

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! DENGAN MODEL  
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP  
HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI  
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

**Oleh**

**I Made Wahyu Dwi Wismayana, NIM 1515051070**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Email : [wahyuzaw19@gmail.com](mailto:wahyuzaw19@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Terdapat permasalahan pada proses belajar mengajar di kelas X, pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu penggunaan media pembelajaran yang bersifat monoton, dan hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Sehingga penilaian ini bertujuan untuk (1) mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kahoot! berbasis website, dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran Kahoot! pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Tejakula. (2) mengetahui respon siswa setelah menggunakan media Kahoot! berasis website pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain Psot Test Only Control Group Design. Populasi penelitian mencangkup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Tejakula Tahun Pelajaran 2018/2019. Sampel yang digunakan yaitu kelas X MIPA 2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 36 siswa, dan siswa kelas X MIPA 3 sebagai kelas kontrol sebanyak 36 siswa. Data hasil belajar kemudian dianalisis dengan melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji hoogenitas, dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan (1) bahwa terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran Kahoot!, dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media pembelajaran Kahoot! pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Tejakula. Hasil analisis uji-t pada ranah kognitif memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,196083974 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,290638629, pada ranah psikomotor memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,567157547 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,290638629, dan pada ranah afektif memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 9,060054606 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,290638629 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , ini berarti  $H_0$  ditolak. (2) respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot! berbasis website pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sangat positif dilihat dari rata-rata skor hasil angket respon siswa yaitu 31.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Kahoot!, Hasil Belajar, Respon Siswa

**THE EFFECT OF LEARNING MEDIA KAHOOT! USING THE  
STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) MODEL ON  
THE RESULTS OF LEARNING INFORMATION AND  
COMMUNICATION TECHNOLOGY OF CLASS X STUDENTS  
AT SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

By

**I Made Wahyu Dwi Wismayana, NIM 1515051070**

**Informatics Education Study Program Informatics Department**

**Faculty of Engineering and Vocational**

**Ganesha University Of Education**

**Email : [wahyuzaw19@gmail.com](mailto:wahyuzaw19@gmail.com)**

**ABSTRACT**

There are problems in the teaching and learning process in class X, on the subject of Information and Communication Technology, namely the use of monotonous learning media, and student learning outcomes that have not yet reached KKM. So this assessment aims to (1) find out student learning outcomes using Kahoot learning media! website based, with students without using Kahoot learning media! on the subject of Information and Communication Technology at SMA Negeri 1 Tejakula. (2) knowing students' responses after using Kahoot! website based on the subject of Information and Communication Technology.

This type of research is quasi-experimental (quasi-experimental) with the design of the Psot Test Only Control Group Design. The study population included all grade X students of SMA Negeri 1 Tejakula in the 2018/2019 Academic Year. The sample used was class X MIPA 2 as an experimental class of 36 students, and students of class X MIPA 3 as a control class of 36 students. Learning outcomes data are then analyzed by conducting prerequisite tests which include normality test, hoogeneity test, and t-test.

The results showed (1) that there were higher learning outcomes among students learning to use Kahoot learning media, compared to students learning without Kahoot learning media! on the subject of Information and Communication Technology at SMA Negeri 1 Tejakula. The results of t-test analysis obtained a tcount of 8.196083974 and a table of 2.290638629 with a significance level of 5%. Based on the test criteria obtained  $t_{count} > t_{table}$ , this means that  $H_0$  is rejected. (2) student responses after using Kahoot! Website based on the subject of Information and Communication Technology is very positive seen from the average score of student questionnaire responses that is 31.

**Keywords:** Learning Media, Kahoot !, Learning Outcomes, Student Responses