

**PENERAPAN GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT!
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR
KELAS XI TKJ 1 SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

Oleh:

Derry Laksmana Putra
NIM. 15520241005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta melalui penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi kuis online Kahoot! pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot! dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata keaktifan belajar dari tahap pra-siklus sebesar 36%, pada siklus I meningkat menjadi 54,79%, kemudian pada siklus II meningkat kembali menjadi 60,94%. Persentase rata-rata motivasi belajar pada siklus I sebesar 77,06% meningkat menjadi 78,27% pada siklus II.

Kata kunci: PTK, gamifikasi, Kahoot, keaktifan belajar, motivasi belajar

**IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION USING KAHOOT!
TO IMPROVE THE ACTIVITY AND MOTIVATION OF LEARNING
IN GRADE OF XI TKJ 1 SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA**

By:

Derry Laksmana Putra
NIM. 15520241005

ABSTRACT

This research aims to improve the activity and motivation of learning of the students in grade of XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta through the implementation of gamification using the online quiz Kahoot! on the Network System Administration subject.

The type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this research were the students on Network System Administration subject in grade of XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta in the academic year of 2019/2020 which amounted to 32 students. The research implementation consists of two cycles, namely cycle I and II. The data collection techniques used are observation, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis.

The results showed that the implementation of gamification using Kahoot! can improve the activity and motivation of learning in the subject of Network System Administration. This can be seen from an increase in the average percentage of the learning activity from 36% in pre-cycles, 54,79% in cycle I, and 60,94% in cycle II. The average percentage of learning motivation from 77,06% in cycle I increased to 78,27% in cycle II.

Keywords: Classroom Action Research, gamification, Kahoot, learning activity, learning motivation