

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA KUIS KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMK KARTIKA XX-1 MAKASSAR



*THE EFFECTIVENESS OF UTILIZING THE KAHOOT QUIZ MEDIA IN
IMPROVING LEARNING OUTCOMES IN SMK KARTIKA XXI MAKASSAR*

*Sarah Wulan Sari, Surya Rahmah Labetubun**

SMK Kartika XX-1 Makassar, Email: swoelan@hotmail.com (081342435267)

Balai Penelitian dan Pengembangan Agama Makassar, Email: suryalabetubun@gmail.com (082188177902)

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:
*Media
Pembelajaran,
Information And
Communication
Tehcnologie,
Kahoot, Hasil
Belajar*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui cara meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK Kartika XX-1 Makassar dengan menggunakan kuis pada aplikasi Kahoot. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri 4 kegiatan, secara berurutan dimulai dari kegiatan perencanaan, kemudian pelaksanaan, dilanjutkan dengan pengamatan, dan di bagian akhir adalah refleksi. Peserta didik dan guru menjadi sumber data dalam penelitian ini. Adapun prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di yaitu : wawancara, dokumentasi, observasi, serta test hasil belajar. Triangulasi sumber data dan metode merupakan validitas data yang digunakan, sedangkan untuk analisis datanya memakai analisis kuantitatif dan kualitatif. Pengimplementasian kuis pada aplikasi Kahoot lazimnya mampu meningkatkan hasil belajar. Di mana, untuk siklus I, sebelum pemanfaatan kuis pada aplikasi Kahoot, ditemukan nilai rata-rata kelas yakni 59,84 sedangkan, setelah menggunakan aplikasi Kahoot, nilai rata-rata kelas naik 14,2 poin menjadi 74,04. Sementara, yang terjadi pada siklus II, perbandingannya sebelum penggunaan dan setelah menggunakan kuis pada aplikasi Kahoot terjadi kenaikan nilai rata-rata kelas dari 77,45 menjadi 82,60.

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out how to improve student learning outcomes at SMK Kartika XX-1 Makassar by using quizzes on the Kahoot application. The Class Action Research (PTK) conducted in this study used qualitative and quantitative approaches as many as 2 cycles. In each cycle consists of 4 activities, sequentially starting from the planning activities, then the implementation, followed by observations, and in the final part is reflection. Students and teachers became the source of data in this study. The data collection procedures used in this study are: interviews, documentation, observations, and test learning outcomes. Triangulation of data sources and methods is the validity of the data used, while for data analysis it uses quantitative and qualitative analysis. The implementation of quizzes on the Kahoot application is usually able to improve learning outcomes. Where, for the first cycle, before the use of quizzes on the Kahoot application, it was found that the average class score was 59.84 while, after using the Kahoot application, the average

Keywords:
*Learning Media,
Information And
Communication
Technology, Kahoot,
Learning Outcomes*

score of the class increased by 14.2 points to 74.04. Meanwhile, what happened in cycle II, the comparison before use and after using quizzes on the Kahoot application increased the average grade point from 77.45 to 82.60.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum didefinisikan sebagai tindakan yang memungkinkan terjadinya sistem belajar dan perkembangan, di mana dalam prosesnya terdapat tujuan komunikasi antara guru dan peserta didik yaitu tercapainya perkembangan mental dengan hasil akhir terciptanya sifat mandiri (Dimiyati, 1996: 6). Sementara, pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menginterpretasikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana guna mewujudkan kondisi pembelajaran yang secara aktif memajukan kemampuan diri peserta didik dalam lingkup karakter, pengetahuan dan kompetensi yang berguna bagi diri sendiri dan khalayak umum.

Peserta didik berpotensi memiliki kemampuan mengasah bakatnya sampai ke level maksimum atau justru tidak berkembang sama sekali, didukung oleh 2 faktor yang saling mempengaruhi yaitu bakat alami (given) serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif, sehingga berpengaruh terhadap ketuntasan dan keaktifan belajar peserta didik.

Menurut Bret Allen Taylor (2004:10) dalam Anisa, 201, untuk meningkatkan ketuntasan belajar bagi peserta didik terdapat faktor yang mempengaruhi yaitu lingkungan belajar serta keberhasilan proses pembelajaran peserta didik dalam hal pembentukan karakter, kemampuan menalar, pengambilan kesimpulan serta kompetensi lainnya.

Secara detail di pasal 20 Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dipaparkan kewajiban guru meliputi mempersiapkan dan mengonsepsi pembelajaran, melangsungkan proses

pembelajaran berkualitas, mengevaluasi hasil pembelajaran, serta mengelaborasi kualifikasi kompetensi dan pengetahuan secara persisten sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sehingga, dalam memenuhi kewajibannya sesuai Undang-Undang serta sebagai elemen penting dalam pendidikan nasional, guru saat ini sudah seharusnya memutus mata rantai proses pembelajaran yang menjemukan sebagai upaya dalam mencapai ketuntasan belajar peserta didik. Banyaknya metode variasi pemanfaatan media belajar bisa menjadi salah satu jurus dalam memutus mata rantai model transfer pengetahuan yang monoton tersebut. Penerapan media pembelajaran berbasis *information and communication technologie* (ICT) menjadi alternatif yang bisa digunakan guru.

Secara adaptif, pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT bukan hanya menjadi ragam model pembelajaran, melainkan medium mumpuni sebagai ikhtiar dalam meningkatkan hasil pembelajaran, terutama dengan mengedepankan peningkatan kompetensi 4C selaras dengan amanat pendidikan dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melingkupi *critical thinking and problem solving, creativity, communication skills, dan ability to work collaboratively*.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil ketuntasan belajar peserta didik pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Kartika XX-1 Makassar. Urgensi pemilihan ketuntasan hasil belajar bagi mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan karena mata pelajaran tersebut menjadi pelajaran dasar

dan penting bagi para peserta didik untuk pendalaman kompetensi kejuruannya.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Ani, 2004: 4). sedangkan menurut Sudirman (2014:46) dalam Akbar, 2020, dideskripsikan sebagai kemampuan nyata, sebagai hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal peserta didik. Sehingga, peningkatan ketuntasan belajar dengan memanfaatkan ICT bagi peserta didik dengan latar belakang teknologi informasi bukan sekadar menggugurkan kewajiban guru dalam melakukan *transfer knowledge*, melainkan memberi pengalaman menyenangkan dan nyata selama proses pembelajaran yang berlangsung untuk mencapai indikator kompetensi ketuntasan belajar peserta didik.

Kompleksitas materi atau bahan ajar potensial menciptakan kejenuhan selama proses belajar berlangsung, sehingga guru sudah seyogyanya untuk peningkatan ketuntasan belajar dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan, maka sebaiknya guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat, penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002: 137). Suatu keadaan atau kondisi pembelajaran untuk memperoleh pengalaman belajar dapat bersumber dari guru, buku teks, serta lingkungan sekitar peserta didik dapat menjadikan sebuah pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya.

Media belajar yang dapat diterapkan salah satunya adalah *kuis* dengan aplikasi *Kahoot*. Pemanfaatann *kuis* pada aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran, peserta didik akan menjumpai suasana berbeda

dibandingkan proses belajar sebelumnya. peserta didik tidak lagi melulu diam, mendengarkan ceramah dari guru, dan duduk melamun, ada keterlibatan peserta didik dalam permainan tersebut. *Kahoot* merupakan jenis aplikasi permainan (*game*) edukatif, karena akan mempermudah peserta didik dalam memaknai konsep-konsep yang terkandung pada bahan ajar guru serta mengasah kemampuan berpikirnya. Pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas pendidikan (Muhtadi, 2015).

Wigawati (2012) dan Bella (2019) bahwa pemanfaatan *Kahoot* dinilai mampu mendidik kemandirian peserta didik dalam menggali informasi dari beragamnya sumber data, sehingga diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan terkait hasil belajar peserta didik yang dinilai kurang,

Penelitian Tindakan Kelas

Kemmis (1983) dalam Farhana dkk (2019) merupakan suatu metode pembelajaran inquiri sebagai bentuk refleksi diri oleh pelaku kegiatan pendidikan rasionalitas terhadap keabsahan terhadap kegiatan sosial, kemampuan dan daya dukung pendidikan.

