

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Yope Bintang Anugerah
NIM : K3514051
Nomor Handphone / WA : 082160000512
IPK Terakhir : 3.58
Jumlah SKS Kumulatif : 144

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DITINJAU DARI TINGKAT ATENSI DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS SMK NEGERI 3 SURAKARTA

Jenis Penelitian Kualitatif Kuantitatif PTK Research and Development
 Lain-Lain (Sebutkan:)

Latar Belakang

Game atau permainan yang didesain untuk tujuan pembelajaran disebut dengan *game-based learning*. Kegiatan belajar dan bermain adalah dua hal yang berkaitan erat yang artinya tujuan pembelajaran diukur berdasarkan *game* yang sedang dimainkan tersebut. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kemampuan sosial dengan *game* (Setyawan, 2015:xi-xii). Menurut Syah (1998) yang dikutip Darmadi (2017:370) bahwa proses belajar mengajar melibatkan peserta didik secara totalitas baik dalam segi pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor. Contoh prosesnya yaitu guru harus bisa mengajak peserta didik untuk mendengarkan, menyajikan media bagi peserta didik, memberi kesempatan untuk menulis dan menyampaikan pendapat peserta didik supaya terjadi dialog yang kreatif.

Ahmad Sabari (2005:52) menyebutkan tentang syarat-syarat yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan model pembelajaran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran harus dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
2. Model pembelajaran dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut.
3. Model pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyampaikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan.
4. Model pembelajaran dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik.
5. Model pembelajaran dapat mendidik peserta didik untuk belajar mandiri.
6. Model pembelajaran dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pembelajaran interaktif adalah dengan berbasis game interaktif. Kahoot! adalah quiz online yang melibatkan peserta didik untuk saling berkompetisi karena aplikasi ini mencatat respon peserta didik secara *real-time* saat menjawab quiz (Jared, 2015). Banyak cara dapat diterapkan untuk mengubah gaya mengajar konvensional supaya peserta didik lebih perhatian terhadap pelajaran. Penelitian ini mengangkat penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis yang berpengaruh terhadap tingkat atensi peserta didik saat mengikuti pembelajaran.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan tingkat atensi peserta didik antara menggunakan aplikasi Kahoot dan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis?
2. Apakah penggunaan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari prestasi belajar peserta didik?
3. Bagaimana tingkat atensi peserta didik antara menggunakan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya perbedaan tingkat atensi peserta didik antara menggunakan aplikasi Kahoot dan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis
2. Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari prestasi belajar peserta didik
3. Mengetahui tingkat atensi peserta didik antara menggunakan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis