

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN KEKATIFAN BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK KENDARAAN RINGAN SMKN 7 SURABAYA

Dani Setiawan

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: dani.22038@mhs.unesa.ac.id

Muamar Zainul Arif

Jurusan Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: muamararif@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 7 Surabaya melalui penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis Game Based Learning. Latar belakang penelitian ini yaitu adanya kendala pada proses pembelajaran karena media pembelajaran masih menggunakan media yang lama dengan persentase 29,72%. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan desain Kemmis dan McTaggart, serta menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 7 Surabaya. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, pre-test post-test dan dokumentasi. Analisis data mencakup lembar observasi keaktifan, Lembar angket keaktifan, serta lembar tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Hasil belajar siklus 1 dari penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis Game Based Learning menunjukkan persentase 34,37%, pada siklus 2 didapatkan persentase 78%. Kemudian pada keaktifan siswa siklus 1 didapatkan hasil 34,37%. Pada siklus 2 didapatkan sebesar 84,37%. Hasil observasi keaktifan siswa siklus 1 mendapatkan hasil sebesar 49,67%. Pada siklus 2 didapatkan hasil 81%.

Kata Kunci: Kahoot, Game Based Learning, Keaktifan, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the improvement in learning activeness of Grade X students in the Light Vehicle Engineering program at SMKN 7 Surabaya through the implementation of Kahoot learning media based on Game-Based Learning. The background of this study is the presence of obstacles in the learning process due to the continued use of conventional learning media, which resulted in a learning activeness percentage of 29.72%. The research method employed was Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart design and a quantitative approach. The research subjects were Grade X students of the Light Vehicle Engineering program at SMKN 7 Surabaya. Data were collected through observation, questionnaires, pre-tests and post-tests, and documentation. Data analysis included learning activeness observation sheets, learning activeness questionnaires, and learning outcome test sheets in the form of pre-tests and post-tests. The learning outcomes in Cycle I from the implementation of Kahoot learning media based on Game-Based Learning showed a percentage of 34.37%, while in Cycle II the percentage increased to 78%. Student learning activeness in Cycle I was 34.37%, which increased to 84.37% in Cycle II. The observation results of student learning activeness in Cycle I showed a percentage of 49.67%, which increased to 81% in Cycle II.

Keywords: Kahoot, Game Based Learning, liveliness, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah dilakukan sebagai upaya untuk menghadapi tantangan pada era revolusi industri 4.0, salah satunya pada bidang Pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang tertera di dalam Undang-Undang (UU) No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 tentang ketentuan umum menyatakan Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Salah satu lembaga sekolah di Indonesia yang

mempersiapkan peserta didik agar dapat memberikan Pendidikan yang berkualitas serta mendukung sasaran pencapaian pembangunan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). (Ummah, 2019)

Media pembelajaran jika kurang tepat dalam pemanfaatannya dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Jika media pembelajaran hanya menyampaikan melalui kata-kata atau gambar statis membuat para siswa sulit mengaitkan ide-ide dengan yang asli atau dengan dunia nyata. Dalam hal ini dapat mengurangi minat belajar siswa dan mengurangi keinginan para siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pendidikan. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi para siswa dapat dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, seperti simulasi interaktif, video, atau menggunakan teknologi terbaru lainnya. Media pembelajaran yang inovatif adalah

