

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 8 DI MTS PUI KUNINGAN

Ega Maigita Lusiana¹, Eva Gustiana²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: egalusiana26@gmail.com

Article History

Received: 13-07-2025

Revision: 29-07-2025

Accepted: 06-08-2025

Published: 16-08-2025

Abstract. This study is based on the low level of student engagement and unsatisfactory learning outcomes due to the continuous application of conventional teaching methods. The purpose of this research is to analyze the effect of using Kahoot as a learning tool on the learning outcomes of eighth-grade students at MTs PUI Kuningan in the Indonesian Language subject. The method used is a one-group pretest-posttest design with a quantitative approach. The sampling technique used was total sampling, 19 students from class 8 at MTS Kuningan were used as research samples. Data collection procedures included questionnaires, tests (pretest and posttest), and observations. Data were analyzed using descriptive statistics, normality testing, N-Gain analysis, and hypothesis testing with Paired Sample T-Test. The findings from the N-Gain test indicate an increase in student learning outcomes after using Kahoot, which is categorized as effective. In addition, the analysis shows a significant difference between the pretest and posttest scores, as reflected by the t-test significance value which is below 0.05. The results obtained in this study confirm that Kahoot is an effective tool for improving student learning outcomes and offers a fun and interactive alternative compared to conventional language teaching methods, especially in learning Indonesian.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Learning Outcomes, Indonesian Language

Abstrak. Penelitian ini didasari oleh tingkat keterlibatan siswa yang rendah serta hasil belajar yang kurang memuaskan akibat penerapan metode pengajaran konvensional yang terus-menerus. Studi ini bertujuan untuk menganalisis efek atau pengaruh penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas delapan di MTs PUI Kuningan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah desain pretest-posttest satu kelompok dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu total sampling, 19 siswa yang berasal dari kelas 8 di MTS Kuningan dijadikan sampel penelitian. Prosedur pengumpulan data meliputi kuesioner, tes (pretest dan posttest), serta observasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, pengujian normalitas, analisis N-Gain, dan pengujian hipotesis dengan Paired Sample T-Test. Temuan dari uji N-Gain mengindikasikan terjadinya peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan Kahoot, yang tergolong dalam kategori efektif. Selain itu, analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, yang tercermin dari nilai signifikansi t-test yang berada di bawah 0,05. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menegaskan bahwa Kahoot merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menawarkan alternatif yang menyenangkan serta interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran bahasa konvensional, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

How to Cite: Lusiana, E. M., & Gustiana, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 8 di MTs Pui Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7842-7852. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3777>

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah memicu perubahan yang substansial di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Menurut Dito & Pujiastuti (2021) kemajuan teknologi dan digitalisasi menjadi kunci utama dalam era ini, mendorong transformasi cara belajar siswa dan tuntutan keterampilan abad 21. Pendidikan dituntut untuk mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang adaptif, efisien, =dan efektif, salah satunya dengan pemanfaatan media digital. Darmawan (2020) menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dan peran guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran sebagai strategi untuk mencapai tujuan belajar secara optimal, terutama di kalangan generasi Z yang akrab dengan teknologi.

