

**PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN *HOUSEKEEPING* DI KELAS XII
PERHOTELAN 1 SMK NEGERI 1 SAWAN**

Oleh

Komang Suarma, NIM. 2015017003

Jurusan Teknologi Industri

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan di kelas XII Perhotelan I SMK Negeri 1 Sawan, dimana hasil belajar siswa masih tergolong rendah yaitu ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 50% dengan rata-rata nilainya mencapai 73,5. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian penerapan media pembelajaran kahoot!. Tujuan penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XII Perhotelan 1 SMK Negeri 1 Sawan melalui penerapan media gamifikasi Kahoot! dengan materi pembersihan dan penataan tempat tidur tamu. Jenis penelitiannya ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes. Jenis datanya adalah data Deskriptif kuantitatif. Pada siklus I di peroleh ketuntasan belajar sebanyak 27 orang siswa yang sudah tuntas (84,375%) dan 5 orang siswa (15%) yang belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa siklus I hasil belajar siswa di peroleh rata-rata peserta didik sejumlah 32 orang adalah adalah 73,5. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar *Housekeeping* dapat meningkat setelah menerapkan media pembelajaran kahoot! di kelas XII Perhotelan I SMK Negeri 1 Sawan. Hasil peningkatan belajar dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum di ambil tindakan hanya mencapai rata-rata 73,5 dan dalam siklus I ini mengalami peningkatan dengan hasil belajar dengan rata-rata nilai mencapai 87 dari 32 peserta didik. Dengan melihat kriteria keberhasilan dalam penelitian ini mencapai ketuntasan diatas 80% maka penelitian ini hanya dilaksanakan dengan siklus I karena sudah mencapai peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan kriteria keberhasilan yaitu mencapai 84, 375%.

Kata Kunci: kahoot!, Hasil belajar, *Housekeeping*

ABSTRACT

This study departs from the problems in the class XII Hospitality I SMK Negeri 1 Sawan, where student learning outcomes are still relatively low, namely mastery learning outcomes only reach 50% with an average value of 73.5. To overcome these problems, the researchers conducted research on the application of Kahoot! Learning media. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of students in class XII Hospitality 1 SMK Negeri 1 Sawan through the application of the gamification media Kahoot! with cleaning materials and guest bedding. The type of research is classroom action research (CAR). Methods of collecting data using the method of observation and tests. The type of data is quantitative descriptive data. In the first cycle, 27 students have completed learning completeness (84.375%) and 5 students (15%) have not. Based on the results of the study, it was stated that the first cycle of student learning outcomes obtained an average of 32 students was 73.5. The results of this study prove that Housekeeping learning outcomes can increase after applying the kahoot! In class XII Hospitality I SMK Negeri 1 Sawan. The results of increased learning can be seen from the learning outcomes of students before taking action, only reaching an average of 73.5 and in this first cycle there was an increase with learning outcomes with an average score of 87 out of 32 students. By looking at the success criteria in this study, achieving completeness above 80%, this research was only carried out with cycle I because it had achieved an increase in learning outcomes in accordance with the success criteria, which was 84, 375%.

Key words: kahoot!, learning outcomes, housekeeping