yang mampu menciptakan siswa yang aktif dalam belajar dengan adanya teknologi informasi.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh para siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Menurut (Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, 2008) Belajar aktif merupakan metode yang efektif untuk membantu menyimpan informasi baru ke dalam otak. Pendekatan ini melibatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Istilah “Belajar Aktif” merujuk pada kegiatan belajar dimana siswa terlibat baik secara fisik maupun mental. Menurut Piaget dalam (Suparno, 2001) menekankan seberapa pentingnya seorang siswa yang aktif dalam mengetahui pengetahuan. Siswa akan menguasai materi dengan baik jika siswa aktif mengolah materi, bertanya dengan aktif, dan mencerna dengan kritis. Akibatnya, kegiatan aktif dalam proses pembelajaran harus menjadi prioritas. Sangat penting bagi siswa untuk membangun pengetahuan mereka melalui kegiatan mereka sendiri, seperti mengerjakan soal, membuat Kesimpulan dan mengolah bahan. Dalam proses pembelajaran, guru harus menyediakan siswa dengan pengetahuan dan mendorong para siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Dasar-dasar program keahlian adalah salah satu mata Pelajaran kejuruan di SMKN 7 Surabaya. Dasar-dasar program keahlian merupakan mata Pelajaran yang mengharuskan siswa dapat mengetahui alat ukur, memahami komponen-komponen dasar yang ada di kendaraan khususnya mobil yang sesuai ketentuan/aturan yang telah di sepakati oleh para ahli Teknik di jurusan. Tujuan daripada mata Pelajaran dasar-dasar program keahlian adalah memberikan pemahaman dasar kepada para siswa tentang dunia otomotif. Melalui mata Pelajaran tersebut, siswa diharapkan dapat memahami prinsip dasar otomotif. Selain itu, dasar-dasar program keahlian juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis siswa dalam memperbaiki dan memelihara komponen serta alat ukur. Aspek keamanan dan lingkungan juga diajarkan dalam dasar-dasar program keahlian, dengan siswa diajarkan tentang prosedur keselamatan dan prinsip keberlanjutan dalam otomotif. Selain itu juga, tujuan dari mata Pelajaran dasar-dasar program keahlian adalah mempersiapkan siswa untuk karir di bidang otomotif, sehingga para siswa nantinya memiliki dasar yang kuat untuk melanjutkan studi atau bekerja dalam dunia otomotif sebagai mekanik, teknisi, atau spesialis mekanik lainnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 7 Surabaya pada tanggal 24 Februari, dan 10 Maret, salah satu hasil observasi yang di dapat yaitu, menurut Bapak Andi selaku guru Mata Pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) terdapat beberapa kendala yaitu pada proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran kurang efektif. Mayoritas guru TKR di SMK Negeri 7 Surabaya masih mengguakan media yang lama dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh sebab itu, perlu ditingkatkan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan materi yang di ajarkan guna untuk memastikan bahwa aktivitas transfer ilmu antar guru dan siswa dapat berjalan dengan produktif (Ma'iswati Hani, 2024). Media pembelajaran sangat penting dalam Pendidikan karena berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah. Media pembelajaran ini dilakukan untuk

memastikan bahwa pengetahuan dan materi yang diberikan oleh guru dapat diserap oleh siswa.

Pencapaian hasil belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 7 Surabaya dalam kurun waktu satu tahun terakhir, khususnya pada mata Pelajaran DDPK (dasar dasar program keahlian) di dapatkan ketuntasan hasil belajar 65% siswa yang dapat dinyatakan memenuhi kriteria ketuntasan minimal rata-rata sebesar 80.

Guru adalah hal yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan teknologi untuk membuat Pelajaran lebih efektif dan interaktif. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan kuis dan game dengan cara menghadirkan suasana kuis secara interaktif, efektif dan inovasi berbasis platform internet sebagai teknologi Pendidikan terbaru. Dengan adanya pemanfaatan Aplikasi Kahoot dapat menciptakan suasana proses pembelajaran menjadi interaktif yang dapat menciptakan keaktifan dalam diri siswa pada sebuah mata Pelajaran. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat membantu aktivitas pembelajaran menjadi menarik, interaktif dikarenakan proses pembelajarannya dengan adanya permainan serta mudah dalam memonitoring hasil belajar peserta didik karena hasilnya nanti dapat terlihat secara langsung oleh guru (Inggriyani et al., 2020).

Kahoot merupakan aplikasi online yang dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz yang interaktif dan menyenangkan (Nur Hafidhotul Ilmiyah, 2021). Kahoot dapat memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya dikarenakan dapat diakses pada heandphone dan digunakan dalam kondisi apapun.

Berdasarkan hasil peneliti terdahulu yang berjudul “Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran”(Mattawang & Syarif, 2023). Memperoleh hasil bahwa dalam penerapan game Kahoot terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Game Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game untuk meningkatkan keaktifan hasil belajar siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 7 SURABAYA”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kahoot dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Game*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kahoot dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Game*?

