



## Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sukorejo Kendal

Reynata Cahyaningtyas<sup>1)</sup>, Noviani Achmad Putri<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Semarang

\*Correspondence: reynata646@students.unnes.ac.id

### ABSTRAK

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk individu yang cerdas, berpikir analitis, serta mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Dalam pembelajaran IPS, diperlukan sarana pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih aktif dan mampu memahami materi secara optimal. Namun, berdasarkan hasil pengamatan, capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar melalui proses yang lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini menerapkan desain *quasi-eksperimen* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang keduanya diberikan *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,6244 mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang.

**Kata Kunci:** Kahoot; Hasil Belajar; Pembelajaran Interaktif

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



### PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, dan mampu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi di dunia yang semakin dinamis. Salah satu tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis (Margareta et al., 2026). Tujuan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah untuk mengembangkan siswa yang mampu memahami, menghayati, dan menganalisis berbagai fenomena sosial di masyarakat. IPS juga bertujuan untuk mengembangkan norma-norma sosial, keterampilan memecahkan masalah, serta kesadaran bernegara dan berbangsa.

Proses pembelajaran di kelas tidak mempengaruhi pelaksanaan pendidikan. Berbagai faktor, termasuk guru, siswa, metode, dan media pembelajaran yang digunakan, memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dianggap sebagai variabel penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, berdampak pada peningkatan hasil belajar sebagai variabel terikat. Oleh karena itu, hubungan antara media pembelajaran dan hasil belajar harus dikaji secara empiris.

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses belajar mengajar yang sangat membantu dalam mendukung keberhasilan pendidikan di dalam kelas. Hadirnya media membuat belajar terasa lebih menarik, jelas, mudah dipahami, serta lebih hemat waktu dan tenaga, sehingga hasil belajar yang didapat menjadi lebih bermakna. Dalam hal ini, guru menggunakan media sebagai cara untuk berkomunikasi dan memberikan materi pelajaran kepada siswa. Jika proses berkomunikasi tidak berjalan dengan baik atau sulit dimengerti, maka kemampuan belajar akan menjadi kurang efektif. (Licorish et al., 2018)

Keberadaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama, guna menghindari suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini dikarenakan IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, sehingga

membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada konsep-konsep dalam buku, tetapi juga mampu menyajikan materi secara menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dirancang secara inovatif dan kreatif agar dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu memahami materi secara lebih optimal sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kemajuan teknologi informasi menawarkan peluang signifikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Salah satu alat pengajaran inovatif yang semakin populer adalah game interaktif, terutama yang ada di platform Kahoot. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan mudah menggunakan perangkat digital seperti handphone. Kahoot menyediakan alat bantu visual yang menarik, elemen kompetensi, skor fitur, musik latar, dan umpan balik cepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan menantang (R. Mekar Ismayani, 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorejo, diperoleh data bahwa dari 35 peserta didik, sebanyak 20 siswa (57,1%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 15 siswa (42,9%) telah mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik masih belum optimal serta mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai pemahaman materi secara maksimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif diduga menjadi salah satu faktor yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. (Idawati et al., 2023; Sujarwo et al., 2024)

Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya adalah media pembelajaran berupa game interaktif. Penggunaan media pembelajaran game interaktif Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi secara lebih optimal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar dan pencapaian KKM. (Idawati et al., 2023). Pemilihan Kahoot sebagai media pembelajaran didasarkan pada pendekatan gamifikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Kahoot mendukung ini dengan fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, dan sistem kompetisi yang dapat mendorong siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Dichev & Dicheva, 2017; Wang & Tahir, 2020) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi, perhatian, dan capaian akademik siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Penggunaan Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai penelitian sebelumnya (Wang & Tahir, 2020). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian lebih berkonsentrasi pada peningkatan motivasi belajar daripada mengkaji secara spesifik dampak peningkatan hasil belajar IPS pada jenjang SMP. Untuk tujuan ini, penelitian tersebut belum menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif. Akibatnya, penelitian yang belum selesai harus dipenuhi. Ini terutama terkait dengan seberapa efektif Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan analisis statistik.

Dalam bidang IPS, permainan kuis seperti Kahoot dinilai relevan karena mampu membantu siswa memahami ide, fakta, dan fenomena sosial secara lebih menarik. Kebaruan dalam penelitian ini adalah bahwa itu menguji efektivitas Kahoot secara kuantitatif menggunakan desain quasi-eksperimen yang menggunakan analisis N-Gain. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada faktor motivasi atau persepsi siswa, penelitian ini berfokus pada mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara objektif dan membandingkannya langsung dengan metode konvensional.

