahaman siswa yang sebelumnya 42,86% meningkat menjadi 67,86% atau mengalami peningkatan sebanyak 25% dari pra siklus terhadap siklus I. Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas X TKJ 1 sebesar 75,75 dan jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 13 siswa.

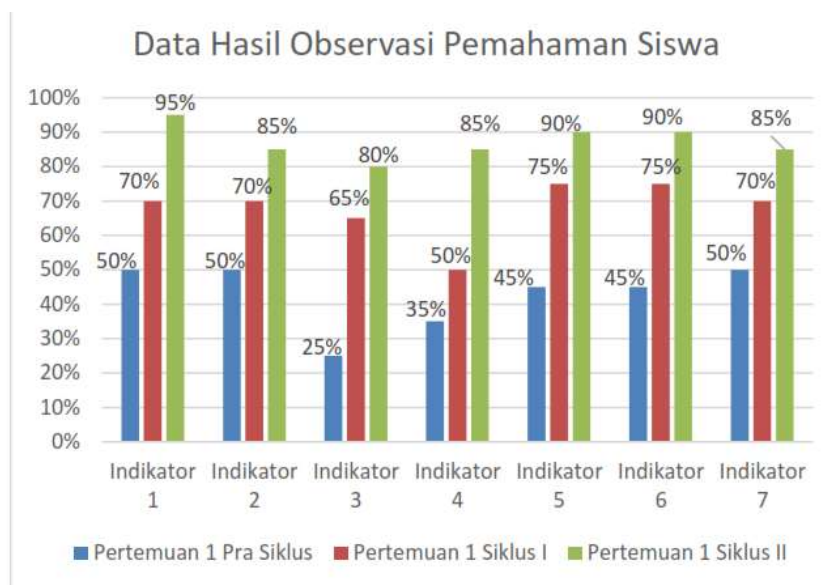
Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 65% dan 35% lainnya belum tuntas atau memiliki nilai di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus ini mengalami peningkatan dari nilai pra siklus. Ketuntasan siswa pada pra siklus sebesar 35% dengan rata-rata 70, kemudian naik menjadi 65% pada siklus I. Dengan adanya peningkatan nilai siswa secara klasikal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Kahoot!* mempengaruhi pemahaman

materi mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar siswa. Pada Siklus I nilai hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria yang diinginkan peneliti, sehingga peneliti melanjutkan tindakan pada Siklus II.

Pada Siklus II, persentase observasi siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan Kahoot! sebesar 87,14%. Secara umum skor persentase tersebut telah mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Berdasarkan nilai hasil belajar yang dilakukan siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas X TKJ 1 sebesar 78,8 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa. Nilai rata-rata mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I

Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 85% dan 15% lainnya belum tuntas atau memiliki nilai di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus ini mengalami peningkatan dari nilai siklus sebelumnya. Dengan adanya peningkatan nilai nilai hasil belajar siswa secara klasikal, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot! mempengaruhi serta meningkatkan pemahaman mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar siswa.

## Pembahasan



**Gambar 1 Data Hasil Observasi Pemahaman Siswa**

Persentase menunjukkan bahwa observasi pemahaman siswa sebelum penerapan media pembelajaran *Kahoot!* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar mencapai 42,86% atau dapat dikatakan masih sangat rendah. Pada siklus I observasi pemahaman siswa mengalami peningkatan menjadi 67,86%. Observasi pemahaman

siswa yang dilakukan pada siklus II mencapai 87,14%. Persentase siklus II ini mengalami peningkatan jika dibandingkan siklus I dan dapat dikategorikan tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* dapat meningkatkan observasi pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat juga.



**Gambar 2 Data Hasil Belajar Siswa**

Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakannya tindakan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar yang mereka peroleh. Setelah pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*, hasil nilai hasil belajar pada siklus I adalah sebanyak 13 siswa yang tuntas atau mendapatkan nilai minimal 75. 13 siswa ini apabila dipersentasekan menjadi 65% dan masuk dalam kategori sedang. Persentase ini belum memenuhi indikator yang diharapkan oleh peneliti sehingga dilakukan pembelajaran siklus II. Hasil nilai hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan 17 siswa atau 85% tuntas dan 3 lainnya belum tuntas.

Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media dapat diketahui setelah melakukan perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro. Dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase jumlah siswa tuntas dari pra siklus ke siklus I dan dilanjutkan siklus II. Dengan adanya peningkatan yang telah mencapai 75% maka sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti dan dapat dinyatakan bahwa perbaikan pembelajaran ini berhasil

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan media pembelajaran *Kahoot!* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Media *Kahoot!* terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya persentase hasil observasi dan nilai hasil belajar siswa. Sebelum menerapkan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran, rata-rata pemahaman belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro sesuai lembar observasi hanya 42,86% kemudian meningkat menjadi 67,86% pada siklus I dan mengalami peningkatan lagi menjadi 87,14% pada siklus II. Persentase yang dicapai ini tergolong tinggi.

*Kahoot!* dapat digunakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Menurut nilai yang didapat pada hasil belajar siswa, persentase ketuntasan siswa pada pra siklus adalah 35%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 65%. Walaupun terjadi peningkatan pada siklus I, persentase yang didapat ini belum mencapai indikator yang diharapkan peneliti maka dilakukan siklus II. Pada siklus II nilai unjuk kerja siswa meningkat menjadi 85% dan telah memenuhi indikator yang diharapkan peneliti.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka saran dari peneliti berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game *Kahoot!* pada saat pembelajaran hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan karena semua berpusat kepada guru dan hasil pembelajaran lebih maksimal. Media pembelajaran *Kahoot!* dapat digunakan sebagai salah satu variasi media untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada saat menggunakan media *Kahoot!* hendaknya dipadukan dengan media pembelajaran lain sehingga dapat lebih efektif meningkatkan hasil pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmadi, Abu dan Narbuko Cholid. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Official Website “Kahoot!”. (2020). <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Diakses pada 15 Februari 2020.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT

Rineka Cipta.  
W. S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia