

**IMPLEMENTASI GAMIFICATION LEARNING MENGGUNAKAN
APLIKASI KAHOOT! PADA MATA PELAJARAN INSTALASI
PENERANGAN LISTRIK DI SMK NEGERI 5 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Departemen Teknik Elektro Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang



M. FARHAN

NIM : 21063031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

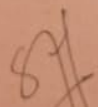
2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Implementasi *Gamification Learning* Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMK Negeri 5 Padang
Nama : M. Farhan
NIM/BP : 21063031/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Departemen : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

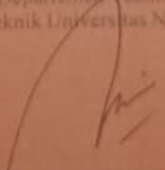
Padang, 10 Oktober 2025

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



Dr. Doni Tri Putra Yanty, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 199404162020121009

Mengetahui,
Ketua Departemen Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Dr. Mukhlidi Mushbir, S.Pd., M.Kom
NIP. 197309082005011002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : M. Farhan
NIM/BP : 21063031/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Departemen : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Departemen Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Dengan Judul:

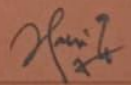
IMPLEMENTASI *GAMIFICATION LEARNING* MENGGUNAKAN
APLIKASI KAHOOT! PADA MATA PELAJARAN INSTALASI
PENERANGAN LISTRIK DI SMK NEGERI 5 PADANG

Padang, 10 Oktober 2025

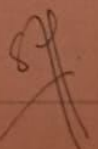
Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua Dr. Hansi Effendi, S.T., M.Kom.

1. 

2. Anggota Dr. Doni Tri Putra Yanto, S.Pd.,
M.Pd.T.

2. 

3. Anggota Dr. Ali Basrah Pulungan, S.T., M.T.

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

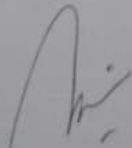
Nama : M. Farhan
NIM/BP : 21063031/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Departemen : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: **"Implentasi Gamification Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMK Negeri 5 Padang"** adalah benar hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti bahwa saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi administrasi maupun hukuman sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 10 Oktober 2025

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Teknik Elektro
FT UNP



Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd., M.Kom
NIP. 197309082005011002

Yang Menyatakan



M. Farhan
NIM. 21063031

ABSTRAK

M. Farhan : Implementasi *Gamification Learning* Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang

Pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik didapati hasil belajar siswa masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebabnya beragam, mulai dari peserta didik yang kurang memahami alat dan bahan, hingga kurang aktifnya peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik haruslah melakukan pendekatan dengan hal-hal yang disukai oleh peserta didik tersebut, agar peserta didik lebih termotivasi dan aktif.

Gamification Learning menggunakan aplikasi Kahoot! adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa menjadi pemecah permasalahan dalam hal diatas. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Dalam desain ini memiliki 2 pembagian kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perlakuan dari penelitian ini ditunjukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebagai akibat perlakuan dengan penerapan *Gamification Learning* menggunakan Kahoot!. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest non Equivalent Control Group Design*. *Non Equivalent Control Group Design* merupakan desain penelitian *Quasi Experiment* yang digunakan ketika peneliti tidak dapat melakukan randomisasi subjek.

Setelah melakukan eksperimen terhadap 25 siswa kelas XI TITL 1 dengan penerapan *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! dan kontrol terhadap 29 siswa TITL 2 di SMKN 5 Padang, didapati hasil berupa data. Data penelitian ini merupakan data hasil belajar siswa dengan memberikan instrumen berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk melihat kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui perbedaan hasil siswa, baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Gamification Learning* dengan menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang telah berhasil diterapkan dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar serta tercapainya peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan *Gamification Learning* ini tidak hanya *feasible* dilaksanakan dalam konteks pendidikan kejuruan tetapi juga efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, motivasional, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa.

(Kata kunci : *Gamification Learning*, Kahoot!, Hasil Belajar, Instalasi Penerangan Listrik)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, serta kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Elektro di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Proposal skripsi ini berjudul **“Implementasi *Gamification Learning* Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang”**

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan dari segi bahasa, model penulisan maupun isi. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengalaman dan kemampuan penulis miliki, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari siapa saja yang membaca skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari banyak pihak kepada penulis, oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Doni Tri Putra Yanto, S.Pd, M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hansi Effendi, S.T.,M.Kom. selaku Dosen Penguji I.

3. Bapak Dr. Ali Basrah Pulungan, S.T.,M.T. selaku Dosen Penguji II.
4. Bapak Ichwan Yelfianhar,ST, M.Eng.Sc selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak Dr. Mukhlidi Muskhir, S.Pd, M.Kom. selaku Ketua Program Studi dan Ketua Departemen Teknik Elektro Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku Dekan
7. Ibuk Huriyatul Rahmi, S.Pd. selaku guru pembimbing penelitian.
8. Bapak Rizka Fauzi Yosri, S.Pd, S.T, M.Kom selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 5 Padang.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh staf Departemen Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu.
10. Kedua Almarhum dan Almarhumah orang tua tercinta, Ayah dan Ibu, yang telah memberikan dorongan, do'a dan semangat dalam setiap langkah yang penulis tempuh dalam pendidikan.
11. Adikku M. Fahrul atas dukungan semangat, doa yang tidak pernah putus, dan motivasi terbaik yang telah diberikan untuk membantu penulis menyelesaikan pendidikan.
12. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa tanpa henti selama penulis menuntut ilmu.
13. Rekan-rekan mahasiswa yang telah menemani perjalanan selama perkuliahan.
14. Semua pihak yang telah membantu baik moril maupun material yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya di masa datang.

Padang, 10 September 2025

Penulis

M. Farhan

21063031

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batas Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI.....	9
A. Proses Pembelajaran di Pendidikan Vokasi	9
B. Gamification Learning.....	10
1. Pengertian Gamification Learning	10
2. Karakteristik dan Prinsip <i>Gamification Learning</i>	14
3. Langkah-Langkah Gamification Learning	18
4. Keuntungan dan Kelemahan Dari <i>Gamification Learning</i>	20
C. Aplikasi Kahoot!	22
D. Hasil Belajar	23
E. Proses Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik	24

F. Penelitian Relevan.....	25
G. Kerangka Konseptual	30
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	34
C. Prosedur Penelitian.....	34
D. Pengumpulan Data.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Kahoot! Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik	48
2. Deskripsikan Data	51
3. Analisis Data	56
B. Pembahasan	64
BAB V.....	66
KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Konseptual	32
Gambar 3. 1. Alur Penelitian	37
Gambar 4. 1 Plihan Mode <i>Game</i> aplikasi Kahoot!.....	49
Gambar 4. 2 <i>Link</i> atau PIN <i>Game</i> Kahoot!	49
Gambar 4. 3 Pelaksanaan <i>Game</i> Kahoot!	50
Gambar 4. 4 Animasi Podium Kahoot!.....	51
Gambar 4. 5 Data jawaban siswa dalam Kahoot!	51
Gambar 4. 6 Grafik Nilai <i>Pretest</i> Eksperimen.....	52
Gambar 4. 7 Grafik nilai <i>posttest</i> eksperimen.....	53
Gambar 4. 8 Grafik nilai <i>pretest</i> kontrol.....	55
Gambar 4. 9 Grafik nilai <i>Posttest</i> Kontrol	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Non Equivalent Control Group Design.....	33
Tabel 3. 2. Sintaks Gamification Learning menggunakan Kahoot!	36
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Pretest	39
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Posttest	39
Tabel 3. 5. Kriteria Reliabilitas Tes	42
Tabel 3. 6. Kriteria Indeks Kesukaran	43
Tabel 3. 7. Kriteria Daya Beda.....	44
Tabel 3. 8. Kriteria Gain Score	47
Tabel 4. 1 Data Frekuensi <i>Pretest</i> Eksperimen.....	52
Tabel 4. 2 Data Frekuensi <i>Posttest</i> Eksperimen.....	53
Tabel 4. 3 Data Frekuensi Pretest Kontrol	54
Tabel 4. 4 Data Frekuensi <i>Posttest</i> Kontrol	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU RI Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan wawasan, sikap, dan pengembangan keterampilan. Jadi pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan wawasan, dan pengembangan keterampilan.

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang sifatnya formal, non-formal ataupun informal yang didirikan oleh negara ataupun swasta dengan tujuan memberikan pembelajaran, mengelola dan mendidik para peserta didik melalui sebuah bimbingan yang dilakukan oleh tenaga pengajar atau biasa disebut dengan guru (Muhammad & Prastio, 2021). Sedangkan menurut Wayne dalam karya Soebagio Atmodiwiro (2000), sekolah adalah suatu sistem interaksi sosial yang merupakan keseluruhan organisasi, terdiri dari hubungan pribadi yang saling terkait dalam suatu ikatan yang organik. Sementara itu, menurut undang-undang nomor 2 tahun 1989, sekolah didefinisikan sebagai lembaga pendidikan yang terstruktur dan berkelanjutan untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sekolah adalah lembaga formal, non-formal ataupun informal yang mempunyai unsur-unsur pendidikan yang saling terhubung yaitu guru, siswa, sarana-prasarana, media pembelajaran, lingkungan, kurikulum dan lainnya.

Guru merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan nasional dan guru juga mempunyai peran utama dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Semua itu dikarenakan sosok gurulah yang bersinggungan secara langsung dengan objek pendidikan tersebut, mulai dari para peserta didik dan segala komponen-komponen pendukung kegiatan pembelajaran (Firman, 2016). Guru pada dasarnya dapat dikatakan sebagai

orang yang ditugaskan di suatu lembaga pendidikan dengan kegiatan tersebut mendapatkan hasil upah dan juga berbagai tunjangan demi memenuhi kehidupannya.

Pembelajaran dari masa ke masa menunjukkan evolusi yang signifikan dalam pendekatan pendidikan. Pembelajaran abad 21 merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pada pengembangan keterampilan dan keaktifan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital dan globalisasi. Menurut Trilling & Fadel, (2010), pembelajaran abad 21 mengintegrasikan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang aktif dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Sedangkan menurut (Humayra et al., 2025), pembelajaran dalam konteks pendidikan abad ke-21, siswa diharapkan memperoleh pengetahuan melalui aplikasi, pengalaman dunia nyata dan contoh, baik dari dalam maupun luar sekolah. Kurikulum harus menggabungkan penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang tepat, berkelanjutan dan hemat biaya agar harapan ini dapat tercapai. Tuntutan abad ke-21, seperti halnya tuntutan masa kini, menuntut pengetahuan dan keterampilan kognitif dalam suatu isu, peristiwa, atau kejadian di kehidupan sehari-hari.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan formal dengan tujuan menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian untuk siap kerja (Anggraini, Roza, and Taali Taali 2023). SMK Negeri 5 Padang adalah salah satu sekolah Negeri kejuruan yang mempersiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja terampil di bidangnya. Program studi keahlian di sekolah ini adalah Teknik Ketenagalistrikan dengan kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL).

Instalasi Penerangan Listrik merupakan salah satu mata pelajaran produktif di kelas Teknik Instalasi Tenaga Listrik kelas XI (sebelas). Setelah melakukan observasi pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang, didapati bahwa pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik memiliki peran penting dalam mewujudkan prestasi lulusannya. Pada dasarnya hakikat Instalasi Penerangan Listrik adalah kumpulan pengetahuan, cara berpikir, dan eksperimen atau praktikum. Proses pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik haruslah dengan pembelajaran yang inovatif dan peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran tersebut.

Pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik didapati hasil belajar siswa masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 30 siswa hanya 7 siswa yang mendapat nilai di atas 75 atau 23,33% yang berhasil melewati Kriteria Ketuntasan Minimal. Penyebabnya beragam, mulai dari peserta didik yang kurang memahami alat dan bahan, hingga kurang aktifnya

peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik haruslah melakukan pendekatan dengan hal-hal yang disukai oleh peserta didik tersebut, agar peserta didik lebih termotivasi dan aktif. *Gamification Learning* atau pembelajaran gamifikasi adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa menjadi pemecah permasalahan dalam hal diatas.

Gamification Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen *game* dan *video game* untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, memberikan rasa menyenangkan dan memaksimalkan proses pembelajaran (Heni Jusuf, 2016). Jadi *Gamification Learning* juga dapat diartikan sebagai metode pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen game dalam konteks pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membuat suasana pembelajaran tidak kaku, meningkatkan motivasi peserta didik dan peserta didik lebih aktif dalam partisipasi pembelajaran.