Tujuan Penelitian

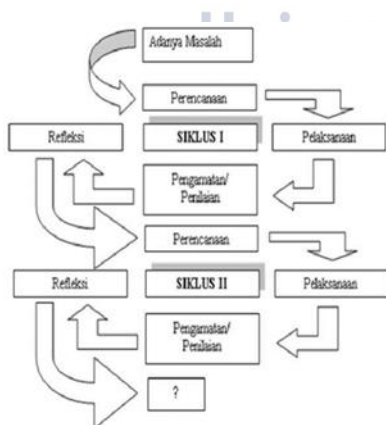
Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis *Game*.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis *Game*.

Implementasi Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kekatifan Belajar Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Smkn 7 Surabaya

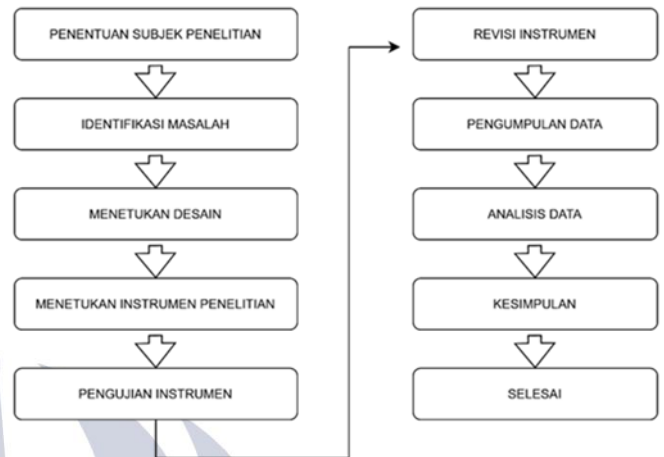
METODE

Jenis Penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mempunyai karakteristik yang berbeda dengan jenis penelitian deskriptif maupun eksperimen. Pada penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek yang diteliti, sedangkan penelitian eksperimen memaparkan sebab akibat yang terjadi sesudah adanya perlakuan maka, PTK dapat dikatakan gabungan dari keduanya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi Ketika perlakuan diberikan (Suharsimi Arikunto, 2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas untuk bertujuan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran, memecahkan masalah, memperbaiki kualitas dan hasil belajar, serta meningkatkan hasil mutu pembelajaran secara keberlanjutan. Desain penelitian yang digunakan adalah model kemmis dan Mc. Taggart yang berbentuk siklus. Siklus adalah suatu proses atau rangkaian kegiatan yang terjadi secara berulang-ulang dan terstruktur dalam suatu pola tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, siklus adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan Refleksi (Suharsimi Arikunto, 2019). Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Suharsimi Arikunto, 2019), Siklus dilakukan pengulangan minimal 3 kali, hanya pelaksanaan dan pengamatan saja. Pengulangan pertama namanya bukan pengulangan, melainkan mencoba metode baru. Pengulangan kedua dilakukan dengan melakukan pembenahan apabila penyajian metode pertama belum baik. Pengulangan ketiga, tujuannya untuk memantapkan metode yang sedang di coba agar diperoleh Gambaran yang jelas. Setelah guru-guru melakukan tahap-tahap penelitian dan menganalisis data dengan cara membandingkan hasil penelitian pada tiap siklus, akhirnya dapat membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian (DDPK) elemen wawasan Teknologi Otomotif. Desain Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Kemmis dan Mc Taggart

