

ABSTRAK

Yope Bintang Anugerah. K3514051. **Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Ditinjau dari Tingkat Atensi dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Negeri 3 Surakarta**. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Desember 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui adanya perbedaan tingkat atensi peserta didik antara menggunakan aplikasi Kahoot dan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis, (2) mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran ditinjau dari prestasi belajar peserta didik, (3) mengetahui kecenderungan tingkat atensi peserta didik antara menggunakan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas Multimedia SMK Negeri 3 Surakarta. Sampel yang digunakan adalah kelas X MM 1, X MM 2, dan XI MM 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design*, dengan desain eksperimen *pretest-posttest control design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan tes untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan, serta angket untuk mengetahui tingkat atensi peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan, selain itu dilakukan observasi dan wawancara sebagai data pendukung.

Data penelitian menggunakan instrumen tes dan angket yang dibagikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing terdiri atas 36 peserta didik. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent t test untuk melihat adanya perbedaan tingkat atensi antara peserta didik yang mengikuti proses belajar dengan menerapkan aplikasi Kahoot dan yang mengikuti proses belajar tanpa media pembelajaran. Kemudian dilakukan uji Gain Ternormalisasi untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasilnya: 1) terdapat perbedaan tingkat atensi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan dengan hasil uji t $T_{hitung} > T_{tabel}$ $6,699 > 2,6479_{(70)}$. 2) penggunaan aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil uji t $T_{hitung} > T_{tabel}$ $9,494 > 2,6479_{(70)}$, dan uji gain kelas eksperimen yang memiliki kriteria sedang yaitu 0,60 dibanding kelas kontrol yang memiliki kriteria rendah yaitu 0,03.

Kata Kunci: Kahoot, prestasi belajar, tingkat atensi, desain grafis.

ABSTRACT

Yope Bintang Anugerah. K3514051. Effectiveness of Using Kahoot on Attention Levels and Learning Achievement of Students in the Basic Graphic Design Subject of SMK Negeri 3 Surakarta. Thesis, Surakarta : Teacher Training and Education Faculty Universitas Sebelas Maret Surakarta, December 2018.

The research aims to (1) find out the differences on attention levels of students between using Kahoot and without using learning media in Basic Graphic Design subjects, (2) knowing the effectiveness of using Kahoot in Basic Graphic Design subjects compared to without using learning media in terms of student learning achievement, (3) knowing the level of students' attention between using the Kahoot compared to without using learning media in Basic Graphic Design subjects.

The population of this research were students of Multimedia class in SMK Negeri 3 Surakarta. The sample were from X MM 1, X MM 2, and XI MM 1. This type of research is quantitative research. This research uses the quasi experimental design method, with pretest-posttest control design experiment. The sampling technique uses cluster random sampling. Research data collection techniques uses tests to determine student learning achievements before and after being given treatment, and questionnaires to determine the students' attention levels before and after being given treatment. Observations and interviews are collected as supporting data.

The research data uses test and questionnaires which were distributed to the experimental class and the control class consisted of 36 students for each class. Hypothesis testing uses an independent t test to see the differences of attention levels between students who follow the learning process by using Kahoot and those who follow the learning process without using learning media. Then a normalized gain test was carried out to see the effectiveness of using Kahoot to improve student learning achievement. The result showed that: 1) there were differences in the attention levels between the experimental class and the control class as evidenced by the results of the t -test $> T_{table} 6.699 > 2.6479 (70)$. 2) using Kahoot is effective to improve student learning achievement as evidenced by the results of the t -test $> T_{table} 9,494 > 2,6479 (70)$, and the normalized gain test in experimental class which has a medium criterion of 0.60 compared to the control class which has a low criterion of 0.03.

Keywords: Kahoot, learning achievement, attention levels, graphic design.