



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Penggunaan Game Based Learning Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan Elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan Kelas X TKP SMKN 3 Surabaya

The Use of Kahoot Game Based Learning to Improve Student Learning Outcomes in the Basics of Building and Housing Construction Subjects Basic Elements of Building and Housing Construction Class X TKP SMKN 3 Surabaya

Devi Oktaviana¹, Elfia Najib Kholifiatin², Farikhah Hanum³, Wahyu Dwi Mulyono⁴, Erika Wanda Puspita⁵

¹Badan Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya, odevi7992@gmail.com

²Badan Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya, elfianajib@gmail.com

³Badan Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya, farikhahhanum@gmail.com

⁴Badan Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya

⁵Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Surabaya

***Corresponding Author: E-mail:** odevi7992@gmail.com

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 24 Apr

Revised: 24 May

Accepted: 27 May

Kata Kunci:

Kurikulum Merdeka;

Game Based-Learning;

Kahoot;

Hasil Belajar;

Profil Pelajar Pancasila

Keywords:

Merdeka Curriculum;

Game Based-Learning;

Kahoot;

Learning Outcomes;

Pancasila Student Profile

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKP SMKN 3 Surabaya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan elemen Dasar Konstruksi Bangunan Dan Perumahan melalui penerapan *Game-Based Learning* menggunakan *Kahoot*, dengan pendekatan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpihak pada siswa, berdiferensiasi, serta mendukung terbentuknya profil pelajar Pancasila. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dari rata-rata 78,12 pada siklus I menjadi 87,24 pada siklus II. Penerapan *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis kompetensi dan kebutuhan siswa.

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of Grade X TKP students at SMKN 3 Surabaya in the subject Basic Construction and Housing—specifically the Basic Elements of Construction and Housing—through the implementation of Game-Based Learning using Kahoot, aligned with the Merdeka Curriculum approach. The Merdeka Curriculum emphasizes student-centered learning, differentiation, and supports the development of the Pancasila Student Profile. The research was conducted in two cycles using the Classroom Action Research (CAR) model by Kemmis and McTaggart. The results showed a significant increase in student learning outcomes, from an average score of 78.12 in the first cycle to 87.24 in the second cycle. The use of Kahoot created an active, enjoyable learning atmosphere in line with competency-based learning principles and student needs.

DOI: [10.56338/jks.v8i5.7422](https://doi.org/10.56338/jks.v8i5.7422)

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dan bermakna dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pelaksanaan Kurikulum Merdeka, di mana peran guru lebih difokuskan sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran berpusat pada peserta didik, mempertimbangkan perbedaan karakteristik, serta mendorong penguatan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila.

Mata pelajaran pelajarannya dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan elemen dasar konstruksi bangunan dan perumahan pada program keahlian Teknik Konstruksi dan Properti (TKP) di SMK berperan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman awal tentang tahapan serta jenis pekerjaan dalam pembangunan rumah tinggal. Namun, penyampaian materi seperti jenis-jenis pekerjaan konstruksi perumahan masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas X TKP SMKN 3 Surabaya, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, partisipasi aktif belum optimal, dan sebagian besar nilai belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Situasi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik, menantang, serta relevan dengan dunia nyata.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *Game-Based Learning* melalui platform *Kahoot*. Aplikasi ini berbasis web dan memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat siswa. Fitur-fitur yang ditawarkan *Kahoot* mampu mendorong semangat belajar, memberi umpan balik secara langsung, menumbuhkan suasana kompetitif yang positif, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penerapan *Kahoot* juga memperkuat penerapan asesmen formatif, pendekatan pembelajaran yang terdiferensiasi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan semangat gotong royong yang selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan dalam Konstruksi Perumahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan utama meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa melalui upaya perbaikan nyata di dalam kelas. Metode yang diterapkan merujuk pada model Kemmis dan *McTaggart*, yang menekankan pada pelaksanaan tindakan secara siklis dan berkesinambungan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang langkah-langkah strategis berdasarkan masalah pembelajaran yang telah diidentifikasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, rencana tersebut diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Tahap observasi dilakukan untuk memantau jalannya tindakan serta mengumpulkan data terkait perkembangan yang terjadi di kelas. Setelah itu, tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengkaji kelebihan dan kekurangannya, serta merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya. Seluruh proses ini dilaksanakan dalam dua siklus, sehingga setiap tindakan dapat terus disempurnakan guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Setiap tahap dirancang untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai prinsip Kurikulum Merdeka yaitu Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Modul Ajar yang mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan. Pembelajaran dirancang secara berdiferensiasi berdasarkan minat dan tingkat kesiapan siswa untuk mengakomodasi kebutuhan belajar individual. Selain itu, disiapkan kuis interaktif menggunakan platform *Kahoot*, dengan butir soal yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, serta lembar observasi aktivitas siswa dan instrumen penilaian hasil belajar sebagai alat dokumentasi evaluatif belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menyampaikan materi menggunakan metode diskusi interaktif dan presentasi visual untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pada akhir sesi, siswa mengikuti kuis interaktif berbasis *Kahoot* sebagai asesmen

