

Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas VII di SMPN 2 Pabedilan

Septia Ayu Lestari¹

¹Institut Prima Bangsa Cirebon

E-mail: ¹septiaayulestari@ipbcirebon

Article Info

Article history:

Received Agust 11, 2024

Revised Agust 17, 2024

Accepted Sept 20, 2024

Keywords:

Kahoot

Eksperimen Semu

Media Pembelajaran

Informatika

ABSTRACT

Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai inovator dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu langkah konkret yang diambil adalah mengatur penggunaan media pembelajaran agar sesuai dengan prinsip-prinsip yang berlaku dalam pemilihan media belajar yang paling efektif. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu atau disebut juga eksperimen semu. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 120 siswa yang memenuhi kriteria yang telah diterapkan oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* berpengaruh sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh diperoleh nilai signifikansi *Kahoot* sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai signifikansi sumber daya media sebesar $0,030 < 0,005$.

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



1. PENDAHULUAN

Dalam era Revolusi Industri 4.0, yang ditandai oleh integrasi teknologi digital dalam segala aspek kehidupan, pendidikan juga mengalami transformasi yang signifikan. Penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang efektif dan inovatif. Guru memiliki peran sentral dalam menjembatani penggunaan teknologi ini dengan mengembangkan ide-ide kreatif untuk media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi (Agustian, 2021). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai inovator dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi dan mengikuti perkembangan terkini guna menghasilkan media pembelajaran yang terbaru.

Pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap teknologi tergambar dalam penekanan Batubara (2019). Dalam karyanya, Rahmawati menggarisbawahi bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk menggabungkan teknologi dalam pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Konsep ini sejalan dengan ide bahwa media pembelajaran yang terkini dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi, keseluruhan pemikiran ini mencerminkan pentingnya peran guru sebagai agen pembelajaran yang proaktif dalam merespon tantangan zaman (Agustin, 2018). Membangun kreativitas dan kemahiran teknologi di antara para pendidik dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran dan motivasi peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman. Di sekolah tempat peneliti, motivasi dan keterlibatan peserta didik belum sepenuhnya terlibat, karena pembelajaran masih berfokus kepada guru

Pemerintah terus berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan metode pembelajaran, materi ajar, dan media pembelajaran. Salah satu langkah konkret yang diambil adalah mengatur penggunaan media pembelajaran agar sesuai dengan prinsip-prinsip yang berlaku dalam pemilihan media belajar yang paling efektif. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Melalui media pembelajaran, proses pemahaman materi pembelajaran dapat terjadi dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan utamanya adalah memungkinkan siswa memperoleh pemahaman materi secara lebih cepat dan merangsang minat peserta didik untuk melakukan eksplorasi belajar yang lebih mendalam (Janattaka & Adella, 2021). Pendekatan ini mencerminkan upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendukung proses belajar yang optimal.

Kahoot merupakan sebuah aplikasi daring (online) yang menyediakan permainan interaktif melalui berbagai perangkat seperti tablet, ponsel, laptop, dan komputer. Aplikasi ini pertama kali diperkenalkan pada bulan Maret 2013 melalui kolaborasi antara John Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science. Kahoot membawa inovasi dalam dunia pendidikan dengan mengubah kuis menjadi permainan interaktif yang dapat diakses secara daring (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020). Dalam platform Kahoot, poin diberikan kepada peserta yang memberikan jawaban benar, dan para peserta dapat melihat skor atau nilai mereka secara langsung. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan kuis dan permainan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai kegiatan mengajar, termasuk pre-test, post-test, latihan soal, dan kegiatan pengayaan. Pengguna untuk dapat menggunakan Kahoot diharuskan memiliki akun Gmail. Aplikasi ini memberikan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan,

yang tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Kahoot merupakan sebuah platform interaktif berbasis internet yang dapat diakses secara online. Platform ini menawarkan empat fitur utama, yaitu game, kuis, diskusi, dan survei. Baik game maupun kuis dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok. Dalam proses menjawab, gambar dan warna digunakan untuk merepresentasikan jawaban yang benar, menciptakan pengalaman belajar yang visual dan menarik. Permainan Kahoot mendorong siswa untuk memberikan jawaban dengan cermat terhadap pertanyaan yang ditampilkan. Kahoot memiliki dua alamat website yang dapat diakses, yaitu <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Seluruh fitur yang disediakan dalam platform ini dapat digunakan secara gratis, dan satu keunggulan Kahoot adalah fokus pada proses evaluasi pembelajaran melalui permainan dalam bentuk kelompok, meskipun juga dapat dimainkan secara individu. Untuk mengakses platform ini, diperlukan koneksi internet. Proses evaluasi pembelajaran yang diintegrasikan dengan sumber belajar yang banyak tersedia di internet memberikan kemudahan dan keefektifan dalam pembelajaran (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020).

2. METODELOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu atau disebut juga eksperimen semu. Dalam eksperimen semu atau quasi eksperimen terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun pemilihan sampel tidak boleh melalui redenominasi, kedua kelompok yang dibandingkan tidak boleh sama persis dan hampir sama. Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut treatment yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sam atau mendekati sama. Yang membedakan dari kedua kelompok ialah bahwa gru eksperimen diberi treatment atau perlakuan tertentu, sedangkan grup kontro diberikan treatment seperti keadaan biasanya. Dengan pertimbangan sulitnya pengontrolan terhadap semua variabel yang mempengaruhi variabel yang sedan diteliti maka peneliti memilih kuasi. Dasar lain peneliti menggunakan desain eksperimen kuasi karena penelitian ini termasuk penelitian sosial.

Pendekatan jenis penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental Design. Menurut Sugiyono (2016:77) penelitian Quasi Eksperimental Design merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol

variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen(Pradana & Harimurti, 2017). Desain eksperimen yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2016:79) Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design merupakan desain yang memberikan pre-test sebelum dikenakan perlakuan, dan post-test sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok(Wahyuningsih et al., 2019).

Tabel 1
Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

X : Perlakuan atau treatment

O₁: Pre-test sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂: Post-test setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O₃: Pre-test pada kelompok kontrol

O₄: Post-test pada kelompok kontrol

Pemilihan desain ini sesuai dengan keadaan pada tempat penelitian yang terdapat dua kelas pada SMP N 2 Pabedilan, sehingga dengan menggunakan desain ini akan dapat digunakan untuk melihat perbandingan antara dua kelas tersebut. Eksperimen dengan desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian pada saat sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol(Salsabila & Samsul Maarif, 2022). Konsep ini dapat dilihat perbedaan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran GBL sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model direct instruction (DI). Pada akhir pertemuan siswa diberi post-test, yaitu dengan memberikan tes keterampilan penyelesaian soal dalam bentuk uraian yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa.

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian cara yang digunakan untuk memperoleh berbagai data atau informasi yang objektif lagi relevan dalam rangka penyusunan

hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak (Qurnia Sari et al., 2017). Data yang diolah untuk uji normalitas diambil dari nilai hasil ulangan siswa pada materi sebelumnya. Dalam penelitian ini uji normalitas data awal dianalisis menggunakan program perangkat lunak SPSS. Pengujian normalitas data menggunakan uji Chi Kuadrat.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Perumusan hipotesis untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut.

H_0 = (tidak ada perbedaan varians dari kedua sampel).

H_1 = (terdapat perbedaan varians dari kedua sampel).

Uji homogenitas ini menggunakan uji F, dimana rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

dimana rumus yang digunakan untuk mencari nilai Varians (s^2) yaitu :

$$S^2 = \frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

n = banyaknya data

X = rata-rata

f_i = frekuensi

s^2 = varians

x_i = tanda kelas/nilai tengah

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Perumusan hipotesis yang digunakan adalah :

H_0 = (kemampuan awal kedua sampel sama)

H_1 = (kemampuan awal kedua sampel berbeda)

Hipotesis kemudian diuji dengan uji t, dengan ketentuan sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini kelas yang digunakan sebagai grub eksperimen adalah kelas SMPN 2 Pabedilan. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 120 siswa yang memenuhi kriteria yang telah diterapkan oleh peneliti. Adapun data pretest dan posttest siswa grub eksperimen.