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Desain Penelitian

Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Surabaya, Kota Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah murid kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Objek penelitian berupa media pembelajaran Kahoot berbasis *Game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari data yang telah terkumpul selama proses penelitian, baik berdasarkan hasil tes ataupun hasil pengamatan. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMKN 7 Surabaya mengacu pada penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning yang sesuai dengan sintaks untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian elemen Wawasan Teknologi Otomotif serta memberikan soal tes hasil belajar berupa pre-test. Data hasil yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari data yang telah terkumpul selama proses penelitian, baik berdasarkan hasil tes ataupun hasil pengamatan. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMKN 7 Surabaya mengacu pada penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning yang sesuai dengan sintaks untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian elemen Wawasan Teknologi Otomotif serta memberikan soal tes hasil belajar berupa pre-test. Berdasarkan pemberian angket keaktifan siswa sebelum siklus 1 didapatkan yang memiliki keaktifan yang sangat tinggi sebanyak 4 siswa dengan persentase kelulusan sebesar 12,5%, Dalam hal ini, sebanyak 28 siswa dinyatakan memiliki keaktifan yang rendah. Sedangkan hasil pre-test sebelum siklus 1 didapatkan hasil dengan rata-rata 42,75% dengan ketuntasan klasikal pada pre-test sebesar 0%. Dalam hal ini, dinyatakan bahwa siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 80. Hasil dari soal pre-test yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 elemen Wawasan Teknologi Otomotif akan ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Nilai Pre-test sebelum siklus 1

No Absen	Nilai <i>Pre-test</i>	No Absen	Nilai <i>Pre-test</i>
1	68	17	40
2	64	18	44
3	60	19	36
4	60	20	36
5	56	21	32
6	56	22	32
7	60	23	32
8	52	24	28
9	56	25	32
10	52	26	32
11	56	27	32
12	44	28	28
13	52	29	24
14	48	30	28
15	40	31	24
16	44	32	20

Nilai rata-rata	42,75%
Ketuntasan Individual	0
Ketuntasan Klasikal	0%
Kategori	Sangat Kurang

Dari tabel di atas didapatkan bahwa hasil nilai pre-test siswa kelas X TKR 2 pada elemen Wawasan Teknologi Otomotif masih sangat kurang dengan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 42,75% dengan presentase ketuntasan klasikal pada pre-test sebesar 0%. Dalam hal ini pada ketuntasan hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 75 sebanyak 0 siswa yang dinyatakan belum memenuhi kriteria.

Hasil dari tes belajar siswa berupa soal post-test yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 pada materi Wawasan Teknologi Otomotif akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Nilai post-test siklus 1

No Absen	Nilai <i>Post-test</i>	No Absen	Nilai <i>Post-test</i>
1	84	17	76
2	84	18	52
3	64	19	84
4	84	20	84
5	92	21	84
6	76	22	84
7	92	23	28
8	68	24	28
9	84	25	68
10	64	26	64
11	80	27	64
12	72	28	72
13	76	29	72
14	76	30	56

15	76	31	32
16	40	32	28
Nilai rata-rata		68,38	
Ketuntasan Individual		11	
Ketuntasan Klasikal		34,37%	
Kategori		Sangat Kurang	

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil belajar siswa pada soal post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,38 dengan presentase ketuntasan klasikal pada post-test sebesar 34,37%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal dengan nilai ≥ 75 dan 21 siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

Setelah memberikan soal post-test pendidik memberikan angket keaktifan siswa, kemudian siswa mengisi angket secara mandiri dengan keadaan sebenarnya. Setelah memberikan angket keaktifan kepada siswa, pendidik memberikan petunjuk pengisian angket yang telah diberikan. Hasil dari angket yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 akan ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Angket setelah siklus 1

No Absen	Prsentase	Kriteria	Kategori
1	76%	Baik	Tidak Lulus
2	93%	Sangat Baik	Lulus
3	77%	Baik	Tidak Lulus
4	65%	Baik	Tidak Lulus
5	69%	Baik	Tidak Lulus
6	90%	Sangat Baik	Lulus
7	69%	Baik	Tidak Lulus
8	67%	Baik	Tidak Lulus
9	88%	Sangat Baik	Lulus
10	65%	Baik	Tidak Lulus
11	64%	Baik	Tidak Lulus
12	86%	Sangat Baik	Lulus
13	66%	Baik	Tidak Lulus
14	77%	Baik	Tidak Lulus
15	91%	Sangat Baik	Lulus
16	68%	Baik	Tidak Lulus
17	71%	Baik	Tidak Lulus
18	87%	Sanga Baik	Lulus
19	66%	Baik	TidakLulus
20	66%	Baik	Tidak Lulus