formatif. Kuis ini memuat soal-soal yang mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) guna mendorong kemampuan analisis dan sintesis siswa. Tahap observasi dilakukan oleh guru bersama kolaborator dengan mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, meliputi tingkat partisipasi, respons terhadap kuis, dan efektivitas penggunaan waktu. Selain itu, dicatat pula kendala-kendala yang muncul, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis, untuk dianalisis pada tahap berikutnya. Pada tahap refleksi, guru dan kolaborator menganalisis hasil observasi dan data capaian belajar siswa untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan proses pembelajaran. Hasil refleksi ini digunakan untuk merumuskan perbaikan dalam pelaksanaan siklus selanjutnya, baik dari segi strategi pembelajaran, penggunaan media, maupun pendekatan pedagogis yang lebih efektif.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 3 Surabaya dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X TKP dengan jumlah 25 orang pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara yaitu Observasi: Aktivitas belajar siswa dan penggunaan Kahoot kemudian Tes formatif: Hasil kuis Kahoot sebagai representasi hasil belajar siswa dilanjut dengan Wawancara singkat dan angket: Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis game. Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur peningkatan capaian akademik siswa. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai kelas antara sebelum dan sesudah tindakan dalam setiap siklus, serta menghitung persentase ketuntasan belajar berdasarkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Perubahan pada nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memenuhi KKM menjadi indikator efektivitas pembelajaran yang diterapkan.

Sementara itu, data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, termasuk keterlibatan dalam diskusi, antusiasme mengikuti kuis, serta tanggapan terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil kualitatif ini juga dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana efektivitas Kahoot dalam mendukung proses belajar, ditinjau dari aspek kemudahan akses, daya tarik interaktif, serta pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi.

HASIL

Data hasil yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari data yang telah terkumpul selama proses penelitian, baik berdasarkan hasil tes maupun hasil pengamatan. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMKN 3 Surabaya mengacu pada penerapan media pembelajaran berbasis *game-based learning* menggunakan Kahoot yang sesuai dengan sintaks untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan, elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan.

Penelitian mulai dilakukan dengan memberikan soal tes kepada siswa sebagai bentuk hasil belajar berupa *pre-test*. Tes dilakukan pada hari Senin, 10 Maret 2025, pada *pre-test* ini penggunaan Kahoot sebagai media untuk pembelajaran belum dilakukan. Soal yang diberikan kepada siswa sebagai *pre-test* berjumlah 15 butir soal pilihan ganda, yang telah disetujui dan diperiksa oleh guru yang mengampu mata pelajaran. Berikut merupakan hasil *pre-test* yang telah dikerjakan kelas X TKP elemen dasar konstruksi bangunan dan perumahan:

Tabel 1. Hasil *Pre-test*

No Absen	Inisial Nama	Nilai Pre-Test
1.	ADS	69
2.	ADY	83
3.	ANR	74
4.	ALA	68
5.	JSMN	53
6.	AGS	65
7.	BRM	78
8.	DVD	62
9.	DVN	59
10.	IDN	56
11.	IRFN	34
12.	KRN	78
13.	AZD	80
14.	MFRZ	65
15.	ILHM	40
16.	SHRL	80
17.	MHAF	84
18.	FZN	69
19.	NBLP	84
20.	RNDY	70
21.	SIDF	70
22.	SLSB	80
23.	SLM	82
24.	SHFA	60
25.	VNIA	80
Nilai Rata-Rata		68,92
Ketuntasan Individual		10
Ketuntasan Klasikal		40%
Kategori		Kurang

a. Menghitung nilai Rata-Rata

Berdasarkan hasil yang diperoleh, untuk mengetahui pencapaian nilai ketuntasan siswa yaitu dengan membagi total nilai hasil *pre-test* siswa dengan jumlah seluruh siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{1723}{25} = 68,92$$