Farhana, dkk (2019) mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggar pada metode penelitian tindakan kelas dengan menerapkan empat tahapan metode penelitian yaitu : melakukan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflektion*). Metode tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode Siklus (*cyle*) dengan minimal 2 kegiatan siklus, hal ini bertujuan untuk memperbaiki faktor-faktor yang dianggap masih menyulitkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Perbedaan tiap siklus ditemukan pada topik yang dibahas. Siklus kedua hanya dilaksanakan jika pada siklus pertama hasil belajar belum menunjukkan peningkatan, dengan nilai KKM sebagai indikator, sebaliknya siklus ketiga akan dilakukan jika

pada siklus kedua belum mencapai standar nilai KKM yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Desain penelitian yang digunakan di dasarkan pada yaitu *classroom action research*. atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti dalam hal ini guru di dalam kelas tempat guru tersebut mengajar. PTK ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode dan teknik pembelejaraan yang kreatif dan inovatif.

Penelitian ini menggunakan desain berbentuk siklus yang akan terus berlangsung sampai tujuan atau kondisi yang diinginkan tercapai. Untuk satu siklus terdiri atas empat kegiatan inti, diawali dengan perencanaan (*planning*), kemudian melakukan tindakan (*acting*) serta pengamatan (*observing*), dan berakhir aktivitas refleksi (*reflecting*).

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah peserta didik kelas XI TKJ 2, kelas ini dipilih sebagai sampel dari rasio jumlah kelas dari kelas XI karena peserta didik di kelas ini tergolong aktif dalam merespon materi dan penugasan serta memiliki kemauan tinggi dalam belajar.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian Arikunto (2003) didefinisikan sebagai fasilitas atau alat yang berdayagunakan bagi peneliti untuk mengumpulkan data, agar penelitian akan lebih mudah dan hasilnya semakin baik, hal ini dimaknai agar penelitian berlangsung cepat, lengkap, dan sistematis. Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Tes didefinisikan sebagai instrumen atau prosedur yang digunakan untuk menemukan atau mengukur sesuatu dalam suasana, cara, dan aturan yang telah ditentukan. (Arikunto, 2012 : 205)

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data yang bersifat diskriptif-

kualitatif yaitu suatu metode yang menjelaskan perolehan suatu data berupa instrumen penelitian dan melakukan klasifikasi data yang telah terkumpul tersebut menjadi data kualitatif dan data kuantitatif.

Data yang dianalisa dilakukan secara berkesinambungan dengan pada saat proses pengambilan data. Sedangkan untuk analisa data kualitatif, untuk dapat mengetahui data hasil ketuntasan belajar peserta didik, dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari data perolehan hasil peserta didik dan menganalisis tingkat penyerapan (daya serap) peserta didik yang perolehannya mengacu pada tabel pencapaian hasil ketuntasan belajar peserta didik.

- 1) Cara menghitung nilai mean peserta didik (Mundir, 2012).

$$x = \frac{\sum xi}{N}$$

Penjelasan:

x : nilai *mean*

$\sum xi$: nilai keseluruhan peserta didik

N : Jumlah keseluruhan peserta didik

- 2) Menghitung daya serap (Hasan, 2002).

$$DS = \frac{NE}{S}$$

Penjelasan:

DS : tingkat daya serapan peserta didik

NE : nilai batas kelas atas

S : banyaknya peserta didik

- 3) Daya Serap Peserta Didik

Tabel 1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar (Arikunto, 2012)

Kategori Pencapaian Peserta Didik	Nilai Pencapaian Peserta Didik
Baik Sekali	81 – 100%
Baik	61 – 80%
Kurang	41 – 60%
Kurang Sekali	21 – 40%

4) Ketuntasan Nilai Peserta Didik

Ketuntasan belajar peserta didik di SMK Kartika XX-1 Makassar pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan ditentukan oleh Nilai KKM sekolah yaitu 75 yang diperoleh dari perhitungan 3 komponen dasar yaitu kemampuan siswa (intake), tingkat kesulitan dan keluasan materi pelajaran, serta daya dukung yang di tinjau dari segi sarana dan prasarana dan jumlah guru.