Dalam penerapan *Gamification Learning* dapat menggunakan suatu media, diantaranya adalah Kahoot!, Quizizz, Google Classroom, Microsoft Teams dan lain sebagainya. Alasan memilih Kahoot! dalam penerapan *Gamification Learning* adalah Kahoot menjadi pilihan tepat untuk pendekatan *gamification learning* karena kemampuannya menciptakan suasana pembelajaran yang cepat, kompetitif, dan sangat interaktif dengan kontrol penuh oleh guru. Integrasi yang mudah dengan Google Classroom

dan Microsoft Teams juga membuatnya fleksibel digunakan dalam berbagai setting pembelajaran. Dibandingkan Quizizz yang lebih santai dan LMS (*Learning Managenent System*) seperti Google Classroom atau Microsoft Teams yang lebih fokus manajemen dan kolaborasi, Kahoot unggul dalam memberikan pengalaman gamifikasi yang energik dan memacu keterlibatan siswa secara langsung.

Media Kahoot! dapat digunakan dalam model pembelajaran Gamifikasi, karena media Kahoot! memiliki unsur-unsur *game* di dalamnya. Media Kahoot juga sesuai dengan karakteristik yang ada pada medel pembelajaran Gamifikasi (Wardana & Sagoro, 2019).

Menurut situs kahoot.com, Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memudahkan pembuatan, berbagi dan bermain kuis atau game edukasi dalam waktu singkat. Kahoot! menawarkan pembelajaran berbasis game yang bisa diakses gratis oleh siswa dan guru. Aplikasi Kahoot! juga tersedia untuk diunduh di Play Store untuk perangkat Android. Guru dapat dengan mudah menggunakan Kahoot! sebagai alat bantu pembelajaran. Keunggulan Kahoot! adalah siswa harus menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat dalam waktu terbatas. Pembelajaran menggunakan Kahoot menarik karena tampilannya yang berwarna-warni dan adanya musik, menciptakan suasana kompetitif, serta membantu mengatasi masalah seperti kurangnya aktivitas belajar, motivasi, dan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka perlu dilakukan penelitian penerapan dari *Gamification Learning* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Gamification Learning* dipilih untuk meminimalisir masalah kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik karena proses belajar mengajar masih bersifat pasif sehingga perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran Gamifikasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, sehingga dalam proposal skripsi ini mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Persentase siswa yang melewati KKM hanya 23,33% dari 30 total siswa.
2. Siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang minim selama proses pembelajaran.

C. Batas Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dan seberapa berperannya penerapan

pembelajaran *Gamification Learning* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik materi Instalasi Penerangan Menggunakan Saklar Tunggal dan Tukar . Kemampuan siswa yang diteliti adalah kemampuan pada ranah kognitif dalam pembelajaran teori.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang?
2. Bagaimana efektivitas dari implementasi *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang.
2. Menganalisis efektivitas dari implementasi *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik, dapat mempermudah dan memberi semangat belajar dalam memahami pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, diharapkan bisa menerapkan *Gamification Learning* dengan efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan pedoman untuk memfasilitasi dan memotivasi guru dalam melaksanakan beragam model pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan masukan dan referensi dalam penelitian yang relevan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Gamification Learning* dengan menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang telah berhasil diterapkan dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar serta tercapainya peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan *Gamification Learning* ini tidak hanya *feasible* dilaksanakan dalam konteks pendidikan kejuruan tetapi juga efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, motivasional, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa.

Dari data *Paired Sample t-test* dan peningkatan hasil belajar menggunakan analisis N-Gain menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana kelompok Eksperimen yang menerapkan *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,640 dengan kriteria "Sedang". Sedangkan kelompok Kontrol yang melakukan pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik tanpa