b. Menghitung presentase secara klasikal

Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebanyak 10 siswa telah tuntas dengan nilai ≥ 75 (memenuhi KKM) sedangkan sebanyak 15 siswa belum memperoleh nilai ≥ 75 (memenuhi KKM). Dari data tersebut, diketahui bahwa 40% siswa telah mencapai KKM, sedangkan indikator ketercapaian yang disepakati adalah 80% dengan kriteria lulus KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siswa kelas X TKP SMKN 3 Surabaya kurang. Untuk menghitung ketuntasan klasikal siswa dapat dilakukan dengan membagi total jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{10}{25} \times 100\% = 40\% \text{ (Kurang)}$$

1) *Siklus I (penggunaan kahoot diawal secara spontan)*

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 17 Maret 2025 sesuai dengan jadwal pembelajaran siswa yaitu pada jam pelajaran pertama hingga terakhir yang dimulai pada pukul 07.30 – 15.00 WIB, pelaksanaan dilakukan di kelas X TKP SMKN 3 Surabaya. Pada siklus I ini, peneliti sudah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bagi siswa, namun pada siklus ini siswa baru diperkenalkan tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi ini sehingga siswa belum terlalu mahit untuk menggunakannya. Dalam pelaksanaannya peneliti bertindak sebagai guru dalam kelas tersebut. Sedangkan untuk pengamat aktivitas siswa dan guru adalah ibu Erika Wanda Puspita, S.Pd. selaku guru mata pelajaran yang memantau proses belajar mengajar mengacu pada Modul pembelajaran siklus I yang telah dipersiapkan. Pada akhir pembelajaran di minggu ke-dua proses pembelajaran pada hari Senin, 17 Maret 2025 peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan soal dengan jumlah 15 butir soal pilihan ganda dengan elemen yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I. Berikut merupakan hasil belajar siswa pada siklus I:

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1

No Absen	Inisial Nama	Nilai Pre-Test
1.	ADS	73
2.	ADS	85
3.	ADY	85
4.	ANR	83
5.	ALA	70
6.	JSMN	79
7.	AGS	85
8.	BRM	79
9.	DVD	81
10.	DVN	60
11.	IDN	60
12.	IRFN	85
13.	KRN	82
14.	AZD	80
15.	MFRZ	50
16.	ILHM	80
17.	SHRL	89
18.	MHAF	83
19.	FZN	84
20.	NBLP	70
21.	RNDY	78
22.	SIDF	85
23.	SLSB	82
24.	SLM	82
25.	SHFA	83
Nilai Rata-Rata		78,12
Ketuntasan Individual		19
Ketuntasan Klasikal		76%
Kategori		Kurang

a. Menghitung nilai Rata-Rata

Berdasarkan hasil yang diperoleh, untuk mengetahui pencapaian nilai ketuntasan siswa yaitu dengan membagi total nilai hasil siklus I siswa dengan jumlah seluruh siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{1953}{25} = 78,12$$

b. Menghitung presentase secara klasikal

Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebanyak 19 siswa telah tuntas dengan nilai ≥ 75 (memenuhi KKM) sedangkan sebanyak 6 siswa belum memperoleh nilai ≥ 75 (memenuhi KKM). Dari data tersebut, diketahui bahwa 76% siswa telah mencapai KKM, sedangkan indikator ketercapaian yang disepakati adalah 80% dengan kriteria lulus KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siswa kelas X TKP SMKN 3 Surabaya masih kurang. Untuk menghitung ketuntasan klasikal siswa dapat dilakukan dengan membagi total jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{19}{25} \times 100\% = 76\% \text{ (Kurang)}$$

