

## PEGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2 KUNINGAN

Wildan Nur Sya'bani<sup>1</sup>, Dena Latif Setiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [wildannursyabani73@gmail.com](mailto:wildannursyabani73@gmail.com)

---

### Article History

Received: 06-08-2025

Revision: 14-08-2025

Accepted: 16-08-2025

Published: 18-08-2025

**Abstract.** This study aims to examine the effect of using Kahoot-based instructional media on the learning outcomes of tenth-grade students at SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data collection instruments included pretest and posttest assessments to measure learning outcomes, as well as a questionnaire to gather students' responses toward the use of Kahoot. The study involved 15 students from class X TKJ 1. The findings revealed an increase in the average score from 36.73 on the pretest to 40.07 on the posttest. Normality and homogeneity tests indicated that the data were normally distributed and homogeneous. Furthermore, the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ), confirming a statistically significant difference between pretest and posttest scores. This indicates that the use of Kahoot had a positive and significant impact on students' learning achievement. Additionally, questionnaire results demonstrated highly positive student responses, with all items meeting strong validity and excellent reliability standards (Cronbach's Alpha = 0.999). These results support the idea that interactive learning tools like Kahoot can enhance student motivation, engagement, and understanding during the learning process.

**Keywords:** Learning Media, Kahoot, Learning Outcomes, Quasi-Experimental, Game-Based Learning

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Instrumen penelitian terdiri atas *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa, serta angket untuk menilai respon siswa terhadap media *Kahoot*. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa dari kelas X TKJ 1. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 36,73 menjadi 40,07 pada *posttest*. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, uji *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media *Kahoot* sangat positif, dengan validitas dan reliabilitas instrumen berada pada kategori sangat tinggi (Cronbach's Alpha = 0,999). Temuan ini mendukung bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Kahoot*, Hasil Belajar, *Quasi Experiment*, *Game-Based Learning*

---

**How to Cite:** Sya'bani, W. N & Setiawan, D. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8038-8045. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4025>

---

## PENDAHULUAN

Pada era digital, pendidikan dituntut untuk berinovasi agar mutu pembelajaran meningkat dan selaras dengan perkembangan teknologi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna (Munir, 2017). Integrasi TIK dalam proses pembelajaran terbukti mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar (Rahmawati & Suryani, 2020). Dengan demikian, penguasaan TIK menjadi bagian dari kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Namun, kenyataannya masih banyak sekolah, terutama di tingkat kejuruan, yang belum memanfaatkan potensi TIK secara optimal. Proses pembelajaran di beberapa sekolah, termasuk di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan, masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan bergantung pada media cetak seperti buku paket. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran TIK yang kerap dianggap sulit karena memuat banyak konsep abstrak dan teknis. Minimnya variasi metode dan media pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami materi secara mendalam (Fitriyani et al., 2020).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang (Prensky, 2007). Salah satu platform populer berbasis GBL adalah *Kahoot*, sebuah aplikasi kuis digital yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat mereka. *Kahoot* tidak hanya memberikan umpan balik instan, tetapi juga menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa (Licorish et al., 2018). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan partisipasi, suasana kelas, dan hasil belajar siswa. Darmawan (2020) menemukan perbedaan signifikan pada hasil belajar antara siswa yang menggunakan *Kahoot* dan yang tidak. Damayanti dan Dewi (2021) juga melaporkan bahwa *Kahoot* efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran, terutama untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan, pembelajaran TIK masih jarang memanfaatkan media digital secara maksimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media statis yang kurang mendorong interaksi. Kondisi ini menjadi landasan penting bagi peneliti untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang

lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kuningan pada mata pelajaran TIK. Dengan menggunakan desain *quasi-experimental* melalui pendekatan *pretest-posttest*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar, sekaligus menjadi rekomendasi bagi pendidik dan sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang adaptif di era teknologi pendidikan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen yang dirancang untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Desain yang diterapkan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana satu kelompok siswa diberi tes sebelum dan sesudah perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini dipilih karena sesuai untuk situasi pembelajaran di mana pengacakan peserta ke dalam kelompok berbeda tidak memungkinkan dilakukan. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan ketersediaan sarana digital serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran TIK.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu tes, angket, dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan Kahoot, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan selesai. Soal yang digunakan dalam pretest dan posttest dikembangkan berdasarkan indikator capaian kompetensi dan telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas. Angket digunakan untuk menjaring data mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Instrumen angket disusun dengan menggunakan skala Likert dan terdiri dari beberapa pernyataan yang mengukur aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, serta pengaruh terhadap pemahaman materi. Data observasi juga dikumpulkan untuk mendukung temuan kuantitatif, khususnya terkait antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan rata-rata skor pretest dan posttest serta distribusi data. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji Paired Sample t-Test guna mengetahui

signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot. Sebelum melakukan uji t, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya untuk memastikan bahwa asumsi uji parametrik terpenuhi. Semua analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru

## HASIL

Penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Untuk mengukur efektivitas penggunaan media Kahoot, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran berlangsung. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah 36,73, sedangkan nilai *posttest* meningkat menjadi 40,07, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 3,34 poin.

**Table 1.** Rata-rata dan standar deviasi nilai *pretest* dan *posttest*

Jenis Tes	Rata-rata	Setandar Deviasi
<i>Pretest</i>	36,73	3,97
<i>Posttest</i>	40,07	3,99

Distribusi nilai sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot menunjukkan kecenderungan yang meningkat secara konsisten.

**Table 2.** Nilai *pretest* dan *posttest* siswa

Hasil Pretes	Hasil Posttes	Selisis pretes & posttes
42	45	3
39	43	4
37	40	3
35	38	3
34	36	2
33	36	3
32	35	3
36	39	3
38	42	4
40	43	3
37	40	3
42	45	3
30	34	4
35	38	3
44	47	3

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Nilai rata-rata *pretest* adalah 36,73, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 40,07, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 3,34 poin. Selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* berkisar antara 2 hingga

4 poin, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh peningkatan hasil belajar, meskipun dalam skala yang berbeda-beda. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Uji

**Table 3** Uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,099	15	,200*	,983	15	,986
<i>Posttest</i>	,113	15	,200*	,961	15	,701

Uji normalitas menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, dibuktikan dari nilai signifikansi pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,860, yang berarti data memiliki varians yang seragam. Setelah itu, dilakukan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan Kahoot menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Kahoot memfasilitasi pembelajaran interaktif dan kompetitif, yang membuat siswa lebih fokus, tertarik, dan termotivasi mengikuti proses belajar. Hal ini sesuai dengan prinsip *Game-Based Learning (GBL)*, di mana elemen permainan digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan.

Temuan ini juga didukung oleh hasil angket yang menunjukkan respon positif dari siswa, baik dari segi kemudahan penggunaan maupun kenyamanan belajar. Dengan reliabilitas tinggi (Cronbach's Alpha = 0,999), dapat disimpulkan bahwa siswa merasakan manfaat nyata dari penggunaan Kahoot dalam pembelajaran TIK. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi terdahulu yang menyebutkan bahwa platform seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil akademik siswa. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif di era digital, khususnya di lingkungan pendidikan vokasi

## Hasil Uji t-test

Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil pretest antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam hal ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan Independent Sample t-Test melalui SPSS.

**Tabel 4.** Hasil uji t-test

		Paired Samples Test							
				Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3,133	,516	,133	-3,419	-2,847	-23,500	14	,000

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan rata-rata sebesar -3,133 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, dan peningkatan ini dinyatakan signifikan secara statistik.

## DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Peningkatan nilai rata-rata dari 36,73 pada *pretest* menjadi 40,07 pada *posttest* menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *Kahoot*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Licorish et al., 2018). Analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa persebaran data cukup stabil, dengan standar deviasi pretest sebesar 3,973 dan posttest sebesar 3,990, yang mengindikasikan bahwa perbedaan hasil belajar antar siswa relatif merata.

Uji normalitas membuktikan bahwa data berdistribusi normal, sehingga uji statistik parametrik dapat digunakan. Uji homogenitas menunjukkan varians data homogen, yang memperkuat validitas hasil uji t. Hasil paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 (< 0,05)$ , menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan kata lain, secara statistik, penggunaan *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Darmawan (2020)

yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Kahoot* memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, hasil analisis angket menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen valid dengan nilai korelasi signifikan, dan reliabilitas sangat tinggi ( $\alpha = 0,999$ ). Hal ini menandakan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran. Mayoritas siswa menyatakan merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan media tersebut. Penelitian Damayanti dan Dewi (2021) juga melaporkan bahwa *Kahoot* efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung (Piaget, 1973; Vygotsky, 1978). Media seperti *Kahoot* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui kuis interaktif yang memacu konsentrasi, rasa ingin tahu, dan kompetisi sehat di kelas. Dengan demikian, penerapan media *Kahoot* di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan terbukti efektif dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun psikologis. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai temuan sebelumnya yang menegaskan manfaat media pembelajaran digital berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Plump & LaRosa, 2017; Wang & Tahir, 2020). Penerapan *Kahoot* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata skor dari pretest ke posttest serta hasil uji statistik Paired Sample t-Test yang menunjukkan perbedaan signifikan antar kedua nilai tersebut. Media *Kahoot* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan *Kahoot* sangat positif, yang tercermin dari hasil angket dengan reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan platform pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata

pelajaran TIK di tingkat SMK. Diharapkan guru-guru dapat memanfaatkan media digital ini secara optimal sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang adaptif di era teknologi.

## REFERENSI

- Darmawan, D. (2020). Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(2), 101–110.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99.
- Eka, Z., Rifayanti, T., & Mu'asyaroh, H. (n.d.). Penggunaan media Kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V SDI Nurul Iman. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*.
- Esabi, J., & Yuselmi, R. (2022). Meta analisis: Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media untuk evaluasi hasil belajar siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*, 4(1).
- Gogoi. (2013). [Judul artikel tidak tersedia].
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal EduTech*, 2(1).
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- 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(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42.
- Nur, A. H., Angriani, A. D., Latuconsina, N., Nursalam, & Rasyid, M. R. (2023). Meta-analysis: The effect of emotional quotient (EQ) on students' mathematics learning outcomes. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 5(2), 149–159. <https://doi.org/10.24252/ajme.v5i2.37984>
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York: Grossman.
- 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>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, M. H., Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, & Universitas Riau. (2023). Penggunaan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah pertama pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 179–194.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>