Di Indonesia, pembelajaran konvensional seperti ceramah masih mendominasi, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini mengakibatkan siswa menjadi pasif serta memiliki tingkat partisipasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Prameswara & Pius (2023) menunjukkan bahwa kurangnya variasi metode pembelajaran ini berkontribusi terhadap rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Rendahnya interaksi dua arah serta kurangnya variasi metode yang menarik menyebabkan siswa kehilangan fokus, berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung, dan mengabaikan guru. Sehubungan dengan hal tersebut, untuk mencapai peningkatan dalam hasil belajar dan membuat kelas lebih menyenangkan, diterapkan pendekatan baru yang interaktif dan berbasis teknologi seperti aplikasi *Kahoot*.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi siswa, baik dalam hal membaca, menulis, berbicara, maupun mendengarkan. Bahasa Indonesia tidak hanya berguna untuk berkomunikasi, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan intelektual, emosional, dan sosial mereka (Nani et al., 2019). Namun, kompleksitas materi seperti teks sastra atau aturan tata bahasa seringkali menjadi tantangan bagi siswa. Berdasarkan data observasi di MTs PUI Kuningan, siswa kelas VIII Rata-rata hasil belajar yang rendah menunjukkan indikasi kuat bahwa hal tersebut dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian informasi secara satu arah dan kurang mengedepankan inovasi.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode ceramah dan pemberian tugas menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketidakterlibatan siswa dalam proses belajar membuat mereka mudah bosan dan sulit memahami materi. Hal ini sejalan dengan temuan Rehalat (2022) bahwa siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan studi Damayanti & Dewi (2021) penggunaan *Kahoot* terbukti valid dan efektif sebagai media pembelajaran berbasis evaluasi. Meski demikian,

mayoritas penelitian sebelumnya hanya menggunakan fitur dasar dari *Kahoot*, sementara fitur puzzle atau jumble dari versi premium yang melatih kemampuan berpikir kritis belum banyak dieksplorasi.

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut Dampak penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, mengingat adanya perbedaan dalam penelitian ini. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang substansial terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang berlandaskan media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa modern. Pencapaian tujuan ini akan dilakukan melalui penggunaan pendekatan pre-eksperimental.

METODE

Metode kuantitatif yang berorientasi pada angka diperlukan dalam kerangka penelitian ini untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan metode statistik untuk menentukan apakah ada hubungan atau perbedaan antara variabel yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu total sampling, 19 siswa yang berasal dari kelas 8 di MTs Kuningan dijadikan sampel penelitian. Studi ini disusun dalam kerangka pre-eksperimental dan mengadopsi model desain *One Group Pretest-Posttest*.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* menggunakan 10 butir soal yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Lalu, peneliti juga menggunakan instrumen angket berskala *Likert* lima poin untuk mengkaji persepsi guru terhadap proses serta hasil belajar siswa, baik pada tahap sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran *Kahoot*. Seluruh instrumen penelitian telah menjalani proses pengujian validitas dan reliabilitas yang diuji menggunakan perangkat lunak SPSS versi 21 sehingga data yang diperoleh dapat dipastikan memiliki tingkat keandalan yang baik. Untuk menganalisis data, uji t diterapkan untuk mengidentifikasi signifikansi perbedaan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, dengan pengujian normalitas dilakukan terlebih dahulu sebagai syarat awal dalam analisis statistik tersebut.

HASIL

Hasil Uji Validitas

Pada tahap uji validitas, peneliti melakukan telaah menyeluruh terhadap setiap butir pertanyaan yang akan digunakan dalam penelitian untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan. Tujuan utama proses ini adalah untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan benar-benar relevan dan dapat mengukur elemen yang dituju secara akurat.

Tabel 1. Uji validitas instrumen soal

Item	r Hitung	r Tabel	Taraf Signifikansi	Kategori
1	0.542	0.456	5%	Valid
2	0.600			Valid
3	0.489			Valid
4	0.781			Valid
5	0.836			Valid
6	0.825			Valid
7	0.462			Valid
8	0.541			Valid
9	0.468			Valid
10	0.572			Valid

Dengan nilai r hitung yang melebihi nilai r tabel (0,456), hasil pengujian mengindikasikan bahwa seluruh soal memenuhi kriteria validitas. Oleh karena itu, pertanyaan tersebut dinyatakan layak dan dapat diterapkan dalam rangkaian kegiatan penelitian berikutnya.

Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas memiliki tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana data yang dikumpulkan dapat diandalkan serta menunjukkan konsistensi dari waktu ke waktu. Salah satu teknik yang diimplementasikan dalam penelitian ini untuk menilai konsistensi internal instrumen adalah *Cronbach's Alpha*.

