

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAMIFIKASI DARING MELALUI APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK KELAS X DPIB DI SMK NEGERI 1 HILIRAN GUMANTI

Feni Junia Muslim¹, Prima Zola²

¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Email: juniafeni14@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Daring Melalui Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X DPIB Di SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti. Jenis penelitian ini penelitian eksperimen dengan menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti yaitu berjumlah 20 siswa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 orang yang diambil dari seluruh data populasi. Data penelitian dilakukan melalui *link* soal yang diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian untuk mengetahui keefektifan penggunaan gamifikasi daring melalui aplikasi *kahoot*. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan gamifikasi daring melalui aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X DPIB DI SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti dapat dikatakan efektif dengan melihat nilai perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti memiliki keefektifan yang baik.

Kata kunci: Efektif, penggunaan aplikasi kahoot, hasil belajar

Abstract : *This study aims to determine the effectiveness of the use of online gamification through the Kahoot application on student learning outcomes in Mechanical Engineering Class X DPIB at SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti. This type of research is experimental research using quasi-experimental research. The population in this study were students of class X DPIB at SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti, which amounted to 20 students. The sample in this study amounted to 20 people taken from the entire population data. The research data was carried out through a question link given to students who were the; research samples to determine the effectiveness of using online gamification through the Kahoot application. Based on the research that has been carried out, it can be concluded that the results of the study show the effectiveness of the use of online gamification through the Kahoot application on student learning outcomes in the class X DPIB engineering mechanics subject at SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti can be said to be effective by looking at the comparative value of the pre-test and post-test results. The test is by looking at the average value of each test in the experimental class, where the average value of the pre-test is 64.70 and the average value of the post-test is 79.20. So it can be concluded that class X DPIB SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti has good effectiveness.*

Keywords: *Effective, use of the Kahoot application, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia adalah salah satu hal yang penting dalam kemajuan bangsa. Dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang berintegritas diperlukan adanya pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dapat tercipta apabila semua lapisan masyarakat, baik pemerintah, lembaga-lembaga pendidikan lainnya dan masyarakat umum turut sadar dan bertanggung jawab atas perannya masing-masing. Namun, pada saat ini pendidikan di Indonesia sangat terganggu karena timbulnya virus yang berasal dari Wuhan, China yang dinamakan dengan Covid-19.

(WHO, 2020) menyatakan bahwa virus Covid-19 ini penularannya sangat cepat dan dapat menyebabkan kematian. Virus ini menyerang infeksi saluran pernapasan seperti batuk dan pilek namun sifatnya lebih mematikan. Akibat dari pandemi Covid-19 ini membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan baru demi menghentikan pemencaran Covid-19 yaitu mengimplementasikan ajakan masyarakat untuk melaksanakan *Physical Distancing* atau memberi jarak dengan orang lain sejauh satu meter dan menghindari kerumunan dan berbagai acara pertemuan yang menimbulkan perkumpulan (Covid-19, 2020). Selain itu, (Kemendikbud, 2020) juga mengeluarkan Surat Edaran tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Isi dari surat ini salah satunya adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar di sekolah dan menggantinya dengan pembelajaran berbasis jaringan (Daring). Berdasarkan isi surat diatas membuat sekolah-sekolah mengalami kendala dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK lebih mengutamakan pengembangan kemampuan, pengetahuan serta keterampilan peserta didik yang bermutu, kompeten dan berkualitas. Salah satu SMK yang ada di Sumatera Barat yaitu SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti. SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti merupakan sekolah yang terletak di Talang babungo, Kecamatan Hiliran Gumanti, Kabupaten Solok. Sekolah tersebut memiliki tujuan untuk menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan memiliki ertos kerja yang tinggi. SMK ini mempunyai fasilitas yang memadai dengan siswa-siswi yang mempunyai kemampuan yang beragam. Sekolah ini juga mempunyai beberapa jurusan yaitu DPIB (Disain Permodelan dan Informasi Bangunan), K3R (Kriya Kreatif Kayu dan Rotan) dan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan).

