

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN E-LEARNING BERBASIS KAHOOT! COURSE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 CIGUGUR

Nadia Handayani, Hifni Fitriah Nurjanah<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo No. 28 B, Kuningan, Indonesia  
Email: [nadiahandayani83@gmail.com](mailto:nadiahandayani83@gmail.com)

---

### Article History

Received: 05-08-2025

Revision: 13-08-2025

Accepted: 15-08-2025

Published: 17-08-2025

**Abstract.** This study aims to evaluate the effectiveness of using Kahoot! Course in improving the learning outcomes of Sociology subject for XI social studies class students at SMA Negeri 1 Cigugur. The background of this study is the low motivation of students to learn and the limited variety of learning methods used by teachers, so that technology-based learning media is needed that can bring interactivity and active involvement of students. The research used a quantitative approach with a pretest-posttest control group design. The research instruments were learning outcome tests and motivation questionnaires given before and after treatment. The analysis showed that the experimental group who learned using Kahoot! Course had a significant increase in academic achievement compared to the control group that used conventional methods. In addition, the questionnaire data showed an increase in student motivation and enthusiasm for learning in the experimental group. This finding confirms that Kahoot! Course is effective as an interactive learning media that not only improves learning outcomes, but also encourages students' active participation. The implication of this research recommends the integration of technology-based media such as Kahoot! Course in learning Sociology and other subjects to create a more interesting, collaborative, and meaningful learning atmosphere.

**Keywords:** E-learning, Kahoot, Learning Outcomes, Effectiveness, Sociology

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Kahoot! Course* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cigugur. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa serta keterbatasan variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menghadirkan interaktivitas dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan angket motivasi yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar menggunakan *Kahoot! Course* mengalami peningkatan signifikan dalam capaian akademik dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, data angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan antusiasme belajar siswa pada kelompok eksperimen. Temuan ini menegaskan bahwa *Kahoot! Course* efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Implikasi penelitian ini merekomendasikan integrasi media berbasis teknologi seperti *Kahoot! Course* dalam pembelajaran Sosiologi maupun mata pelajaran lain untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna.

**Kata Kunci:** E-Learning, Kahoot, Hasil Belajar, Efektivas, Sosiologi

---

**How to Cite:** Handayani, N & Nurjanah, H. F. (2025). Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Berbasis Kahoot! Course untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Cigugur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7981-7986. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4017>

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan kontribusi yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam ranah pendidikan (Huraerah et al., 2023). Melalui pemanfaatan teknologi, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses secara luas (Svari & Arlinayanti, 2024). Dalam konteks pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti e-learning menjadi alternatif kualitas pembelajaran (Fathoni et al., 2025). Salah satu platform yang populer dalam e-learning adalah Kahoot, sebuah aplikasi kuis berbasis game yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif (Ningsih et al., 2023).

Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh tersedianya materi ajar, tetapi juga oleh metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi tersebut (Adawiyah, 2021). Di SMA Negeri 1 Cigugur, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS, masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton, sementara siswa menunjukkan minat belajar yang rendah serta mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama konsep-konsep sosiologis yang abstrak.

Minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang relevan dan mutakhir, serta kurangnya variasi dan inovasi dalam metode penyampaian materi. Di samping itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung aktivitas belajar siswa di lingkungan rumah juga belum optimal. Penggunaan Kahoot! sebagai media e-learning dipandang mampu menjawab tantangan tersebut karena memiliki fitur interaktif, visual yang menarik (Nisa et al., 2022). Kahoot! memungkinkan guru menyusun soal dalam bentuk kuis dengan elemen permainan yang kompetitif, yang tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui feedback instan. Melalui integrasi Kahoot! dalam pembelajaran Sosiologi, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi, lebih antusias dalam belajar, serta hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan (Wardana, 2024).

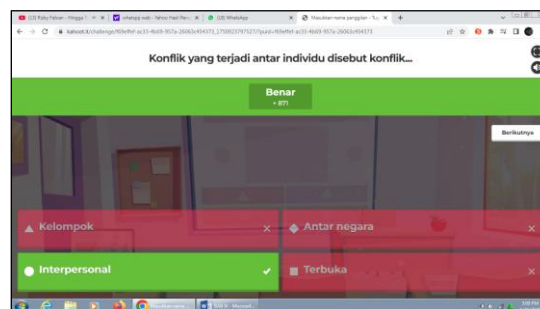
Penelitian terdahulu membuktikan bahwa integrasi media Kahoot! dalam proses pembelajaran mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan (Rukmana et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran dan konteks yang berbeda. Penelitian ini bertujuan mengkaji tanggapan siswa terhadap penggunaan Kahoot! dalam proses pembelajaran serta menilai potensi media tersebut sebagai alternatif solusi terhadap berbagai kendala yang muncul dalam pembelajaran konvensional.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *pretest-posttest control group* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Kahoot! Course*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda terstandar untuk mengukur pencapaian akademik, serta angket respons siswa untuk mengetahui persepsi dan tingkat motivasi belajar. Tes dan angket diberikan sebelum dan sesudah perlakuan guna melihat perubahan yang terjadi. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik dengan tahapan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan kesesuaian data terhadap asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, dilakukan uji-t independen untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang objektif dan terukur mengenai efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.

