

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI DENGAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Oleh

Lusi Dwi Wardhani

Pembelajaran berbasis Teknologi dan Informasi adalah pembelajaran yang harus diterapkan di era digital saat ini. Pembelajaran berbasis *Game* merupakan pilihan populer di kalangan pendidik, salah satunya dengan menggunakan media Kahoot! dan dikolaborasikan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari pembelajaran berbasis *Game* berbantuan media Kahoot! terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 64 siswa, kelas eksperimen diberikan pembelajaran berbasis *Game* dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Sebelum digunakan sebagai instrumen pada penelitian, soal diuji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Game* berbantuan media Kahoot! dikolaborasikan dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dilihat dari perbedaan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen dengan perolehan 0.70, sedangkan kelas kontrol memperoleh 0.26, hasil uji perhitungan *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi Sig. (2-Tailed) $0.00 < 0.05$.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Kahoot!, Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Pembelajaran Berbasis *Game*.