DPIB (Disain Permodelan dan Informasi Bangunan) adalah jurusan yang mempelajari tentang perencanaan bangunan, pelaksanaan pembuatan gedung, dan perbaikan gedung. Di jurusan DPIB ini terdapat beberapa mata pelajaran muatan peminatan kejuruan yaitu dasar bidang keahlian, dasar program keahlian dan kompetensi keahlian. Salah satu mata pelajaran dasar program keahlian yang wajib dipelajari oleh peserta didik yaitu Mekanika Teknik.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti bahwa pihak sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik menggunakan sumber belajar berupa bahan ajar cetak atau berupa buku yang telah disediakan oleh sekolah dan bahan ajar yang dirancang sendiri oleh guru mata pelajaran Mekanika Teknik. Proses pembelajaran pada saat ini dilaksanakan secara daring dan luring, mengingat adanya pandemi COVID-19. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka dan melalui media *whatsapp group* sebagai akses komunikasi antara guru dan peserta didik. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan memberikan tugas kepada peserta didik dan saat tatap muka guru akan memaparkan materi atau menggunakan metode ceramah terkait tugas yang telah diberikan, hal ini menyebabkan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru dan mengakibatkan banyaknya hasil belajar peserta didik yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Berikut adalah hasil belajar peserta didik pada tahun ajaran Juli-Desember 2020/2021 dan Januari-Juni 2020/2021.

Tabel 1. Data Hasil Belajar siswa pada Mata pelajaran Mekanika Teknik Semester Juli-Desember 2020-2021 dan Januari-Juni 2020/2021

No	Semester	Jumlah Siswa	Kategori nilai		
			Nilai mutu	Nilai Angka	Banyak
1.	Juli-Desember	20	A	>87-100	5
			B	>73-87	6
			C	>60-73	9
			D	<60	0
2.	Januari-Juni	19 siswa	A	>87-100	0
			B	>73-87	5
			C	>60-73	14
			D	<60	0

Sumber: Guru Mata Pelajaran Mekanika Teknik

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada semester Juli-Desember 2020/2021 ke semester Januari-Juni 2020/2021 menurun. Selanjutnya, guru juga menambahkan permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran Mekanika Teknik yaitu peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam mengerjakan tugas serta menemukan konsep sendiri, peserta didik akan aktif dan semangat dalam belajar jika diberi rangsangan terhadap suatu materi terlebih dahulu sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat dan aktif kembali dalam belajar yaitu dengan menggunakan gamifikasi daring melalui aplikasi sebagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Aplikasi gamifikasi dapat digunakan para guru untuk membuat bahan ajar dan juga ruang diskusi bersama para peserta didik. Dengan digunakannya gamifikasi sebagai media pembelajaran membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu aplikasi gamifikasi yang dapat digunakan yaitu media aplikasi Kahoot!.

Kahoot merupakan aplikasi yang dapat diakses secara *online*. Sistem permainan yang diterapkan dalam aplikasi ini berupa penilaian dalam bentuk poin bagi peserta didik yang dapat menjawab soal dengan benar. Pada media ini peserta didik bisa belajar secara aktif dan mandiri yang bertujuan untuk memahami materi yang dipelajari. Keunggulan aplikasi ini adalah disediakannya berbagai fitur yaitu kuis, ruang diskusi, dan juga mampu mengunggah video dan gambar sebagai bahan ajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan cara Simple Random Sampling menurut (Sugiyono 2016 :120). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti. Jumlah sampel pada masing-masing kelompok yaitu 10 orang, instrument yang digunakan adalah tes yaitu pre-test dan post-test, tes berguna untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini yaitu terdiri dari hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pertama, *pre-test*. Pada tahap ini peneliti memberikan soal yang akan dikerjakan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol, berikut adalah hasil dari pre-test kontrol dan pre-test eksperimen. Berikut adalah hasil pre-test dari masing-masing kelompok :

Tabel 2. Nilai Pre-test

No	Eksperimen		Kontrol	
	Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
1.	Andre Fauzan	69	Aulia Ramadani	61
2.	Delvita	61	Delfina Fitri	77
3.	Hasnal Khairi	50	Dion Intan P.	50
4.	Ikhfal Waikram	65	Fauziatis Salis	70
5.	Muhammad Aldi	65	Geri Saputra	73
6.	Muhammad Ilham	73	Hanan Mustaqin	65
7.	Muhammad Irfan I.	61	Oktavia Marzela	50
8.	Rifkal Effendi	65	Putra	61
9.	Zakiah Salsabila	73	Rafi Asykar M.	57
10.	Deno Moreno	65	Tilawatil	54
Jumlah		647		618
Rata-rata		64.7		61.80

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa nilai rata-rata dari kelompok eksperimen 64.7 dan pada kelompok kontrol 61.80.