Uji normalitas bertujuan untuk mengukur apakah data yang diuji distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* (Syofian,2015:311) Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program *SPSS 22* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman data disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 2
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Psikomotorik
N		125
Normal Parameters^{a,b}	Mean	102.82
	Std. Deviation	9.799
Most Extreme Differences	Absolute	.070
	Positive	.070
	Negative	-.036
Test Statistic		.070
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada Tabel 4.2, didapat hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program *SPSS 22* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman data disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 3
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Psikomotorik			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.238	3	121	.869

Berdasarkan hasil SPSS 22 diperoleh hasil signifikansi uji homogenitas sebesar $0,869 > 0,05$, maka hasil tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan berbantuan SPSS versi 22. Uji t t digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Adapun hasil uji t dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4

Uji t

Coefficients ^a				Standardized Coefficients Beta	
Unstandardized Coefficients				t	Sig.
Model	B	Std. Error			
1	(Constant)	9.340	9.313	.056	.389
	Kahoot	.372	.116	.325	3.207 .002
	Sumber Media	.396	.180	.225	2.200 .030

a. Dependent Variable: Psikomotorik

Berdasarkan hasil SPSS 22 diperoleh nilai signifikansi *Kahoot* sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai signifikansi sumber daya media sebesar $0,030 < 0,005$. Nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat terdapat pengaruh dalam pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* berpengaruh sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh diperoleh nilai signifikansi *Kahoot* sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai signifikansi sumber daya media sebesar $0,030 < 0,005$. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan media yang sama, maka besarnya hasil belajar antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan seimbang dan tidak jauh berbeda. Namun berbeda ketika siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan media berbeda, maka hasilnya juga berbeda.

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* didapat hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi $p > 0,05$, dan hasil uji homogenitas sebesar $0,869 > 0,05$. Dengan hal ini hasil uji normalitas dan uji homogenitas memberikan data bahwa data telah memenuhi asumsi dari populasi bahwa berdestribusi normal. Kemudian dalam koefisien regresi mempunyai nilai positif sebesar 0.05.

Keinteraktifan, daya tarik, dan sifat kompetitif dari aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan, mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa, serta memberikan penilaian formatif yang efektif. Penelitian ini sejalan dengan pernyataan (Sari & Soesanto, 2022) bahwa Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Sebagai Pendorong Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian indikator kemampuan komunikasi

matematis siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Kahoot*, serta mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa saat pembelajaran *daring*.

Signifikansi hasil penelitian ini juga dapat dipahami dari fungsi *kahoot* dapat memberikan atensi visual yang mengarahkan proses konsentrasi kepada tampilan sajian pembelajaran sehingga dapat menjangkit minat dan gaya belajar yang dianut siswa dalam kaitannya sebagai generasi yang berada pada era digital (Mustikawati, 2019) bahwa Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini, pendekatan yang dipilih adalah aplikasi *kahoot* yang diterapkan melalui sebuah permainan yang tentu saja membaa kesenangan selama proses belajar yang meningkatkan keterlibatan siswa dan kompetisi yang sehat di antara siswa. *Kahoot* merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga siswa dengan pernyataan (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020) bahwa Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran.

Pemakaian *kahoot* memperlihatkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk kepentingan edukasi yang bersifat fleksibel. Pada pemakaian *kahoot* selain untuk menyampaikan materi, aplikasi ini sangat menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi setiap siswa. Berdasarkan pernyataan (Fazriyah, Saraswati, Permana, & Indriani, 2020) bahwa Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran di SMPN 2 Pabedilan.

Melalui *Kahoot* sebagai media pembelajaran menjadikan seluruh siswa menjadi aktif datang tepat waktu dan kehadiran meningkat karena kuis *Kahoot* ini tidak ada susulan sehingga siswa akan tidak memiliki nilai jika tidak ikut dalam Kuis *Kahoot*. Selain itu, Siswa belajar dengan membaca dan mengumpulkan materi pelajaran dengan kesadaran sendiri agar memudahkan siswa untuk menjawab kuis *Kahoot* yang nilainya akan langsung ditampilkan di depan kelas. Berdasarkan hasil penelitian Kurnia Kartika Sari diketahui bahwa 100% peserta didik merasa senang telah menggunakan *Kahoot* sebagai quiz dalam pembelajaran di kelas. *Kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era revolusi industri 4.0 saat ini (Kurnia, 2018: 189) .