5) Membuat Kesimpulan

Membuat kesimpulan merupakan membuat generalisasi yang berkaitan dengan teori yang dasari penelitian yang dilakukan berdasarkan masalah peneltian (Priatna, 2017:170).

Penelitian ini dinyatakan tercapai apabila nilai ketuntasan peserta didik mencapai nilai ketuntasan minimum pada pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan yaitu 75. Hal ini berdasarkan Standar nilai ketuntasan minimum pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK Kartika XX-1 Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kuis Kahoot di SMK Kartika XX-1 Makassar dilakukan melalui 2 siklus. Jumlah peserta didik terdiri sebanyak 29 orang yang terdiri dari 21 laki-laki dan 8 perempuan.

a. Siklus I

Implementasi siklus I dilaksanakan dengan memakai *kuis* pada aplikasi Kahoot tahap pertama, dengan rincian kegiatan:

1) Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan proses penyusunan lembar instrument wawancara, pembuatan RPP sesuai dengan kompetensi dasar/inti yang akan diampu guru ke peserta didik, serta menyediakan medium berupa *kuis* dan pembuatan lembar evaluasi kepada peserta didik dalam format pilihan ganda (*multiple choise*).

2) Pelaksanaan tindakan

Tahapan ini disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat, untuk proses pelaksanaannya, terdapat 3 tahap kegiatan umum yang selalu digunakan guru dalam mengajar, yakni; kegiatan Pendahuluan meliputi penyampaian tujuan kompetensi yang akan dicapai, kegiatan inti, meliputi kegiatan pre test tanpa aplikasi kahoot dan post test dengan menggunakan aplikasi kahoot. dan kegiatan penutup meliputi kegiatan menyimpulkan materi dan melakukan refleksi serta meminta peserta didik untuk mempersiapkan diri terhadap pembahasan materi berikutnya.

Tabel 2 . Hasil Pre-Test Siklus I

No.	Nama	Nilai		Ketuntasan	
		Perolehan	KKM	Tidak	Ya
1.	Muh. Aji Prasetyo Nugroho	65	75	√	
2.	Muh. Akbar Hidayat	67	75	√	
3.	Muh. Noer Fauzan	60	75	√	
4.	Muh. Rafi Agussalim	55	75	√	
5.	Muhammad Aksan Rasyid	60	75	√	
6.	Muhammad Al'Fhayed	64	75	√	
7.	Muhammad Alif Ikhsam	61	75	√	
8.	Muhammad Azriel Saputra	53	75	√	
9.	Muhammad Fadel	51	75	√	
10.	Muhammad Fahmi Abbas	57	75	√	
11.	Muhammad Fahmi Dwiyan Nisar	64	75	√	

12.	Muhammad Nur Shadiq	54	75	√	
13.	Muhammad Resky Sulthan Dawe	76	75		√
14.	Novli Anggelina	53	75	√	
15.	Novrialdo Langge	50	75	√	
16.	Nurul Astika	77	75		√
17.	Putri Fitriyyah Firjatullah. S.	57	75	√	
18.	Rayhan Rabbani	64	75	√	
19.	Reski Aulia Hamid	78	75		√
20.	Risky Aulia	54	75	√	
21.	Rusli Kurniawan	53	75	√	
22.	Sofyan Matius	53	75	√	
23.	Suharman	55	75	√	
24.	Surya Andika Sanggor	77	75		√
25.	Tuti	52	75	√	
26.	Uswatun Hasanah Bagenda	62	75	√	
27.	Angel Yolanda	54	75	√	
28.	Wilensius Wikel	55	75	√	
29.	Yefta Salombe'	55	75	√	

