

ABSTRAK

Roy Roberto Lumban Batu. Nim 5203111018 Pengaruh Gamifikasi Melalui Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Elemen Gambar Teknik Di Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan Smk Negeri 14 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Gamifikasi Melalui Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Elemen Gambar Teknik Di Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan. Sampel penelitian ini adalah kelas X DPIB 1 sebagai kelas perlakuan media pembelajaran Aplikasi *Kahoot* berjumlah 36 siswa dan sebagai kelas perlakuan model pembelajaran Konvensional adalah kelas X DPIB 2 yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* yang merupakan desain *pre-test*, pembelajaran dan *post-test*. Instrumen penelitian terlebih dahulu diujicobakan, dilanjutkan dengan uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil *Posttest* uji t hasil Sig (2-tailed) kelas eksperimen dan kontrol sebesar $0,026 < \alpha (0,05)$, artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan rata-rata nilai *Posttest* dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 67,67 dan untuk kelas kontrol adalah 59,00. Artinya pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi *Kahoot* memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Aplikasi *Kahoot*, Hasil Belajar, Elemen Gambar Teknik.



ABSTRACT

Roy Roberto Lumban Batu. NIM 5203111018 *The Effect of Gamification Through the Kahoot Application on Student Learning Outcomes of Engineering Drawing Elements in Class X of the Building Information Modeling Design Expertise Program at State Vocational School 14 Medan.*

This study aims to determine the Effect of Gamification Through the Kahoot Application on Student Learning Outcomes of Engineering Drawing Elements in Class X of the Building Information Modeling Design Expertise Program at SMK Negeri 14 Medan. The sample of this study was class X DPIB 1 as the treatment class for the Kahoot Application learning media totaling 36 students and as the treatment class for the Conventional learning model was class X DPIB 2 totaling 36 students. This study is a quasi-experimental study which is a pre-test, learning and post-test design. The research instrument was first tested, followed by a test of validity, reliability, difficulty index, and question discrimination. Based on the results of the Posttest t test, the Sig (2-tailed) results of the experimental and control classes were $0.026 < \alpha (0.05)$, meaning that there were significant differences in learning outcomes. Based on the average Posttest value of the two classes, for the experimental class it was 67.67 and for the control class it was 59.00. This means that the experimental class that learned using the Kahoot Application learning media obtained higher scores than the control class that used the Conventional learning model, so this study proves that there is an influence of the use of learning media on student learning outcomes.

Keywords: *Kahoot Application Learning Media, Learning Outcomes, Engineering Drawing Elements.*