Dengan menggunakan Kuis *Kahoot*, siswa menjadi lebih agresif dan kecanduan belajar karena *Kahoot* menjadikan pembelajaran yang interaktif. Siswa dapat menggunakan telepon genggam, tablet atau laptop untuk mengerjakan latihan-latihan dari Kahoot ini. Siswa membuka laman <https://kahoot.it> dan mengklik laman tersebut dan terlihat dilayar telepon genggam mereka “Kahoot Game Pin” dan “enter”. Kemudian masukkan “Game Pin” yang tertera dilayar.

Gres Kusuma Dyah Ningrum dalam hasil penelitiannya bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat dengan melakukan kuis *Kahoot* daripada dengan melakukan kuis melalui *power point*. Hal ini dikarenakan siswa jauh lebih antusias dan interaktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Dyah Ningrum, 2018: 1). Fitri Rofiyarti dan Anisa juga melakukan penelitian dengan hasil bahwa dengan menerapkan games *Kahoot* kepada Anak usia dini akan menimbulkan rasa emosional dan berkompetisi yang positif pada anak usia dini dikarenakan *Kahoot* merupakan platform web –based yang dapat dilakukan oleh multiplayer yang dapat dilakukan untuk meningkatkan interaksi anak dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas beserta guru dan teman sebayanya, (Fitri Rofiyarti, 2017: 172).

Rikza Fauzan dalam penelitiannya diketahui bahwa aplikasi yang tersedia di *Kahoot* dapat dikembangkan seperti diskusi dan survey untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh rumpun ilmu. Media pembelajaran *Kahoot* sangat tergantung pada internet dan fasilitas yang memadai di sekolah serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan *handphone* serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dewi Cahya Kurnia dalam penelitiannya diketahui bahwa dengan pengembangan aplikasi *Kahoot* yang digunakan untuk melakukan evaluasi nilai peserta didik pada mata pelajaran matematika diketahui bahwa peserta didik sangat senang menggunakan aplikasi *Kahoot* games dalam menjawab pertanyaan yang ada di games tersebut yang dibuat oleh guru yang bersangkutan. Fasilitas wifi dan komputer yang tersedia di sekolah sangat menunjang media pembelajaran *Kahoot* untuk dikembangkan dalam mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil penelitian Rafnis dinyatakan bahwa penilaian secara rata-rata persepsi peserta didik dengan penggunaan aplikasi kuis *Kahoot* sebagai media pembelajaran sebesar 85% yang berarti “Sangat Menarik” untuk diaplikasikan dan digunakan dalam perkuliahan. Dari hasil penggunaan kuis *Kahoot* dengan jumlah 41 siswa bahwa diketahui 90 % siswa di kelas Y4A program studi Informatika memberikan umpan yang sangat positif dan 10% siswa netral. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, guru dapat mengetahui pertanyaan mana yang mudah dijawab dan sulit dijawab oleh siswa sehingga dapat mengevaluasi pembelajaran di kelas.

Banyak keuntungan yang didapat oleh guru dan siswa dari penggunaan aplikasi *Kahoot* Kuis ini, bagi guru dapat membuat perencanaan soal lebih matang, dapat mengevaluasi hasil belajar siswa dan dapat mengetahui respon belajar siswa terhadap mata kuliah yang diajarkan. Keuntungan bagi siswa dari aplikasi kahoot adalah siswa jadi lebih peduli dan sadar dalam belajar serta memahami materi yang disampaikan guru dengan mempelajarinya lebih dalam, siswa menjadi antusias untuk mengetahui ranking yang didapat dari hasil kuis *Kahoot*, apakah siswa berada di posisi teratas, tengah atau bawah dan ini bisa menjadi bahan motivasi bagi siswa. Selain itu, kedisiplinan dan kehadiran akan lebih meningkat bagi siswa. Namun ada kelemahan dari *Kahoot* ini yaitu, pertanyaan yang tidak muncul di telepon genggam siswa