Tabel 3 . Hasil Post-Tes Siklus I

No.	Nama	Nilai		Ketuntasan	
		Perolehan	KKM	Tidak	Ya
1.	Muh. Aji Prasetyo Nugroho	77	75		√
2.	Muh. Akbar Hidayat	79	75		√
3.	Muh. Noer Fauzan	70	75	√	
4.	Muh. Rafi Agussalim	77	75		√
5.	Muhammad Aksan Rasyid	76	75		√
6.	Muhammad Al'Fhayed	77	75		√
7.	Muhammad Alif Ikhsam	75	75		√
8.	Muhammad Azriel Saputra	76	75		√
9.	Muhammad Fadel	68	75	√	
10.	Muhammad Fahmi Abbas	78	75		√
11.	Muhammad Fahmi Dwiyan Nisar	78	75		√
12.	Muhammad Nur Shadiq	72	75	√	
13.	Muhammad Resky Sulthan Dawe	80	75		√
14.	Novli Anggelina	70	75	√	
15.	Novrialdo Langge	72	75	√	
16.	Nurul Astika	83	75		√
17.	Putri Fitriyyah Firjatullah. S.	70	75	√	
18.	Rayhan Rabbani	80	75		√
19.	Reski Aulia Hamid	82	75		√
20.	Risky Aulia	68	75	√	
21.	Rusli Kurniawan	68	75	√	
22.	Sofyan Matius	70	75	√	
23.	Suharman	70	75	√	
24.	Surya Andika Sanggor	82	75		√
25.	Tuti	79	75		√

26.	Uswatun Hasanah Bagenda	77	75		√
27.	Angel Yolanda	70	75	√	
28.	Wilensius Wikel	65	75	√	
29.	Yefta Salombe'	65	75	√	

Berdasarkan tabel 2 dan 3 dari hasil tes sebelum menggunakan aplikasi kahoot terdapat 4 orang yang telah memperoleh nilai ketuntasan dan 25 orang masih mendapatkan nilai yang kurang dari KKM dan setelah menggunakan aplikasi kahoot terdapat 15 orang yang telah mendapatkan nilai ketuntasan KKM dan 14 orang belum mencapai nilai ketuntasan KKM.

Nilai rata-rata pre-test adalah 59,84, tetapi tingkat penyerapan peserta didik dari -pre-test adalah 15,15%. Pada tes akhir (post-test), nilai rata-ratanya adalah 74,03, dan tingkat daya serap peserta didik dari tes akhir (post-test) adalah 54,54%. Hal ini menunjukkan bahwa pre test nilai ketuntasan peserta didik kurang sekali, sedangkan pada tes akhir nilai ketuntasan peserta didik berada pada tingkat kategori cukup.

3) Observasi

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh hasil pengamatan yaitu : Terlalu banyaknya jumlah peserta didik dalam kelas, berpotensi tercipta kegaduhan dan proses belajar-mengajar menjadi tak terkendali, peserta didik terkadang tak ingin belajar secara berkelompok, jam pelajaran terbatas (kurang) untuk digunakan dalam pelaksanaan *quiz*. Jika dilaksanakan pada jam pelajaran terakhir, peserta didik cenderung mengantuk serta ogah-ogahan mengikuti proses belajar.

Observasi yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran kahoot, yaitu : kurangnya pemahaman mengenai

quiz menggunakan Kahoot, peserta didik bisa ragu-ragu dan sungkan dalam menyampaikan argumentasi atau jawabannya, membutuhkan durasi lama dari persiapan hingga selesai, tidak sedikit peserta didik berbuat gaduh dan sibuk sendiri. peserta didik terkadang mau memilih sendiri kelompoknya, sering ditemui peserta didik memilih teman dekatnya sebagai rekan setim, Keterbatasan penggunaan kuota data internet.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan peserta didik dalam proses belajar, penggunaan aplikasi kahoot dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, namun karena masih adanya peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan, maka tindakan ini dilanjutkan ke siklus II.

b. Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan proses penyusunan lembar instrument wawancara, pembuatan RPP sesuai dengan kompetensi dasar/inti yang akan diampu guru ke peserta didik, serta menyediakan medium berupa *kuis* dan pembuatan lembar evaluasi kepada peserta didik dalam format pilihan ganda (*multiple choise*).