Implementasi Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kekatifan Belajar Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Smkn 7 Surabaya

No Absen	Prsentase	Kriteria	Kategori
21	92%	Sangat Baik	Lulus
22	67%	Baik	Tidak Lulus
23	66%	Baik	Tidak Lulus
24	91%	Sangat Baik	Lulus
25	77%	Baik	Tidak Lulus
26	90%	Sangat Baik	Lulus
27	87%	Sangat Baik	Lulus
28	71%	Baik	Tidak Lulus
29	70%	Baik	Tidak Lulus
30	88%	Sangat Baik	Lulus
31	77%	Baik	Tidak Lulus
32	73%	Baik	Tidak Lulus
Jumlah Lulus			11
Jumlah Tidak Lulus			21
Persentase Lulus			34,37%
Persentase Tidak Lulus			65,62%
Kriteria			Baik

Dari tabel di atas didapatkan bahwa hasil angket keaktifan siswa kelas X TKR 2 sudah menunjukkan baik dengan jumlah siswa yang memiliki keaktifan sangat tinggi sebanyak 11 siswa dengan presentase kelulusan sebesar 34,37%. Dalam hal ini sebanyak 21 siswa yang memiliki keaktifan rendah dengan nilai kriteria yang ditetapkan sebesar 65,62%.

Hasil dari tes belajar siswa berupa soal post-test yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 pada materi Wawasan Teknologi Otomotif akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Hasil post-test siklus 2

No Absen	Nilai <i>Post-test</i>	No Absen	Nilai <i>Post-test</i>
1	92	17	88
2	96	18	56
3	96	19	88
4	92	20	92
5	88	21	92
6	92	22	68
7	92	23	76
8	76	24	96
9	92	25	84
10	92	26	96
11	80	27	92
12	84	28	96
13	96	29	96

No Absen	Nilai <i>Post-test</i>	No Absen	Nilai <i>Post-test</i>
14	76	30	60
15	92	31	72
16	68	32	64

Nilai rata-rata	84,34
Ketuntasan Individual	25
Ketuntasan Klasikal	78%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil belajar siswa pada soal post-test mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,34 dengan presentase ketuntasan klasikal pada post-test sebesar 78%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 25 siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan minimal dengan nilai 80 dan 7 siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Setelah memberikan soal post-test pendidik memberikan angket keaktifan siswa, kemudian siswa mengisi angket secara mandiri dengan keadaan sebenarnya.

Setelah memberikan angket keaktifan kepada siswa, pendidik memberikan petunjuk pengisian angket yang telah diberikan. Hasil dari angket yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X TKR 2 akan ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 5 Hasil Angket Setelah Siklus 2

No Absen	Prsentase	Kriteria	Kategori
1	75%	Baik	Tidak Lulus
2	90%	Sangat Baik	Lulus
3	82%	Sangat Baik	Lulus
4	87%	Sangat Baik	Lulus
5	82%	Sangat Baik	Lulus
6	82%	Sangat Baik	Lulus
7	80%	Sangat Baik	Lulus
8	84%	Sangat Baik	Lulus
9	85%	Sangat Baik	Lulus
10	83%	Sangat Baik	Lulus
11	88%	Sangat Baik	Lulus

No Absen	Presentase	Kriteria	Kategori
12	76%	Baik	Tidak Lulus
13	85%	Sangat Baik	Lulus
14	83%	Sangat Baik	Lulus
15	85%	Sangat Baik	Lulus
16	86%	Sangat Baik	Lulus
17	77%	Baik	Tidak Lulus
18	81%	Sangat Baik	Lulus
19	83%	Sangat Baik	Lulus
20	85%	Sangat Baik	Lulus
21	84%	Sangat Baik	Lulus
22	85%	Sangat Baik	Lulus
23	77%	Baik	Tidak Lulus
24	83%	Sangat Baik	Lulus
25	82%	Sangat Baik	Lulus
26	84%	Sangat Baik	Lulus
27	91%	Sangat Baik	Lulus
28	83%	Sangat Baik	Lulus
29	83%	Sangat Baik	Lulus
30	83%	Sangat Baik	Lulus
31	91%	Sangat Baik	Lulus
32	76%	Baik	Tidak Lulus
Jumlah Lulus			27
Jumlah Tidak Lulus			5
Persentase Lulus			84,37%
Persentase Tidak Lulus			15,62%
Kriteria			Sangat Baik

