

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengaruh pembelajaran multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar pada pelajaran pemrograman dasar, (2) mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pemrograman dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *true experimental design pretest-posttest grub design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X RPL 1 dan kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kamal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data dengan uji signifikansi dan uji gain ternormalisasi.

Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil observasi dalam pelaksanaan pembelajaran nilai rata-rata pada observasi aktivitas siswa pertemuan ke-1 sebesar 81,8, pertemuan ke-2 mengalami peningkatan menjadi 87,5 dan pertemuan ke-3 sebesar 90,1. Serta hasil observasi guru dengan nilai pertemuan ke-1 sebesar 86, pertemuan ke-2 mengalami peningkatan menjadi 91, dan pertemuan ke-3 sebesar 90. (2) hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata 75,25 lebih tinggi dari hasil belajar siswa kelas kontrol dengan rata-rata 72,24.

Kata – Kata Kunci : Pengaruh, Kahoot, *Guided Teaching*, Hasil Belajar

Abstrack

This research aims to: (1) describe the influence of interactive multimedia learning Kahoot against results on lessons learned basic programming, (2) describe the interactive multimedia learning resources were Kahoot against results Learn basic programming lessons on students. The method of research used quasi experimental i.e. nonequivalent control group design subject of this research is the grade 1 and grade RPL X and X TKJ SMK Negeri 1 Kamal. Engineering data collection using the test results of study and observation. Research instruments are used i.e. test results of study, observation sheet activity teachers, and student activity observation sheet. Technique of data analysis using the techniques of data analysis with test of significance and test gain normalization. The results showed (1) observation results in the implementation of learning the average value on observation activities 1st meeting of students amounted to 81.8, the 2nd meeting of the increase being 87.5 and the 3rd meeting of 90.1. As well as the teacher's observations with values for the 1st meeting of 86, 2nd meeting have elevated into a 91, and the 3rd meeting of 90. (2) the learning outcomes students class experiments with an average of 75.25 higher than learning outcomes grade control with average 72.24

Keywords: *Multimedia, Kahoot, Kooperatif Learning Guided Teaching, Learning Outcomes*