2. Tahap kedua, perlakuan. setelah melakukan pre-test pada masing-masing kelompok, selanjutnya memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada kelompok eksperimen yaitu dengan memberikan materi pembelajaran menggunakan media aplikasi *kahoot!* selama 4 kali pertemuan. Kemudian pada kelompok kontrol memberikan materi pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional seperti biasanya.

3. Tahap ketiga, *post-test*. Ini merupakan merupakan tahap akhir dalam proses penelitian ini yaitu melakukan *post-test* dengan tujuan mengukur kemampuan akhir sampel setelah diberikan perlakuan. Berikut adalah hasil dari *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

Tabel 3. Nilai Post-test

No	Eksperimen		Kontrol	
	Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
1.	Andre Fauzan	84	Aulia Ramadani	65
2.	Delvita	81	Delfina Fitri	81
3.	Hasnal Khairi	77	Dion Intan P.	69
4.	Ikhfal Waikram	81	Fauziatis Salis	77
5.	Muhammadd Aldi	73	Geri Saputra	81
6.	Muhammadd Ilham	84	Hanan Mustaqin	73
7.	Muhammadd Irfan I.	77	Oktavia Marzela	65
8.	Rifkal Effendi	77	Putra	77
9.	Zakiah Salsabila	81	Rafi Asykar M.	73
10.	Deno Moreno	77	Tilawatil	73
Jumlah		792		734
Rata-rata		79.2		73.4

Berdasarkan tabel diatas didapatkan rata-rata dari nilai *post-test* kelompok eksperimen yaitu 79.2 dan rata-rata dari nilai *post-test* kelompok kontrol 73.4. disini dapat diambil kesimpulan bahwa setelah melakukan perlakuan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada aspek kognitif sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Kahoot!, yang artinya proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media aplikasi kahoot! dibandingkan dengan proses pembelajaran seperti biasa atau dengan menggunakan metode konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dengan analisis data dan pengujian hipotesis bahwa hasil belajar siswa sesudah penggunaan aplikasi kahoot lebih besar dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi kahoot pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Hiliran Gumanti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot efektif digunakan yang dampaknya meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut diketahui dengan adanya perbedaan rata-rata skor keseluruhan hasil *post-test*, dimana rata-rata keseluruhan hasil *post-test* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata hasil keseluruhan *post-test* kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Z., & Ashar, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Situs Web KBM Online Bagi Siswa Teknik Konstruksi dan Property SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Jurnal Applied Science in Civil Engineering*, 2(4), 448-452.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Cetakan ke-9. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Asia, Eli. 2018. “Efektivitas Penggunaan Repositori “Setiadi” (Senayan Sistem Elektronik Tesis dan Disertasi) di Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang”. *Artikel Ilmiah*. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/viewFile/22940/20977>.
- Asnawi. 2013. “Efektivitas Penyelenggaraan Pelayanan Publik Pada Samsat Corner Wilayah Malang Kota”. *Skripsi S-I Jurusan Ilmu Pemerintahan*. Malang : FISIP UMM.
- Furqon. (2014). *Statistika Terapan untuk Penelitian*, Cetakan ke-10. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi (2018) yang berjudul “*Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar*”
- Hong, G. Y., & Masood, M. (2014). *Effects of Gamification on Lower Secondary School Students' Motivation and Engagement*. *World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 8(12), 37333740.
- J.J. Hasibuan & Moedjiono (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lime (2018) yang berjudul “*Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*”
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-26. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tiurma, Lisner dan Heri Retnawati. 2014. “Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar Matematika di SMA”. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 44, No. 2, , Hal175-187. (Online). <http://jurnaluny.ac.id>. Diunduh tanggal 8 Juli 2020.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Kencana.
- UU No. 20 Tahun 2003 BAB I, Pasal 1, Ayat1, Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- WHO. 2020 Tentang Covid-19
- Yulianis, W., & Apdeni, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Online Meeting Dalam Kondisi Physical Distancing Pada Mata Kuliah Mekanika Teknik Prodi Pendidikan Teknik Bangunan FT UNP. *Jurnal Applied Science in Civil Engineering*, 2(1), 155-159.
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.