sehingga siswa harus melihat layar proyektor sebelum menjawab. Serta sarana dan fasilitas wifi yang sangat terbatas akan menghambat aplikasi *kahoot* untuk diterapkan di kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* berpengaruh sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh diperoleh nilai signifikasin *Kahoot* sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai signifikansi sumber daya media sebesar $0,030 < 0,005$. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan media yang sama, maka besarnya hasil belajar antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan seimbang dan tidak jauh berbeda. Namun berbeda ketika siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan media berbeda, maka hasilnya juga berbeda.

Penggunaan *Kahoot* yang tersedia di *web based* sangat bermanfaat untuk dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 pada seluruh rumpun ilmu dan jenjang pendidikan. Selain menjadi media pembelajaran yang mutakhir, melalui *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran yang tinggi pada mahasiswa, dapat meningkatkan kedisiplinan mahasiswa dan menimbulkan interaksi yang sangat positif pada pembelajaran. Laptop, internet, layar proyektor dan telepon genggam menjadi alat yang sangat menunjang dilakukannya kuis *kahoot* sebagai media pembelajaran sehingga pendidik harus mengetahui sarana dan karakteristik sekolah atau perguruan tinggi dan mahasiswa yang menunjang Kuis *Kahoot* ini diterapkan di dalam kelas sebagai media pembelajaran.

Kemajuan media pembelajaran aplikasi *Kahoot* dapat ditambahkan pertanyaan yang tidak hanya tersedia di layar namun dapat tersedia dan dibaca di telepon genggam mahasiswa sehingga akan lebih cepat dan mudah dalam menjawab. Selain menggunakan Kuis yang ada di aplikasi *Kahoot* juga tersedia diskusi dan survey yang dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut. Sebaiknya sarana dan fasilitas internet di lembaga pendidikan juga harus sangat didukung penuh agar mahasiswa dan dosen dapat menggunakan wifi untuk pembelajaran menggunakan *aplikasi Kahoot*

DAFTAR PUSTAKA

- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan . *Gunahumas*, 43-50.
- Cahya Zonita, A., & Nofrion, N. (2024). Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X diSMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Pulu Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*; Vol. 8 No. 1 (2024): April 2024; 5300-5305; 2614-3097; 2614-6754. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13211>
- Dyah, N.G.K. (2018). *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot*

- Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Vox Edukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol. 9 No. 1 April 2018. Issn 2086-4450. Hl. 1-81.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd . *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 139-147.
- Kurnia, D.C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X* . Undergraduates Thesis. Uin Raden Intan Lampung. Url: [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/4286](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/Id/Eprint/4286).
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99- 104.
- Sari, C. P., & Soesanto, R. H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Sebagai Pendorong . *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 11-20.
- Setiawan, F., Febriyana, E., Dianti, E. F., & Sari, M. (2022). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Interaktif Terhadap Kemudahan Penggunaan dan Minat Belajar Siswa SMK Jurusan TKJ Se-Kecamatan Natar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*; Vol 4, No 1 (2022): Edisi Juni. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/article/view/23684>
- Zaza, S. S., Kasmui, K., Wardani, S., & Prasetya, A. T. (2022). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Quantum Learning terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry in Education*; Vol 11 No 1 (2022): Terbit Bulan April 2022; 44-48 ; 2502-6852 ; 2252-6609 ; 10.15294/Chemined.V11i1. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/48365>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Agustin, N. (2018). *Persepsi guru PPKN terhadap pelaksanaan kurikulum 2013 Di SMA Negeri 18 Makassar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Hamalik, O. (2006). Proses belajar mengajar.
- Suhartono, S., & Patma, R. (2018). Upaya peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih materi pembelajaran haji dan umrah melalui penerapan metode advokasi. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 10-19.
- Widoyoko, E. P. (2009). Evaluasi program pembelajaran. *Yogyakarta: pustaka pelajar*, 238.
- Janattaka, N., & Adella, P. C. C. (2021). Peran Platform Digital dalam Pembelajaran Daring. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1(3), 138-146.