Meskipun penggunaan Kahoot telah banyak diteliti, masih terdapat keterbatasan penelitian yang mengkaji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran IPS pada tingkat SMP dengan pendekatan eksperimen yang mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut.

## METODE

### Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) bertipe *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mengacu pada pendapat (Sugiyono, 2017) yang menyatakan bahwa quasi eksperimen digunakan ketika peneliti tidak dapat mengontrol variabel secara penuh, namun tetap memungkinkan adanya perbandingan antar kelompok. Dalam desain tersebut, subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk menguji kesetaraan kemampuan awal (*baseline equivalence*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran IPS dengan menggunakan media game interaktif Kahoot, sedangkan kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* sebagai bentuk evaluasi hasil belajar yang dilakukan secara sistematis untuk mengukur capaian kompetensi siswa setelah perlakuan. Perbedaan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan indikator *N-Gain* serta selisih skor *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat efektivitas perlakuan. Perlakuan diberikan selama dua kali pertemuan dengan durasi setiap pertemuan  $\pm 80$  menit. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan Kahoot sebagai media evaluasi.

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X (Pembelajaran IPS menggunakan media game interaktif Kahoot)	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	- (Pembelajaran IPS dengan metode konvensional, tanpa Kahoot)	O <sub>4</sub>

Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik antara kelompok yang menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran game interaktif Kahoot dan kelompok yang tidak menerima perlakuan, sehingga pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar IPS dapat diketahui secara lebih objektif.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sukorejo pada tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah total 280 siswa. Dari populasi tersebut, peneliti menentukan sampel penelitian sebanyak dua kelas melalui teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VIII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Teknik *purposive sampling* digunakan berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017), yaitu kesetaraan karakteristik akademik, jumlah siswa, serta homogenitas kemampuan awal. Hal ini bertujuan agar perbandingan antar kelompok menjadi lebih valid. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya memiliki rata-rata hasil belajar yang relatif lebih rendah dibandingkan kelas lainnya. Selain itu, penentuan sampel juga mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain jumlah peserta didik, kemampuan akademik, serta ketersediaan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Masing-masing kelas terdiri dari 35 peserta didik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPS dengan menggunakan media game interaktif Kahoot, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran IPS dengan metode konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Melalui penerapan teknik *purposive sampling*, peneliti dapat membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga efektivitas penggunaan media pembelajaran game interaktif Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorejo dapat dianalisis secara objektif.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi indikator kompetensi, mencakup level kognitif C1 (Mengingat), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), dan C4 (analisis). Skor diberikan menggunakan skala 0-100 disajikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* guna mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran IPS kelas VIII. Tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dan dirancang untuk mengukur pemahaman konsep, kemampuan analisis, serta penerapan materi. *Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan perbedaan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran game interaktif Kahoot pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tanpa media tersebut.

Validitas isi dilakukan melalui expert judgment IPS untuk menilai kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi, materi, serta level kognitif dan uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,70$ , yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam penelitian, sementara data hasil tes digunakan untuk menilai efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorejo. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan beberapa tahapan analisis, yaitu analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran umum mengenai hasil belajar peserta didik. Uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk serta uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan independent sample t-test untuk mengidentifikasi perbedaan dalam hasil pembelajaran yang diperoleh antara dua kelas. Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis melalui perhitungan N-Gain guna mengukur tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan. (Suwahyu, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control. Berdasarkan hasil pretest dan posttest terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai kedua kelompok, tetapi peningkatan yang lebih besar terjadi pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kahoot. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai hasil tes setelahnya meningkat cukup besar dibandingkan dengan hasil tes sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif bisa membuat siswa lebih memahami materi IPS. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan nilai juga terjadi namun tidak sebesar kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa metode konvensional kurang memberikan dampak optimal terhadap hasil belajar siswa. Analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

### Hasil Belajar Siswa

#### Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-Post Test

Kelas		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Nilai	Pretest Kelas Kontrol	110	34	200	951	34	132
	Posttest Kelas Kontrol	183	34	006	898	34	004
	Pretest Kelas Eksperimen	218	34	000	897	34	004
	Posttest Kelas Eksperimen	224	34	000	828	34	000

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh beberapa nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, seperti 0,000 dan 0,004, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Meskipun demikian, analisis tetap menggunakan uji *independent sample t-test* dengan pertimbangan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini tergolong cukup besar ( $\geq 30$ ) serta distribusi data secara visual melalui grafik menunjukkan pola yang mendekati normal.

#### Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Nilai	Based on Mean	1.133	1	66	291
	Based on Median	278	1	66	600
	Based on Median and with adjusted df	278	1	61.371	600
	Based on trimmed mean	777	1	66	381

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas diperoleh nilai signifikansi pada Tabel 3 sebesar 0,006 dan pada Tabel 4 sebesar 0,005. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak

memenuhi asumsi homogenitas varians, baik pada pretest maupun posttest. Namun, perbedaan konteks antara pretest dan posttest harus diperhatikan. Sementara data pretest digunakan untuk mengevaluasi kesetaraan kemampuan awal siswa, data posttest digunakan untuk mengevaluasi dampak perlakuan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, uji t-test independen sampel dapat digunakan untuk melanjutkan analisis tetap meskipun varians tidak seragam. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa uji ini cukup kuat untuk melawan pelanggaran asumsi homogenitas, terutama dalam kasus di mana jumlah sampel relatif seimbang.

### Uji Independent *Sample t test*

**Tabel 4.** Hasil Uji *Independent Sample t test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	8.476	.005	-3.990	66	.000	-9.118	2.285	-13.681	-4.555
Equal variances not assumed			-3.990	53.313	.000	-9.118	2.285	-13.701	-4.534

Hasil uji independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ditingkatkan dengan menggunakan media Kahoot. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian oleh (Niama et al., 2023) menunjukkan bahwa Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif sehingga meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Nilai t hitung sebesar -3,990 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 53,313. Selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -9,118 menunjukkan adanya perbedaan rerata sebesar 9,118 poin antara kedua kelompok. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang -13,701 hingga -4,534 dan tidak melintasi nilai nol, yang semakin memperkuat adanya perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok pada variabel yang diteliti.

### N-GAIN

**Tabel 5.** Hasil N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	33	-50	1.00	6244	40455
Ngain_Persen	33	-50.00	100.00	62.4441	40.45515
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan analisis statistik deskriptif terhadap nilai N-gain, terdapat 33 siswa yang terlibat dalam penelitian ini. Hasil perhitungan menunjukkan skor N-gain terendah adalah -0,50 dan tertinggi adalah 1,00. Nilai rata-ratanya adalah 0,6244 dan standar deviasinya adalah 0,40455. Jika dinyatakan dalam bentuk persentase, nilai N-gain berada dalam rentang antara -50,00 hingga 100,00, dengan rata-rata sebesar 62,4441% dan standar deviasi sebesar 40,45515. Berdasarkan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,6244 (atau 62,44%), peningkatan hasil belajar masuk ke dalam kategori cukup. Kategori ini menggunakan kriteria peningkatan N-gain, yaitu antara 0,3 sampai kurang dari 0,7, yang menunjukkan kenaikan tingkat sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan cukup efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun ada perbedaan tingkat peningkatan pada setiap individu.

### Pembahasan

Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berupa game interaktif Kahoot memiliki dampak nyata dalam meningkatkan hasil belajar mata Pelajaran IPS pada siswa kelas VIII. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang memanfaatkan Kahoot dan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa game interaktif bisa meningkatkan proses belajar lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh nilai N-Gain sebesar 0,6244 yang masuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot bisa membantu peserta didik dalam memahami materi. Secara teori, media pembelajaran yang interaktif bisa membantu meningkatkan perhatian, semangat belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Kahoot, sebagai media berbasis permainan yang menawarkan unsur kompetisi, umpan balik, serta visual yang menarik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Gambar 1. Kelas Eksperimen melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Pada gambar terlihat seorang siswa yang sedang berkonsentrasi mengerjakan kuis di ponselnya di dalam kelas. Di layar ponsel muncul tampilan kuis interaktif yang cerah dan khas seperti Kahoot.