2. Pelaksanaan tindakan

Tahapan ini disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat, untuk proses pelaksanaannya, terdapat 3 tahap kegiatan umum yang selalu digunakan guru dalam mengajar, yakni; kegiatan Pendahuluan meliputi penyampaian tujuan kompetensi yang akan dicapai,

kegiatan inti, meliputi kegiatan pre test tanpa aplikasi kahoot dan post test dengan menggunakan aplikasi kahoot. dan kegiatan penutup meliputi kegiatan menyimpulkan

materi dan melakukan refleksi serta meminta peserta didik untuk mempersiapkan diri terhadap pembahasan materi berikutnya.

Tabel 4 . Hasil Pre-Tes Siklus II

No.	Nama	Nilai		Ketuntasan	
		Perolehan	KKM	Tidak	Ya
1.	Muh. Aji Prasetyo Nugroho	78	75		√
2.	Muh. Akbar Hidayat	80	75		√
3.	Muh. Noer Fauzan	75	75		√
4.	Muh. Rafi Agussalim	78	75		√
5.	Muhammad Aksan Rasyid	78	75		√
6.	Muhammad Al'Fhayed	78	75		√
7.	Muhammad Alif Ikhsam	77	75		√
8.	Muhammad Azriel Saputra	78	75		√
9.	Muhammad Fadel	74	75	√	
10.	Muhammad Fahmi Abbas	80	75		√
11.	Muhammad Fahmi Dwiyan Nisar	80	75		√
12.	Muhammad Nur Shadiq	78	75		√
13.	Muhammad Resky Sulthan Dawe	78	75		√
14.	Novli Anggelina	78	75		√
15.	Novrialdo Langge	78	75		√
16.	Nurul Astika	78	75		√
17.	Putri Fitriyyah Firjatullah. S.	75	75		√
18.	Rayhan Rabbani	77	75		√
19.	Reski Aulia Hamid	77	75		√
20.	Risky Aulia	78	75		√
21.	Rusli Kurniawan	78	75		√
22.	Sofyan Matius	75	75		√
23.	Suharman	75	75		√
24.	Surya Andika Sanggor	79	75		√
25.	Tuti	78	75		√
26.	Uswatun Hasanah Bagenda	80	75		√
27.	Angel Yolanda	76	75		√
28.	Wilensius Wikel	75	75		√
29.	Yefta Salombe'	77	75		√

Tabel 5 . Hasil Post Siklus II

No.	Nama	Nilai		Ketuntasan	
		Perolehan	KKM	Tidak	Ya
1.	Muh. Aji Prasetyo Nugroho	83	75		√
2.	Muh. Akbar Hidayat	81	75		√
3.	Muh. Noer Fauzan	82	75		√
4.	Muh. Rafi Agussalim	83	75		√
5.	Muhammad Aksan Rasyid	84	75		√
6.	Muhammad Al'Fhayed	83	75		√
7.	Muhammad Alif Ikhsam	83	75		√

8.	Muhammad Azriel Saputra	80	75		√
9.	Muhammad Fadel	82	75		√
10.	Muhammad Fahmi Abbas	83	75		√
11.	Muhammad Fahmi Dwiyan Nisar	84	75		√
12.	Muhammad Nur Shadiq	76	75		√
13.	Muhammad Resky Sulthan Dawe	82	75		√
14.	Novli Anggelina	85	75		√
15.	Novrialdo Langge	84	75		√
16.	Nurul Astika	85	75		√
17.	Putri Fitriyyah Firjatullah. S.	84	75		√
18.	Rayhan Rabbani	84	75		√
19.	Reski Aulia Hamid	83	75		√
20.	Risky Aulia	81	75		√
21.	Rusli Kurniawan	85	75		√
22.	Sofyan Matius	80	75		√
23.	Suharman	80	75		√
24.	Surya Andika Sanggor	83	75		√
25.	Tuti	80	75		√
26.	Uswatun Hasanah Bagenda	86	75		√
27.	Angel Yolanda	84	75		√
28.	Wilensius Wikel	83	75		√
29.	Yefta Salombe'	83	75		√