Gamification Learning menggunakan Kahoot! memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,215 dengan kriteria "Rendah". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! sangat efektif diterapkan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi guru yang mengajar mata pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk menerapkan *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot! sesuai dengan sintaks agar hasil belajar dapat diperoleh dengan baik.
2. Kepada Kepala Sekolah agar memotivasi guru untuk menerapkan *Gamification Learning* menggunakan aplikasi Kahoot!, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Kepada siswa agar termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan serta aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, C. (2021). Analisis Kesiapan Pendidikan Vokasi Dalam Menyongsong Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi COVID 19 (Studi Kasus di LP3I Malang). *Jurnal Vokasi*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v5i2.2313>
- Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Abdidas*, 5(1), 26–32. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i1.891>
- Azwar, R., Supatmi, R., Anam, K., & Setyowati, D. (2024). *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Platform Gamifikasi Interaktif seperti Quizizz dan kahoot : Sistematis literatur review*. 1(1), 24–28.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., Angelova, G., Salem, W., Salem, W., & Carolina, N. (2015). *Gamification in Education : A Systematic Mapping Study*. 18(1), 1–14.
- Fauziyaturrosyidah, A. (2021). Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19: A Literatur Review. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 741–753. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8815>
- Firman, S. (2016). *Guru Berkualitas Untuk Sumber Daya Manusia Berkualitas*. 4, 109–114.
- Garcia-Iruela, M., & Hijon-Neira, R. (2020). What Perception Do Students Have about the Gamification Elements? *IEEE Access*, 8, 134386–134392. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3011222>
- Heni Jusuf. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analysis Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petukangan Utara , Jakar. *Journal Ticom*, 5(1). https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran_Heni_Jusuf_Perangkingan_Usability_Website_menggunakan_Metode_Multiple_Criteria_Decision_Analysis_Riska_Hanifah_Pengaruh_Adopsi_ASTRA_Deal
- Humayra, N. S., Ananti, H. F., & Murdianingsih, A. (2025). *Integrasi Teori Pembelajaran Bahasa untuk Penguatan Pembelajaran Abad ke-21 dalam*

Konteks Pendidikan Bahasa Indonesia. 5(1), 577–588.

Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04*, 1–5.

Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The Effectiveness of Problem Based Learning (PBL) and Project Based Learning (PjBL) Models With The Help of Kahoot Media on Student Learning Outcomes. *International Journal of Research in Education*, 1(2), 129–137. <https://doi.org/10.26877/ijre.v1i2.8630>

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>

Irnowati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>

Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. In *Prosandika Unik (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1, 255–266.

Karmila Sari, R., & Siti Nurani. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>

Kedah, Z. (2023). Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 133–143. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.259>

Lo, C. K., & Hew, K. F. (2020). A comparison of flipped learning with gamification, traditional learning, and online independent study: the effects on students' mathematics achievement and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 28(4), 464–481. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1541910>

Made, N., & Arlina, A. (2024). *The Future of Language Teaching: Integrating Gamification into English Language Classroom*. 1(1), 27–31.

Maida, T., & Online, F. (2024). *Optimalisasi Proses Pembelajaran Melalui Gamifikasi : Kajian*. 7, 17855–17863.

Mambang, M., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda,

- M., Maulida, N. M., Putri, P., Ayuba, M. S., Rismawati, R., Wulandari, I., Fikri, R. M., Rahmini, R., Rinjani, H. S., & Maulida, R. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–28. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439
- Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53220>
- Muhammad, P., & Prastio, E. (2021). Depok Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Jurnal Esensi Komputasi IBN*, 5(2), 42–48.
- Mustofiyah, L., Fathoni, A., & Hidayati, Y. M. (2025). Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika. 10(2), 972–981.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Abstrak. 6(1), 174–186.
- Rifa, H., Lestari, E. W., Marhaenita, D., Geografi, P., Keguruan, F., & Sebelas, U. (2024). Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022 / 2023 Article History : Peningkatan Minat Belajar Problem Based Learning komponen penting dalam mencapai tu. 73–85.
- Saman. (2022). PKM Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi MGBK. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 293–300. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/1849%0Ahttps://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/download/1849/657>
- Saparuddin, Daud, F., Marzuki, I., Aslam, A. P., & Pratiwi, A. C. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Asesmen Digital Berbasis Gamifikasi bagi Kelompok Guru di Kabupaten Majene. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(c), 147–153.
- Suhandiah, S., & Sudarmaningtyas, P. (2024). Pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi dengan Memanfaatkan Platform Kahoot dan

- Quizizz. 2(2), 33–43.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2010). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. *Choice Reviews Online*, 47(10), 47-5788-47-5788. <https://doi.org/10.5860/choice.47-5788>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Utomo, W. (2021). Paradigma Pendidikan Vokasi: Tantangan, Harapan Dan Kenyataan. *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, 1(2), 65–72.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zichermann, G & Cunningham. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanic in web apps*. O'Reilly Media, Inc.