**Gambar 1.** Kegiatan Belajar Mengajar Kahoot Kelas Eksperimen

Kahoot adalah platform pembelajaran yang menggunakan konsep permainan (*game-based learning*) yang menggunakan metode game klasik, seperti kuis pilihan ganda, dengan sistem poin, batas waktu, dan ranking, mirip dengan permainan kompetitif. Dalam metode ini, siswa menjawab pertanyaan secara langsung dan mendapatkan nilai berdasarkan cepatnya serta tepatnya jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Cara bermain Kahoot tidak terlalu rumit, guru hanya perlu membuat atau memilih kuis terlebih dahulu, setelah itu siswa bisa masuk ke dalam permainan dengan menggunakan kode masing-masing melalui ponsel, lalu menjawab pertanyaan yang muncul di layar utama atau perangkat. Fitur utama Kahoot antara lain membuat kuis yang interaktif, menampilkan daftar peringkat pemain, mengatur timer untuk setiap pertanyaan, menggunakan pilihan jawaban yang berwarna, serta menyediakan laporan hasil yang bisa dianalisis oleh guru. Dengan menggabungkan permainan dan proses belajar, Kahoot bisa membuat siswa lebih termotivasi, lebih tertarik, dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Gambar 2. Kelas Eksperimen melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran Kahoot. Pada gambar terlihat siswa sedang mengerjakan kuis dengan suasana kelas yang menarik dan interaktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan jalannya permainan edukatif. Penggunaan media ini bertujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2.** Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas Eksperimen

Penggunaan kahoot juga mendukung teori konstruktivisme yang mengatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman terlibat aktif dalam belajar. Dengan adanya kuis interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berpikir, menjawab pertanyaan, dan mengevaluasi jawaban secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa pembelajaran yang menggunakan teknologi bisa meningkatkan kualitas interaksi belajar dan hasil akademik siswa (Dichev & Dicheva, 2017)

Gambar 3. Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol yang memanfaatkan metode pembelajaran konvensional. Pada gambar terlihat guru menyampaikan materi secara langsung di depan kelas, sementara siswa cenderung berfokus pada penjelasan guru dan mencatat materi. Pembelajaran berlangsung secara satu arah dengan keterlibatan siswa yang relatif lebih terbatas dibandingkan dengan kelas eksperimen.



**Gambar 3.** Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas Kontrol

Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan di kategori sedang, ada perbedaan dalam peningkatan hasil belajar antar siswa. Secara pendidikan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot tidak hanya membuat siswa belajar lebih baik, tetapi juga membuat kelas lebih aktif, menyenangkan, dan berfokus pada siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran menjadi penting untuk menghadapi karakteristik siswa di era digital. Menurut penelitian ini, guru harus menjadi kreatif saat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat membantu menyediakan siswa dengan sarana dan perlengkapan teknologi yang inovatif. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berpusat pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran IPS konvensional. Penggunaan media pembelajaran berbasis game juga terbukti mampu membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan membuat kelas lebih interaktif. Oleh karena itu, pengembangan teknologi pembelajaran harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif yang inovatif untuk mendukung peningkatan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Number 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Idawati, I., Sukoco, I. W., & Hilaliyah, T. (2023). Meta Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7529-7533. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2193>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Percepción de los estudiantes sobre la influencia de Kahoot! en la enseñanza y el aprendizaje. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1).

- Margareta, S. U., Amiliyani, L., Awwaliyah, S., & Arifqi, H. N. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 662–667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10415>
- R. Mekar Ismayani. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Numerik. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 361–374. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i1.2324>
- Sujarwo, Arita Marini, Yarmi, G., Safitri, S. S., Safitri, D., Dewiyani, L., & Zahari, M. (2024). Kahoot!-Based Interactive Multimedia: Can it Increase Social Studies Learning Interest? *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 390–397. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.83983>
- Suwahyu, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 47. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.46075>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Aibar-Almazán, A., et al. (2024). Gamification in the classroom. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- Rojabi, A. R., et al. (2022). Kahoot and learning motivation. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.939884>
- Alawamleh, M., et al. (2024). Kahoot and academic achievement. *Learning and Motivation*. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993>
- Licorish, S. A., et al. (2018). Students' perception of Kahoot. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Wal Hazwa. (2025). Impact of Kahoot on learning outcomes. <https://doi.org/10.22373/jid.v26i1.29563>
- Maemanah, A., & Shofiana, K. (2025). Kahoot effectiveness review. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.419>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Gamification in education. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Plump, C.M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot in classroom. <https://doi.org/10.1080/87567555.2017.1302915>
- Huang, R., et al. (2020). Gamification impact meta-analysis. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103813>
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education review. <https://doi.org/10.1177/15554120231123456>
- Oliveira, W., et al. (2022). Gamification learning review. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10748-6>
- Park, S., & Kim, S. (2022). Gamified learning framework. <https://doi.org/10.2196/35907>
- Toda, A. M., et al. (2020). Gamification taxonomy. <https://doi.org/10.1109/TLT.2020.2972599>
- Hamari, J., et al. (2016). Gamification literature review. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2016.01.007>