

000</i> 0.05. So it can be concluded that there is a significant comparison of learning outcomes between the experimental class and the control class.

Keywords: *Influence, Media, Learning Outcomes, KAHOOT!*

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003: 1). Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003: 3). Pendidikan merupakan sebuah indikator penting untuk mengukur kemajuan sebuah bangsa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan formal yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Lulusan SMK diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja profesional sesuai kebutuhan industri (Ramadhan et al., 2013). Seperti yang tercantum pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Maka dari itu dalam proses peningkatan sumber daya manusia, guru memegang peran penting, karena tugas pendidikan adalah manusia agar dapat

mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan UU RI tentang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa, dan Negara.

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan tersebut maka perlunya inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan bakat siswa serta terciptanya kondisi efektif serta efisien dan semangat antara murid dan guru saat proses pembelajaran. Inovasi di dunia Pendidikan tidak luput dari perkembangan teknologi yang ada sampai saat ini. Setiap inovasi dari teknologi diciptakan dengan tujuan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia (Ananda, 2017). Di dalam dunia Pendidikan, terdapat produk-produk yang diciptakan untuk mempermudah dan membantu guru serta siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara garis besar belajar dengan metode ceramah panjang dan yang lebih berperan aktif hanya lah guru sangatlah membosankan dan cenderung membuat siswa-siswi menjadi malas dan tidak memiliki semangat dalam belajar. Pentingnya pemilihan metode pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas belajar dan hasil belajar dari siswa (Gunawan, 2018). Oleh karena itu, perlunya penggunaan media dalam pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang kondusif, serta timbulnya tanya jawab antara murid dan guru. Di dalam proses pembelajaran kini diharapkan guru dan murid dapat saling aktif dan melengkapi, sehingga akan

mempengaruhi hasil belajar (Mubarok et al., 2018).

Hasil belajar merupakan serangkaian penilaian kompetensi siswa, baik secara afektif, kognitif, dan psikomotorik (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Demi mencapai hasil belajar yang optimal, maka guru harus memiliki suatu metode mengajar yang dapat merangsang siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran (Effendy, 2016). Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan alat atau bentuk komunikasi non-personal yang berfungsi sebagai wadah informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media juga dapat menarik minat serta perhatian siswa untuk mencapai tujuan belajar dengan baik (Hosnan, 2014:111). Sejalan dengan Hosnan, Setiyorini et al., (2017) mengatakan bahwa media adalah sebuah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan hasil belajar siswa. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi, sehingga media yang digunakan di dalamnya disebut juga media pembelajaran (Sukrisna & Jubaedi, 2018).

Banyak media yang bisa digunakan oleh guru, baik media yang dibuat oleh guru sendiri maupun media yang disediakan oleh para pegiat pendidikan. Salah satu media tersebut adalah game edukasi KAHOOT!. KAHOOT! memiliki 3 fitur yaitu quiz, jumble, discussion, dan survey yang dapat menjadi pilihan untuk membuat belajar lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pada KAHOOT!, siswa dapat pertanyaan yang telah tersedia melalui perangkat *smartphone* masing-masing (Misnah, 2019). Terlebih, penggunaan internet di Indonesia tidaklah sedikit, termasuk pemanfaatannya pada lembaga-lembaga pendidikan untuk mendorong hasil belajar siswa (Yunarti, 2017)

Metode Penelitian

Quasi eksperimen design adalah metode yang digunakan. Peneliti memilih *quasi eksperimen design* karena sampel dalam penelitian tidak diambil secara acak, melainkan sudah ditetapkan. Penelitian ini memiliki satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas/independen adalah penggunaan model pembelajaran media interaktif menggunakan platform KAHOOT! dalam pembelajaran sedangkan variabel terikat atau variabel dependen adalah hasil belajar siswa SMK N1 Percut Sei Tuan kelas XI. Rancangan penelitian yaitu membagi kelompok penelitian menjadi dua (2) kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang akan diperlakukan dengan menggunakan model pembelajaran media interaktif menggunakan platform KAHOOT! dan kelompok kontrol yang belajar dengan menggunakan metode konvensional. Terdapat dua instrument yang digunakan oleh peneliti, RPP dan soal tes. Dalam penelitian ini dibuat dua RPP yang berbeda yang digunakan di dua kelas berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan soal tes terdapat dua soal yaitu *pre-test* untuk memastikan bahwa kedua kelas berada pada kemampuan yang setara dan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Kedua soal tersebut berupa *objective test* (pilihan ganda).

Untuk mengukur kevalidan t instrumen dilakukan uji validitas. Uji validitas diujikan pada kelas XII yang telah mendapatkan materi yang digunakan, yaitu konstruksi bangunan. Item soal dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan $N=30$, maka didapatkan r_{tabel} sebesar 0,3610.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini merupakan hasil dari analisis nilai *pre-test* dalam penelitian tersaji dalam tabel 1:

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Pre-test

Data	Kelompok	Kelompok
	Eksperimen	Kontrol
N	30	30
Nilai Terendah	30	30
Nilai Tertinggi	67	77
Mean	51,57	51,87
Standar Deviasi	9,779	9,641
Varians	95,633	92,947

Post-test

Dari tabel diatas, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* dari kelompok eksperimen 51,57, sedangkan kelompok kontrol 51,87 sehingga kedua kelompok sama-sama berada pada kemampuan yang sama. Pada kelompok eksperimen diperoleh skor *pre-test* terendah adalah 30 dan skor *pre-test* tertinggi adalah 67. Sedangkan skor *pre-test* terendah yang diperoleh oleh kelompok kontrol adalah 30 dan skor *pre-test* tertinggi adalah 77.

Pada tabel 2 disajikan hasil analisis data dari nilai *post-test* tersaji dalam tabel 10:

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Post-test

Data	Kelompok	Kelompok
	Eksperimen	Kontrol
N	30	30
Nilai Terendah	70	60
Nilai Tertinggi	97	87
Mean	83,80	74,33
Standar	7,063	6,687

Post-test

Deviasi		
Varians	49,890	44,713

Dari data tabel 2 diperoleh rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen 83,80 sebaliknya kelompok kontrol 74,33. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata-rata nilai kelompok kontrol secara keseluruhan.

Pada kelompok eksperimen diperoleh skor *post-test* terendah adalah 70 dan skor *post-test* tertinggi adalah 97. Sebaliknya pada kelompok kontrol diperoleh skor *post-test* terendah adalah 60 dan skor *post-test* tertinggi adalah 87.

Untuk menguji perbedaan hasil belajar kedua kelas maka dilakukan uji hipotesis yaitu uji t-test. Rumus pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran media interaktif menggunakan platform **KAHOOT!** dengan kelas yang menggunakan metode konvensional

H₁: Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran media interaktif menggunakan platform **KAHOOT!** dengan kelas menggunakan metode konvensional.

Hasil uji-t hasil belajar tersaji pada tabel 3

Tabel 3. Uji-T Nilai Post-test

Hasil Belajar	Kelompok	T tabel	t hitung	Sig. (2-tailed)
	Eksperimen	2,048	5,259	0,000

Dari tabel 3 membuktikan angka signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) atau angka t hitung lebih besar dari t tabel ($5,259 > 2,048$) hingga H_0 ditolak. Sehingga hasil dari uji-t tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan game edukasi *KAHOOT!* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada siswa SMK N1 Percut Sei Tuan mata pelajaran konstruksi bangunan.

Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran media interaktif menggunakan platform *KAHOOT!* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di SMK N1 Percut Sei Tuan, menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran media interaktif menggunakan platform *KAHOOT!* Mengalami peningkatan yang pesat. Pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 51,57. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan tes rata-rata nilai naik menjadi 83,80.

Berdasarkan hasil pre-test, hasil belajar siswa kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 51,87. Setelah proses pembelajaran dan dilakukan tes rata-rata nilai kelompok kontrol meningkat menjadi 74,33.

Pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan independent sample t-test didapatkan nilai t hitung sebesar 5,259 dan nilai t tabel sebesar 2,048 serta nilai signifikansi 0,000. Oleh karena nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikansi $<$ 0,05 maka ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran media interaktif menggunakan platform *KAHOOT!* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada matapelajaran konstruksi bangunan.

Daftar Pustaka

- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69–83. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–88.
- Gunawan, H. (2018). Efektifitas Penggunaan E-Modul Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Jovanic, J., R., & Weise, T.2012. Social Networking, Teaching, and Learning. Dalam *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Managemen*, 7
- Misnah, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>
- Mubarok, A. A., Arthur, R., & Handoyo, S. S. (2018). Pengembangan Pembelajaran E - Learning Mata

- Kuliah PTM/Jalan Raya Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 7(2), 35–42.
<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.5>
- Ramadhan, M. A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2013). Relevansi Kompetensi Lulusan SMK Khususnya Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan Kompetensi yang Dibutuhkan di Dunia Kerja. *Jurnal PenSil*, 2(1), 1–10.
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v2i1.7282>
- Setiyorini, S., Patonah, S., & Murniati, N. A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 156–160.
<https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>
- Sukrisna, D., & Jubaedi, D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Animasi Interaktif 2D Berbasis Android Pada Matakuliah Fisika Dasar I Materi Fluida*. 1–10.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian.: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H.B & Nina, L. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UURI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guru Nasional. (Online). (http://spi.um.ac.id/wp-content/uploads/2012/03/UU-Mo-20-Tahun-2003_Sisdiknas.pdf).
- Yunarti, Y. (2017). Hubungan Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Studies*, 2(1), 81–90.