Tabel 2. Uji reliabilitas instrumen soal

Cronbach's Alpha	N of Items
0,809	10

Perhitungan yang dilakukan menghasilkan nilai 0,809, yang menandakan bahwa seluruh item dalam instrumen tersebut tergolong konsisten dan dapat dipercaya. Angka ini menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi standar reliabilitas statistik. Oleh karena itu, temuan ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi kriteria yang ditetapkan dan dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pengumpulan data.

Hasil Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas memiliki tujuan untuk menilai apakah distribusi data pada populasi mengikuti karakteristik distribusi normal. Analisis dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi SPSS versi 21, yang dikenal efektif untuk sampel berukuran kecil hingga sedang. Nilai signifikansi, juga dikenal sebagai nilai-p, yang diperoleh dari analisis didasarkan pada keputusan yang dibuat dalam pengujian normalitas ini. Nilai signifikansi yang melebihi 0,05 ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal. Di sisi lain, nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan. Setelah analisis data pretes dan postes, ditemukan bahwa nilai signifikansi masing-masing 0,079 dan 0,069, yang melebihi batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, temuan analisis mengindikasikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan asumsi normalitas yang ditetapkan.

Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,199. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,199 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians antara skor pretest dan posttest adalah homogen.

Hasil Uji N-Gain

Setelah perlakuan pembelajaran diterapkan, skor sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dibandingkan untuk mengidentifikasi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Ini dilakukan melalui uji N-Gain. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perbedaan skor antara pretes dan postes secara lebih terukur dan objektif. Dalam konteks penelitian ini, perhitungan N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas *Kahoot* dalam memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa kriteria interpretasi skor N-Gain menempatkan skor rata-rata 79,71, atau 79,71%, dalam kategori efektif.

Hasil Uji Hipotesis

Dalam kerangka penelitian ini, pengujian hipotesis dilaksanakan melalui metode *Paired Sample T-Test*. karena data yang dianalisis terdiri dari dua kelompok skor berpasangan, yaitu skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari siswa yang sama. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi adanya perbedaan signifikan yang mungkin terjadi setelah penerapan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Kahoot*. Selain itu, nilai t yang dihitung diperoleh

sebesar 5,564s, dengan nilai signifikansi yang menunjukkan angka 0,000. Sementara itu, pada tingkat signifikansi 5% (0,05), nilai *t* tabel tercatat sebesar 2,093. Oleh karena itu, karena *t* yang dihitung (5,564) Nilai yang dihasilkan melebihi *t* tabel (2,093), dan nilai signifikansi yang tercatat adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Sehubungan dengan hal tersebut, keputusan yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil yang diperoleh dari pretest dan *posttest*, yang menegaskan bahwa penerapan *Kahoot* memiliki efek yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Persepsi Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil dari angket yang diisi oleh guru menunjukkan bahwa persepsi terhadap proses pembelajaran sudah sangat baik sebelum penggunaan *Kahoot*, dengan skor *pretest* sebesar 44 dari 50 (88%). Setelah penerapan media tersebut, skor meningkat menjadi 49 (98%), tetap dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini mencerminkan adanya persepsi yang lebih positif dari guru terhadap kualitas pembelajaran setelah menggunakan *Kahoot*. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan *Kahoot* tidak hanya memiliki dampak kognitif yang positif tetapi juga memperkuat aspek afektif dari proses pembelajaran.

DISKUSI

Sasaran utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi drama mata pelajaran Bahasa Indonesia, di kelas VIII MTs PUI Kuningan. Alasan pemilihan *Kahoot* sebagai media didasarkan pada sifatnya yang interaktif serta kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pemahaman materi. Media ini dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital. Sebelum melaksanakan perlakuan, dalam upaya mendapatkan gambaran yang menyeluruh, peneliti melakukan observasi serta wawancara langsung dengan para guru guna memperoleh gambaran secara utuh tentang kondisi kelas dan metode pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya.