Dari tabel di atas didapatkan bahwa hasil angket keaktifan siswa kelas X TKR 2 sudah menunjukkan sangat baik dengan jumlah siswa yang memiliki keaktifan sangat tinggi sebanyak 27 siswa dengan presentase kelulusan sebesar 84,37%. Dalam hal ini sebanyak 5 siswa yang memiliki keaktifan rendah dengan nilai kriteria yang ditetapkan sebesar 80.

PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang diterapkan menggunakan media pembelajaran Kahoot berbasis game kepada siswa kelas X TKR 2 di SMKN 7 Surabaya pada elemen Wawasan Teknologi Otomotif mampu membuat peningkatan pada keaktifan siswa, dan ketuntasan hasil belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini akan dijelaskan tentang penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game untuk meningkatkan keaktifan siswa, dan ketuntasan hasil belajar siswa yang telah dilakukan di SMKN 7 Surabaya.

1. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa diperoleh setelah diterapkannya media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning, dengan memberikan angket keaktifan serta lembar observasi keaktifan siswa yang berisikan butir-butir pertanyaan saat diterapkannya media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning. Adapun data hasil keaktifan serta lembar observasi keaktifan siswa disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 6 Keaktifan Siswa

Aspek yang diamati	Keaktifan siswa sebelum siklus 1	Keaktifan siswa setelah siklus 1	Keaktifan siswa setelah siklus 2
Jumlah keaktifan sangat tinggi	4	11	27
Jumlah Keaktifan rendah	28	21	5
Persentase keaktifan sangat tinggi	12,5%	34,37%	84,37%
Persentase keaktifan rendah	87,5%	65,62%	15,62%

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa keaktifan siswa selama proses penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning, sebagai tolak ukur bahwa siswa dapat mengalami perubahan peningkatan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel dengan

Implementasi Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kekatifan Belajar Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Smkn 7 Surabaya

hasil persentase kenaikan terbesar yaitu pada siklus II sebesar 84,37%.

Tabel 7 Observasi Keaktifan Siswa

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi keaktifan siswa selama proses penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning, sebagai tolak ukur bahwa siswa dapat mengalami perubahan peningkatan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel diatas dengan hasil persentase kenaikan terbesar yaitu pada siklus II sebesar 81%.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan keaktifan siswa mendapatkan kenaikan hasil sebelum dan sesudah siklus I sebesar 21,87%, kemudian pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 50%. Pada hasil observasi keaktifan siswa yang dilakukan oleh 3 pengamat mendapatkan hasil kenaikan sebesar 31,33%, yang berarti siswa menyukai media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning yang telah diterapkan tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika secara signifikan, siswa menjadi lebih antusias. Keaktifan meningkat baik dalam bentuk partisipasi verbal maupun keterlibatan mental selama kegiatan belajar karena menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

2. Ketuntasan Hasil Belajar

Sebelum diterapkannya penerapan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning, didapatkan hasil belajar siswa dalam 1 tahun terakhir. hasil rincian ketuntasan hasil belajar siswa dalam 1 tahun terakhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Hasil Belajar Siswa 1 Tahun Terakhir

Aspek yang diamati	Nilai
Nilai Rata-Rata Kelas	65,54
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	0
Jumlah siswa yang tuntas	11
Jumlah siswa yang belum tuntas	26
Persentase ketuntasan Kelas	29,72%

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui hasil belajar siswa dalam 1 tahun terakhir sebelum diterapkannya penerapan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning menunjukkan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 29,72%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan minimal dengan nilai 80 dan 26 siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Sebelum diterapkannya penerapan media pembelajaran Kahoot

berbasis Game Based Learning pada siklus 1 siswa memiliki nilai rata-rata 42,75. Nilai yang didapatkan belum memenuhi kriteria tuntas dikarenakan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu ≥ 75 . Setelah diterapkannya penerapan media