## HASIL

Penerapan media *Kahoot! Course* dalam kelompok eksperimen dilakukan selama empat kali pertemuan. Setiap pertemuan diawali dengan penyampaian materi secara singkat oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan sesi kuis menggunakan *Kahoot!* yang diakses melalui perangkat *smartphone* masing-masing siswa. Guru membuat kuis berbasis game melalui platform *Kahoot!* yang berisi kuis yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Siswa menjawab soal dalam waktu terbatas, dan hasilnya langsung ditampilkan dalam bentuk skor dan peringkat. Setelah kuis, guru memberikan penjelasan kembali pada soal-soal yang dianggap sulit. Kegiatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif, tetapi juga memfasilitasi umpan balik langsung atas jawaban yang mereka berikan.



**Gambar 1.** Tampilan Media platform *Kahoot!*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *Kahoot! Course* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cigugur. Berdasarkan uji *Wilcoxon*, kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, siswa menunjukkan respon yang positif terhadap media ini karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Hasil ini mendukung pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran interaktif.

Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Kahoot! Course* juga menunjukkan hasil positif. Rata-rata skor angket mencapai 85,6% yang berada pada kategori “sangat baik”, mencerminkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, terlibat aktif, dan menikmati proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa format kuis interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Kahoot! Course* efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat menarik, membantu mereka lebih fokus, dan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Fitur permainan, waktu terbatas, dan kompetisi antar teman dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar (Wulandari et al., 2025). Hasil analisis menunjukkan bahwa implementasi *e-learning* melalui *Kahoot!* Meningkatkan nilai evaluasi serta respon siswa yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran.

## **DISKUSI**

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Abror, 2020). Sebagai media berbasis teknologi, *Kahoot!* sangat relevan digunakan pada generasi digital saat ini yang cenderung lebih tertarik pada pendekatan visual, interaktif, dan berbasis permainan (*game-based learning*) (Licorish et al., 2018). Aktivitas kuis interaktif ini memberikan stimulus yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa selama proses pembelajaran (Plump & LaRosa, 2017).

Selain itu, peran guru tetap menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan pemanfaatan *Kahoot!* agar siswa tidak hanya terpacu menjawab dengan cepat, tetapi juga memahami isi materi secara mendalam (Mesra et al., 2023). Guru dapat mengatur alur permainan, memberi umpan balik yang konstruktif, dan mendorong diskusi pasca-kuis untuk memperkuat pemahaman konsep. Penerapan *Kahoot! Course* juga dapat melatih keterampilan berpikir cepat, pengambilan keputusan, serta persaingan sehat di antara siswa. Menurut Iwamoto et al. (2017), pembelajaran berbasis kuis interaktif dapat meningkatkan retensi pengetahuan karena menggabungkan unsur permainan dengan penguatan konsep. Dengan demikian, *Kahoot! Course* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis e-learning yang efektif, tidak hanya pada mata pelajaran Sosiologi, tetapi juga dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran lain di tingkat SMA. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang dinamis, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa e-learning menggunakan *Kahoot! Course* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cigugur. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai posttest serta hasil uji Wilcoxon. Penggunaan *Kahoot!* tidak hanya mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu pemahaman konsep melalui kuis yang interaktif. Selain memberikan dampak pada aspek kognitif, media ini juga berkontribusi positif pada aspek afektif siswa. Oleh karena itu, *Kahoot! Course* direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif.

## REFERENSI

- Abror, A. (2020). Penerapan media pembelajaran *Kahoot!* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 112–119.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Dianis Svari, N. M. F., & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 50–63. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i3.3407>
- Fathoni, M., Wafa, A., Pgri, S., Mardiyah, S. S., Agustina, S., Alamat, S., Trunojoyo, J., Barat, G., Gedungan, K., & Batuan, K. S. (2025). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran E-learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 529–540.

- Fitria Ningsih, E., Darmayanti, R., Ganda Putra, F., Ghozali, A., Ade Pradana, G., Ani Setyo Dewi, Y., Ma, U., Lampung, arif, Belajar Assyfa Pasuran Jawa Timur, B., Raden Intan Lampung, U., Metro Lampung, I., & Al Hikmah Mojokerto, S. (2023). *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat 1(2) (Nov 2023) https Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa. 1(November), 93–103.*
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy, 8(2), 133–146.*
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using *Kahoot!* on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education, 18(2), 80–93.* <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of *Kahoot!*'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 13(1), 1–23.* <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mesra, R., Tuerah, P. R., & Hidayat, M. F. (2023). Strategi Guru dalam Menjelaskan Materi guna Meningkatkan Nilai Mata Pelajaran Siswa di SD Inpres Taratara 1. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 9(3), 723.* <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1414>
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Puspita, W., & Ayu, A. (2022). *MOTIVASI BELAJAR Kahoot App to Increase Learning Motivation. I, 1–11.*
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using *Kahoot!* in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review, 2(2), 151–158.* <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya, 5(3), 790–796.* <https://doi.org/10.53696/27214834.844>
- Wardana, O. Y. (2024). *Analisis Penggunaan Kahoot Oleh Guru Dan Siswa SMA Santa Maria 1 Cirebon pembelajaran di dalam kelas serta dapat meningkatkan prestasi siswa ( Niama et al , 2023 ). Memicu partisipasi siswa , meningkatkan dinamika kelas serta pengalaman belajar secara Gur. 5(8), 1155–1168.*
- Wulandari, E., Elda, R. F., Qolby, H. R., & Rifa, E. J. (2025). *Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar PAI antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Islam ( PAI ). Dalam praktiknya , pembelajaran PAI seringkali dihadapkan pada tantangan , menghadapi tantangan serupa dalam meningkatk. 3(3), 533–545.*