

ABSTRAK

Rudy Darmawan. *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.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2020.

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

Rudy Darmawan. *The use of Kahoot! as a media learning to improve student understanding and learning outcomes in Computer and Network Basic Subjects Class X TKJ 1 SMK Negeri 1 Giritontro. S1-Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2020.*

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 increase 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