Aspek yang diamati	Observasi Keaktifan siswa siklus 1	Observasi keaktifan siswa siklus 2
Rata-Rata	49,67	81
Persentase	49,67%	81%

pembelajaran Kahoot berbasis game based learning pada siklus I nilai rata-rata siswa mulai mengalami kenaikan dengan nilai yang didapatkan rata-rata sebesar 68,38, pada siklus II nilai rata-rata siswa didapatkan sebesar 84,34. Nilai yang didapatkan masuk dalam kriteria tuntas karena sudah dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu ≥ 75 . Sedangkan hasil rincian ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9 Rincian Ketuntasan Hasil Belajar pre-test dan post-test

Aspek Yang Diamati	Pre-test	Post-test 1	Post-test 2
Nilai Rata-Rata Kelas	42,75	68,38	84,34
Nilai Tertinggi	68	92	96
Nilai Terendah	20	28	56
Jumlah Siswa yang Tuntas	0	11	22
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	0	21	10
Persentase Ketuntasan Kelas	0%	34,37%	78%

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada tabel tersebut pre-test sebelum diterapkannya penerapan media pembelajaran kahoot berbasis Game Based Learning menunjukkan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 0% kemudian setelah diterapkannya media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning pada siklus I dengan menggunakan post-test persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 34,37%, pada siklus II persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 78%. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sakdah et al., 2021) yang melaporkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis Game di SMKN 7 Surabaya pada elemen Wawasan Teknologi Otomotif maka dapat disimpulkan bahwa pada keterlaksanaan penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis Game pada sebelum dan sesudah siklus 1 mengalami kenaikan sebesar 21,87%, kemudian pada siklus 2 mengalami kenaikan sebesar 50%. Pada hasil Observasi Keaktifan Siswa yang dilakukan oleh

3 pengamat didapatkan kenaikan sebesar 31,33%. Setelah itu pada Ketuntasan Hasil Belajar Siswa sebelum diterapkannya penerapan media pembelajaran kahoot berbasis game didapatkan persentase sebesar 0%, setelah keterlaksanaan penerapan media pembelajaran kahoot berbasis game didapati ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 34,37%, pada siklus 2 didapatkan persentase sebesar 78%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran kahoot berbasis game persentase ketuntasan hasil belajar siswa naik sebesar 41,59% dibanding dengan sebelum diterapkannya media dan model pembelajaran ini.

Saran

Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning yang telah dilakukan, untuk peningkatan atau kebaikan terdapat saran yang perlu diberikan sebagai berikut.

1. Bagi guru jika dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning ini pertama kalinya diterapkan maka sebaiknya perlu dilakukan pengenalan terlebih dulu kepada siswa sebelum penerapan dilakukan agar siswa mulai terbiasa dan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lebih efektif
2. Bagi guru disarankan agar menggunakan model pembelajaran game based learning sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di kelas karena dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa, dan hasil belajar siswa
3. Diharapkan guru lebih bisa mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar
4. Diharapkan penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis game based learning di SMKN 7 Surabaya ini tidak hanya diterapkan di mata pelajaran dasar-dasar program keahlian saja melainkan dapat diaplikasikan pada materi mata pelajaran yang lainnya.
5. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan sebagai penerapan model pembelajaran yang terbaru.
6. Bagi peneliti selanjutnya semoga bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih lanjut.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Teknik, serta SMK Negeri 7 Surabaya yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Apresiasi diberikan kepada guru dan murid kelas X Teknik Kendaraan Ringan yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Ma'iswati Hani, 2 Karlimah. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *syntax idea*, 15(1), 37–48.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nur Hafidhotul Ilmiyah, M. S. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Suharsimi Arikunto. (2019). *Penelitian tindakan kelas edisi revisi*.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget (Cet.1). Kanisius*.
- Ummah, M. S. (2019). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi pembelajaran aktif. CTSD UIN Sunan kalijaga*.