Memastikan keandalan alat ukur yang digunakan, uji validitas instrumen soal dilakukan dengan memanfaatkan teknik korelasi *Pearson*. Hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa setiap butir soal memiliki nilai *r* hitung yang lebih tinggi daripada nilai *r* tabel (0,456), yang berarti bahwa seluruh soal dapat dianggap valid. Selain itu, uji reliabilitas yang diterapkan melalui rumus *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,809. Nilai yang diperoleh

melebihi batas minimum yang ditetapkan (0,7), yang mengindikasikan bahwa Alat ukur tersebut menunjukkan tingkat konsistensi dan reliabilitas yang tinggi, yang menunjukkan keandalannya. Dengan hasil ini, maka instrumen soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini dapat dipastikan kredibel dan tepat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti secara konsisten.

Analisis deskriptif mengindikasikan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah implementasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Rata-rata skor pretes tercatat sebesar 62,63, sementara skor rata-rata postes meningkat menjadi 93,16. Kenaikan ini mencerminkan peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diperoleh setelah penggunaan media digital interaktif ini. Lebih lanjut, temuan dari uji N-Gain mengindikasikan bahwa nilai rata-rata yang dicapai adalah sebesar 79,71%, yang dikategorikan sebagai efektivitas tinggi. Fakta ini memperkuat asumsi bahwa *Kahoot* menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari perspektif kognitif maupun motivasi.

Uji normalitas yang diterapkan melalui uji *Shapiro-Wilk* mengindikasikan bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi masing-masing 0,079 dan 0,069, yang keduanya berada di atas 0,05. Hasil tersebut menyatakan bahwa data tersebut terdistribusi dengan cara yang normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji sampel *t* berpasangan. Analisis yang dilakukan melalui uji *t* sampel berpasangan memperoleh nilai *t* hitung sebesar 5,564, yang melebihi nilai *t* tabel yang tercatat sebesar 2,093. Selain itu, hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada di bawah batas yang ditentukan, yaitu 0,05, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah). Berdasarkan temuan ini, hipotesis nol (H_0) dinyatakan tidak diterima, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran Memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs PUI Kuningan dalam materi Drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar et al., (2025) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMA Islam Almaarif Singosari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas XI.

Meskipun desain penelitian ini tergolong dalam pre-eksperimental yang menerapkan desain *pretest-posttest* pada satu kelas saja, perbandingan hasil belajar peserta didik yang diperoleh sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media *Kahoot* dapat berfungsi sebagai indikator untuk menilai tingkat efektivitasnya. Temuan dari uji sampel *t* berpasangan mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik yang mengimplementasikan media *Kahoot* (*Posttest*) dan siswa yang tidak menggunakan media *Kahoot* (*Pretest*). Nilai signifikan $0,000 < 0,05$ mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis *Kahoot* memberikan hasil yang lebih baik dibanding pembelajaran sebelumnya yang cenderung konvensional.

KESIMPULAN

Penelitian yang membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs PUI Kuningan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi media tersebut. Berdasarkan hasil analisis yang menggunakan teknik uji sampel *t* berpasangan, ditemukan perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*). Diperoleh nilai signifikansi 0,000, yang secara statistik lebih kecil dari 0,05. Temuan ini secara empiris memperkuat bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan performa akademik siswa, khususnya dalam pemahaman materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, *Kahoot* terbukti sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar secara substansial.

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum pengimplementasian media *Kahoot* tercatat sebesar 62,63, dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan menjadi 93,16 setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil perhitungan N-Gain mengindikasikan peningkatan yang tercatat sebesar 79,71%, yang termasuk dalam klasifikasi efektivitas tinggi. Temuan ini memberikan indikasi kuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang bersifat interaktif mampu memperdalam pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh. Tidak hanya itu, *Kahoot* juga terbukti mampu membangun suasana kelas yang lebih kompetitif, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga mengupayakan keterlibatan peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, *Kahoot* memiliki peran ganda, yakni sebagai alat bantu evaluasi yang efektif serta sebagai stimulan yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan dari analisis uji sampel *t* berpasangan yang dilaksanakan memakai perangkat lunak SPSS versi 21 menyiratkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Diperoleh signifikansi 0,000, yang terletak jauh di bawah batas signifikansi 0,05, sehingga keputusan statistik yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Temuan ini mengindikasikan bahwa *Kahoot* adalah alat pembelajaran yang benar-benar memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam materi Drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Meskipun pendekatan pembelajaran konvensional masih sering digunakan di sekolah, hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi pendidikan seperti *Kahoot* mampu memberikan hasil yang lebih optimal, baik dalam aspek pemahaman konsep maupun pencapaian akademik secara keseluruhan.