Berdasarkan tabel 4 dan 5 dari hasil tes sebelum menggunakan aplikasi kahoot terdapat 28 orang yang telah memperoleh nilai ketuntasan dan 1 orang masih mendapatkan nilai yang kurang dari KKM dan setelah menggunakan aplikasi kahoot terdapat 29 orang yang telah mendapatkan nilai ketuntasan KKM.

Tindakan Penilaian Kelas yang dilakukan pada Siklus II sebelum memakai kuis, nilai rata-rata kelas adalah 77,45, daya serap 78,78% sedangkan setelah memakai kuis nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan menjadi 82,60. Perolehan ketuntasan pada KKM juga meningkat, sebelum menggunakan kuis sebanyak 23 siswa, setelah pembelajaran menerapkan kuis aplikasi Kahoot mendapatkan nilai pada KKM hingga 29 siswa dan daya serap mencapai 100%, hal ini menunjukkan bahwa penerapan

media pembelajaran kuis dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh hasil pengamatan yaitu peserta didik sudah menunjukkan keaktifan dalam mencari sumber belajar dan umpan balik dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat dibandingkan pada siklus sebelumnya dan peserta didik antusias dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan peserta didik dalam proses belajar, ketuntasan belajar telah dicapai oleh 29 orang peserta didik sehingga tidak diperlukan lagi untuk menjutkan ke siklus III.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kuis Kahoot di SMK Kartika XX-1

Makassar Ketuntasan nilai peserta didik dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diterapkan dapat dicapai dengan melakukan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* dengan menggunakan metode analisa kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 2 siklus yang masing-masing siklusnya diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Setiap siklus yang dilakukan masing-masing terdiri dari pre test tanpa menggunakan media kuis dan post test dengan menggunakan media kuis. Dari hasil kegiatan siklus yang dilakukan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik, yaitu 59,84, menjadi 74,03 pada siklus I, sedangkan pada siklus II ketuntasan pembelajaran peserta didik menjadi 100% yaitu 77,45, menjadi 82,60. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media kuis berbasis *information and communication technologie* (ict) dalam meningkatkan hasil belajar di smk kartika xx-1 makassar sangat efektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menghanturkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang memberikan sumbangsih dan kontribusi selama penelitian hingga tulisan ini dibuat. Terima kasih atas dukungan dan penerimaan selama proses penelitian yang berlangsung di SMK Kartika XX-1 Makassar, juga kepada para pimpinan redaksi jurnal Educandum beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan, akses pengetahuan sehingga penulis dapat menerbitkan tulisan ini melalui proses yang tidak singkat, olehnya itu penulis justru menemukan khazanah pengetahuan yang baru dan syarat pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. H. (2020). The relationship between the Problem Based Learning (PBL) model with student learning outcomes. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*.

- Ani, C. T. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES PRESS.
- Anisa Widyaningtyas, Sukarmin, Yohanes Radiyono. (2013). PERAN LINGKUNGAN BELAJAR DAN KESIAPAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR FISIKA SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 PATI. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 No. 1*, 136.
- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi kedua. Jakarta: Bumi Aksara
- Bella, dkk. (2019). PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN HASIL. *Edukasi IPS Vol 3 No. 2*.
- Djamarah, S. B. 2006, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhana, dkk (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Harapan Cerdas.
- Hasan.M.I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Iskandar, Dadang, Narsim. (2015). Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya. Cilacap: Ihya Media
- Muhtadi, A. (2015). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS DAN EFEKTIFITAS PENDIDIKAN. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 8(2), 205–214.
- Mudjiono dan Dimiyati. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mundir, (2012). *Statistik Pendidikan*. Jember : STAIN Jember Press
- Priatna, T. (2017). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta : CV. Insan Mandiri