2) Siklus II

Siklus II atau *post-test* dilaksanakan pada hari Senin, 24 Maret 2025 dan Senin, 14 April 2025 sesuai dengan jadwal pembelajaran yang ada mulai pukul 08.30 – 12.00 WIB. Penelitian dilaksanakan di kelas X TKP SMK N 3 Surabaya. Pada siklus sebelumnya, peneliti sudah mengenalkan aplikasi Kahoot kepada siswa dan siswa juga sudah mencoba untuk menggunakan aplikasi tersebut. Pada siklus II ini, siswa sudah mulai terbiasa menggunakan Kahoot dikarenakan peneliti sudah mengajarkan dan membiasakan siswa untuk menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran, terutama untuk mengerjakan quiz ketika proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan Ibu Erika Wanda Puspita, S.Pd. bertindak sebagai pengawas aktivitas selaku guru mata pembelajaran yang mengacu pada Modul Pembelajaran siklus II yang telah dipersiapkan. Pengamatan dilakukan pada akhir proses pembelajaran pada pertemuan terakhir sebelum dilaksanakan Ujian Tengah Semester (UTS) pada hari Senin, 14 April 2024. Peneliti mengadakan evaluasi dengan mengadakan evaluasi dengan memberikan soal tes kepada siswa sebanyak 15 butir soal pada elemen dasar konstruksi bangunan dan perumahan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II, berikut merupakan hasilnya:

Tabel 3. Hasil *Post-Test* Siklus II

No Absen	Inisial Nama	Nilai Pre-Test
1.	ADS	80
2.	ADY	90
3.	ANR	90
4.	ALA	89
5.	JSMN	85
6.	AGS	87
7.	BRM	92
8.	DVD	88

No Absen	Inisial Nama	Nilai Pre-Test
9.	DVN	92
10.	IDN	78
11.	IRFN	80
12.	KRN	90
13.	AZD	88
14.	MFRZ	85
15.	ILHM	70
16.	SHRL	93
17.	MHAF	90
18.	FZN	88
19.	NBLP	90
20.	RNDY	85
21.	SIDF	90
22.	SLSB	92
23.	SLM	89
24.	SHFA	90
25.	VNIA	90
Nilai Rata-Rata		87,24
Ketuntasan Individual		24
Ketuntasan Klasikal		96%
Kategori		Terpenuhi

a. Menghitung nilai Rata-Rata

Berdasarkan hasil yang diperoleh, untuk mengetahui pencapaian nilai ketuntasan siswa yaitu dengan membagi total nilai hasil siklus II siswa dengan jumlah seluruh siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2181}{25} = 87,24$$

b. Menghitung presentase secara klasikal

Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebanyak 24 siswa telah tuntas dengan nilai ≥ 75 (memenuhi KKM) sedangkan sebanyak 1 siswa belum memperoleh nilai ≥ 75 (memenuhi KKM). Dari data tersebut, diketahui bahwa 96% siswa telah mencapai KKM, sedangkan indikator ketercapaian yang disepakati adalah 80% dengan kriteria lulus KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siswa kelas X TKP SMKN 3 Surabaya sudah terpenuhi. Untuk menghitung ketuntasan klasikal siswa dapat dilakukan dengan membagi total jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\% \text{ (Terpenuhi)}$$

Dari uraian penelitian yang sudah dilakukan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Kahoot berbasis game atau *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal yang telah dicapai yaitu 96% di mana ketuntasan minimal

adalah 86% dan dalam penelitian juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning*. Dalam penelitian menunjukkan perubahasan hasil belajar siswa mulai dari pre-test di mana siswa belum diperkenalkan dengan Kahoot dan hasil ketuntasan klasikal masih jauh dari angka 80% kemudian pada siklus I menunjukkan peningkatan setelah siswa diperkenalkan dengan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dengan ketuntasan klasikal 76% meskipun belum tercukupi, terakhir pada akhir siklus II hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal 96% yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian yang dilakukan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III dikarenakan sudah didapatkan hasil peningkatan pembelajaran yang signifikan pada siswa setelah menerapkan media pembelajaran Kahoot berbasis *game* atau *game based learning*.