Selain hasil dari analisis kuantitatif, data kualitatif yang diperoleh melalui angket persepsi guru turut mendukung efektivitas implementasi media pembelajaran *Kahoot*. Terjadi peningkatan skor persepsi dari 88% pada tahap *pretest* menjadi 98% setelah penerapan *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa pasca penggunaan *Kahoot*, siswa terlihat jauh lebih antusias, aktif dalam kegiatan diskusi kelompok maupun kelas, serta menunjukkan pemahaman materi yang lebih cepat dan mendalam. Temuan ini mempertegas bahwa pemanfaatan *Kahoot* tidak hanya berdampak positif terhadap aspek kognitif—yakni peningkatan pemahaman materi—tetapi juga memberikan kontribusi besar pada dimensi afektif, seperti motivasi belajar, keterlibatan emosional, dan semangat partisipatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

REKOMENDASI

Bagi para pendidik, sangat dianjurkan untuk secara konsisten mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Kahoot*, ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pemanfaatan media interaktif ini tidak seharusnya dibatasi hanya pada pembelajaran materi Drama, melainkan juga dapat diperluas penggunaannya ke berbagai kompetensi lain yang tercakup dalam kurikulum Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Penerapan *Kahoot* secara berkelanjutan berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, menarik, dan partisipatif, sekaligus relevan dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang tumbuh di tengah perkembangan era digital. Dengan demikian, guru dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi dengan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan

prasarana yang sesuai, termasuk akses terhadap perangkat digital serta koneksi internet yang stabil. Selain itu, penyelenggaraan pelatihan atau workshop secara berkala bagi para guru juga sangat penting agar mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* ke dalam aktivitas belajar mengajar secara optimal dan berkelanjutan.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi jumlah sampel yang lebih besar, variasi jenjang pendidikan, maupun materi pelajaran yang beragam. Selain aspek kognitif, sebaiknya penelitian juga mencakup dimensi lain seperti aspek afektif (motivasi, minat belajar) dan psikomotorik (keterampilan praktik) agar hasil yang diperoleh lebih holistik dan representatif terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis bermaksud untuk mengungkapkan rasa terima kasih yang setulusnya kepada MTs PUI Kuningan yang telah memberikan persetujuan serta dukungan yang signifikan sepanjang periode penelitian ini, kepada Ibu Eva Gustiana, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing, atas segala bimbingan, kesabaran, dan arahan yang tulus dalam setiap tahapan penyusunan karya tulis ilmiah ini. Serta kepada keluarga tercinta yang senantiasa menjadi sumber kekuatan melalui doa, dukungan moral, dan semangat yang tak pernah padam. Kehadiran mereka menjadi pilar penting dalam menjaga motivasi dan tekad selama proses ini. Akhir kata, penulis juga menyampaikan penghargaan atas komitmen, ketekunan, dan kesabaran penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan penelitian ini. Proses yang telah dilalui menjadi refleksi dan bukti bahwa dengan usaha dan keyakinan, segala rintangan dapat diatasi dan diselesaikan dengan sukses.

REFERENSI

- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>

- Nani., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 55–62.
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA-Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Rehalat, A. (2022). Analisis Problematika Pembelajaran IPS di SMP Negeri 23 Ambon Analysis of Social Studies Learning Problems at SMP Negeri 23 Ambon Article Info Abstract. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 14(2), 139–144. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(2\).14565](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(2).14565)