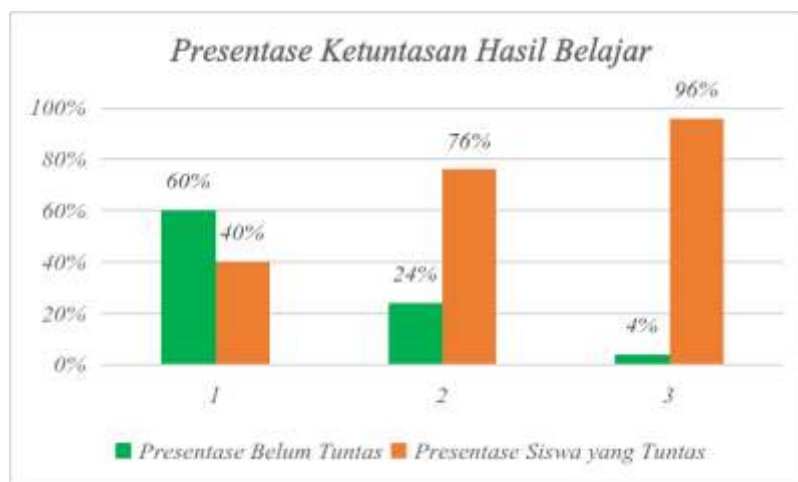
DISKUSI

Penelitian yang dilakukan berbasis pada permasalahan yang dialami oleh siswa kelas X TKP SMKN 3 Surabaya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan perumahan. Penelitian yang telah diterapkan dengan menggunakan media Kahoot berbasis *game based learning* untuk peroses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Alasan pemilihan pembelajaran menggunakan Kahoot berbasis *game based learning* sebagai media pembelajaran adalah karena siswa sering menggunakan smartphone nya Ketika di sekolah sehingga peneliti ingin memanfaatkan hal tersebut menjadi sumber pembelajaran bagi siswa agar mereka semangat untuk belajar dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan diterapkannya media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik struksi dan Perumahan elemen dasar konstruksi bangunan dan perumahan pada siklus I dan siklus II, maka diperoleh peningkatan hasil belajar pada siklus I, namun hasil tersebut belum mencapai nilai ketuntasan yang sudah ditetapkan. Kemudian pada siklus II setelah diberikan tindakan dan siswa dibiasakan menggunakan aplikasi Kahoot, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Dalam tindakan yang dilakukan, untuk mendapatkan nilai hasil belajar siswa setiap siklusnya peneliti membuat soal sebanyak 15 butir soal pilihan ganda kemudian didiskusikan dengan guru pengampu mata pelajaran lalu dikerjakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* berdampak pada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* sebelum penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* dan Post-tests siklus I dan II sesudah penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* diterapkan kepada siswa.

Tabel 4. Rincian Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Aspek yang Diamati	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	68,92	78,12	87,24
Nilai Terendah	34	50	70
Nilai Tertinggi	84	89	93
Jumlah Siswa yang Belum Tuntas	15	6	1
Jumlah Siswa Tuntas	10	19	24
Presentase Belum Tuntas	60%	24%	4%
Presentase Siswa yang Tuntas	40%	76%	96%



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan data pada diagram di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada diagram tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa saat *pre-test* sebanyak 60% kemudian setelah dikenalkan pada media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* meningkat menjadi 76% pada siklus I, terakhir pada saat siswa dibiasakan untuk menggunakan media Kahoot presentase ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 96% pada *post-test* siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dilakukannya penerapan, analisa, dan pembahasan dalam menerapkan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* di kelas X TKP SMKN 3 Surabaya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan, disimpulkan bahwa pada proses penerapan pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* pada siklus I didapati presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 76% dengan nilai rata-rata 78,12. Kemudian pada siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 87,24 dengan presentase ketuntasan hasil belajar sebesar 96%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* naik sebesar 56% jika dibandingkan sebelum siswa diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* yaitu sebesar 40%.

SARAN

Berdasarkan hasil penerapan pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru yang ingin menerapkan pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* pertama kalinya kepada siswa, maka perlu dilakukan pengenalan dahulu kepada siswa agar siswa terbiasa, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.
2. Sesuaikan batas waktu menjawab pertanyaan dengan tingkat kesulitan soal dan waktu yang dibutuhkan siswa untuk berpikir. Waktu yang terlalu singkat atau terlalu lama dapat mengurangi efektivitas Kahoot.
3. Guru harus bisa mengkolaborasi antar siswa saat berdiskusi dengan jawaban, namun tetap jaga semangat kompetisi yang sehat dalam permainan saat menggunakan aplikasi Kahoot.
4. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan sebagai penerapan model pembelajaran terbaru.

5. Bagi peneliti selanjutnya semoga penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka Jenjang SMK. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran SMK Bidang Keahlian Konstruksi dan Properti. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.
- Rahmawati, Y., & Munastiwi, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 78–85. <https://doi.org/10.21831/jptk.v18i2.36420>
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The Effect of Flipped-Problem Based Learning Model Integrated with LMS-Google Classroom for Senior High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137–158. <https://doi.org/10.17478/jegys.548350>
- Susanti, D., & Purnomo, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Game-Based Learning Menggunakan Kahoot. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 14–22.
- Sari, M. A., & Prasetyo, Z. K. (2021). Peran Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 201–210. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.24834>
- Rusman. (2020). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, A. (2014). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass.