

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMAN 1 Batipuh

Nico Floriano<sup>1</sup>, Mahesi Agni Zaus<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang <sup>1,2</sup>

\*Email Korespondensi: [nicofloriano07@gmail.com](mailto:nicofloriano07@gmail.com)

Diterima: 20-01-2026 | Disetujui: 30-01-2026 | Diterbitkan: 01-02-2026

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of using Kahoot as a learning medium on student learning outcomes in Informatics at SMAN 1 Batipuh. This study employed a quantitative method with a quasi-experimental approach, employing a nonequivalent control group design. Two classes were sampled: Class X E2, which served as the experimental class, and Class X E6, which served as the control class. The total sample size was 64 students. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of Kahoot as a learning medium in Informatics learning significantly impacts the learning outcomes of class X students at SMAN 1 Batipuh. This is evidenced by the results of the Independent Sample t-Test, which showed a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.05, thus accepting the research hypothesis. It can be concluded that Kahoot as a learning medium can be used as an alternative learning medium to support and improve student learning outcomes in Informatics.*

**Keywords:** Kahoot; Learning Media; Learning Outcomes

### ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMAN 1 Batipuh. Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen, menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas X E2 berperan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas X E6 berperan sebagai kelas control. Jumlah total yang menjadi sampel adalah 64 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran Informatika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Batipuh. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung pengaruh dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

**Katakunci:** Kahoot; Media Pembelajaran; Hasil Belajar

Bagaimana Cara Sitosi Artikel ini:

Floriano, N., & Zaus, M. A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMAN 1 Batipuh. Educational Journal, 1(3), 655-666.  
<https://doi.org/10.63822/eh3ccg95>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat diabaikan. Di era modern ini, pendidikan dianggap sebagai hal yang krusial, di mana setiap individu memiliki hak yang setara untuk menyerap ilmu pengetahuan (Amila *et al.*, 2025). Menurut Anderson dan Krathwohl (2010), hasil belajar terbagi dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, di mana ranah kognitif berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir siswa seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Pencapaian ranah kognitif ini menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran, karena mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara dalam proses transfer ilmu antara guru sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima. Pemanfaatan media bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan siswa, dan memperdalam pemahaman terhadap materi ajar. Penelitian (Nur *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa media digital memiliki keunggulan dalam menarik perhatian siswa melalui kombinasi elemen visual dan audio, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sangat penting karena pengalaman belajar yang bermakna akan berdampak pada ranah kognitif siswa, terutama dalam aspek mengingat, memahami, serta menerapkan konsep yang dipelajari.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang berkembang pesat adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan guru menyajikan materi sekaligus melaksanakan evaluasi secara real-time. Menurut (Sagala *et al.*, 2021) Kahoot efektif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, mengurangi kebosanan siswa, serta meningkatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Sholihah *et al.*, 2023) yang menyatakan bahwa Kahoot mudah diakses, gratis, serta mampu menghadirkan suasana kelas yang sehat sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan media lain, seperti PowerPoint dan video pembelajaran, keduanya memiliki kelebihan dalam penyajian materi yang sistematis, tetapi masih bersifat satu arah sehingga cenderung pasif. Siswa hanya menerima informasi tanpa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif. Sementara itu, media berbasis kuis lain, seperti Quizziz, juga menawarkan interaktifitas, tetapi lebih menekankan evaluasi individual. Dengan demikian, keunggulan Kahoot terletak pada kombinasi gamifikasi serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar (Nur *et al.*, 2024).

Dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi aspek yang sangat penting. Berbagai model pembelajaran telah diterapkan sebagai alternatif dari metode konvensional. Setiap model menawarkan kelebihan, seperti mendorong kemampuan berpikir kritis, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperkuat kerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar. Meskipun demikian, masing-masing model juga memiliki keterbatasan, misalnya membutuhkan alokasi waktu yang lebih lama, kesiapan guru yang memadai, sarana pendukung yang terbatas, serta kendala dalam mengukur pencapaian hasil belajar secara objektif.

Beberapa model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan di sekolah meliputi *Project Based Learning* (PjBL), *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, Cooperative Learning, dan *Problem Based Learning* (PBL). Setiap model tersebut memiliki karakteristik yang khas, sehingga pendidik perlu

memahami keunggulan sekaligus keterbatasannya. Hal ini bertujuan agar guru mampu merancang strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Salah satu model yang dianggap relevan untuk diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemecahan masalah nyata (Muliana et al., 2024). Dalam penerapannya, siswa dihadapkan pada permasalahan kontekstual yang perlu dianalisis dan diselesaikan secara kolaboratif. Melalui proses tersebut, PBL bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama antar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batipuh, merupakan salah satu sekolah yang berakreditasi A di Kabupaten Tanah Datar. SMA Negeri 1 Batipuh terdiri dari 26 kelas dengan rata-rata siswa 35 orang dalam satu kelas. Fasilitas untuk belajar di sekolah ini pun cukup memadai, yang terdiri dari laboratorium biologi, laboratorium kimia, laboratorium fisika, laboratorium komputer, perpustakaan dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan pada mata pelajaran Informatika kelas X, masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti buku teks dan presentasi slide. Kurangnya penguasaan materi oleh siswa berdampak langsung pada hasil belajar. Pemilihan SMA Negeri 1 Batipuh sebagai lokasi penelitian juga didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki jumlah siswa yang relatif besar, sehingga hasil penelitian diharapkan lebih representatif. Dengan adanya fasilitas laboratorium komputer yang cukup memadai untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot.

**Tabel 1. Nilai UTS Kelas X Informatika SMA Negeri 1 Batipuh tahun 2025-2026**

No	Kelas	Persentase
1	X E1	56,61%
2	X E2	59,44 %
3	X E3	59,76 %
4	X E4	53,33 %
5	X E5	57,65 %
6	X E6	57,35 %
7	X E7	54,00 %
8	X E8	56,34 %
9	X E9	52,70 %
10	X E10	52,00 %

(Sumber : Daftar nilai Guru Informatika kelas X SMAN 1 Batipuh)

Berdasarkan Tabel 1 yang menunjukkan rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 1 Batipuh, terlihat bahwa seluruh kelas dengan total 55,92% belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 80. Oleh karena itu, penting untuk menguji efektivitas media pembelajaran seperti Kahoot dalam meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Kahoot dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui permainan (Nabila Azza, 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Sman 1 Batipuh”

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen, menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Kuasi eksperimen adalah jenis eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak (Abraham & Supriyati, 2022).

**Tabel 2. Kuasi Experimental Nonequivalent Control Group Design**

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
KE	Q <sub>1</sub>	X	Q <sub>2</sub>
KK	Q <sub>1</sub>	-	Q <sub>2</sub>

Keterangan:

- KE : Kelompok Eksperimen
- KK : Kelompok Kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kahoot
- Q<sub>1</sub> : Pemberian Pretest
- Q<sub>2</sub> : Pemberian Posttest

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Batipuh yang terletak di Jl. Raya Padang Panjang - Solok Km 9, Batipuh Baruah, Kec. Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat 27125 Provinsi Sumatera Barat. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada Tahun Ajaran 2025/2026.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X fase E di SMA Negeri 1 Batipuh sebanyak 332 siswa.

**Tabel 3. Populasi siswa kelas X**

Kelas	Jumlah
X E1	32 Siswa
X E2	32 Siswa
X E3	32 Siswa
X E4	35 Siswa

X E5	33 Siswa
X E6	32 Siswa
X E7	35 Siswa
X E8	35 Siswa
X E9	33 Siswa
X E10	34 Siswa

Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas X E2 berperan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas X E6 berperan sebagai kelas control. Jumlah total yang menjadi sampel adalah 64 siswa. Peneliti menggunakan kelas X E6 sebagai kelas kontrol dan X E2 sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) keduanya relatif sama. Sehingga dianggap setara untuk dibandingkan dalam penerapan perlakuan yang berbeda.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka penulis menggunakan prosedur sebagai berikut:

#### 1. Lembar Tes

Lembar tes adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan berupa pertanyaan dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab. Data yang dikumpulkan selama proses pembelajaran berlangsung berupa soal objektif. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis tes yang digunakan, yaitu *Pretest* dan *Posttest*.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu data dari catatan arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti berupa tulisan maupun gambar.

#### A. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

##### 1. Persiapan Penelitian

- Melaksanakan penelitian awal untuk melihat jumlah kelas, keadaan sekolah, dan siswa yang akan dijadikan fokus penelitian
- Menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mengenai mata Pelajaran Informatika
- Membuat alat pembelajaran seperti LKPD, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan Video Pembelajaran.
- Membuat instrument penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berupa *Pretest* dan *Posttest*.
- Melaksanakan validasi instrumen oleh ahli, lalu di revisi sesuai saran ahli, sampai di setujui oleh para ahli.

- f) Menguji cobakan soal kepada siswa yang telah mempelajari materi selanjutnya akan di uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal tersebut.

### Tahap Pelaksanaan

**Tabel 4. Langkah- langkah Pelaksanaan Pembelajaran**

Tahap Pembelajaran	Kelas Eksperimen (PBL&Media Kahoot)	Kelas Kontrol (PBL&Modul Ajar)
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi salam, doa, dan absensi.</li> <li>Apersepsi melalui pertanyaan pemicu terkait materi Informatika.</li> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah Problem Based Learning.</li> <li>Membentuk kelompok belajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi salam, doa, dan absensi.</li> <li>Apersepsi dengan menghubungkan materi pada modul ajar dengan kehidupan sehari-hari.</li> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran dan alur Problem Based Learning.</li> <li>Membentuk kelompok belajar.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyajikan <i>problem</i> kontekstual.</li> <li>Siswa menganalisis masalah dan mencari solusi dalam kelompok.</li> <li>Guru memfasilitasi diskusi dan pengolahan informasi.</li> <li>Kelompok mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>Guru memberikan kuis evaluasi menggunakan Kahoot sehingga siswa menjawab melalui perangkat digital.</li> <li>Skor muncul otomatis dan guru memberi umpan balik langsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyajikan <i>problem</i> kontekstual sesuai <b>modul ajar</b>.</li> <li>Siswa menganalisis masalah dengan membaca, memahami, dan mengikuti panduan dalam modul ajar.</li> <li>Diskusi kelompok difasilitasi guru sesuai lembar kerja di modul ajar.</li> <li>Kelompok menyampaikan hasil diskusi secara lisan.</li> <li>Evaluasi dilakukan menggunakan latihan soal yang tersedia di <b>modul ajar</b>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Refleksi hasil pembelajaran menggunakan fitur rekap dari Kahoot.</li> <li>Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama.</li> <li>Guru memberikan tindak lanjut/pengayaan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melakukan refleksi berdasarkan bagian akhir modul ajar.</li> <li>Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>Guru memberi tindak lanjut/pengayaan dari modul.</li> </ul>

### 2. Tahap Penyelesaian

- Mengelola data hasil penelitian.
- Menganalisis dan membuat pembahasan hasil penelitian.
- Membuat kesimpulan.

### Teknik Analisis Data

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar antara dua kelompok siswa. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Sumber: (Kurniawan, 2018)

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelas kontrol

S1 : Standar Deviasi nilai siswa kelas kontrol

n1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

n2 : Jumlah siswa kelas kontrol

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batipuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas X di SMA Negeri 1 Batipuh, yaitu kelas X-E2 sebagai kelas eksperimen berjumlah 32 siswa dan kelas X-E6 sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa. Masing-masing kelompok diberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

**Tabel 5 Hasil Uji Deskriptif Statistik**

Keterangan	N	Min	Maks	Mean	Std. Deviation
Pretest kontrol	32	15	55	36.87	10.376
Posttest kontrol	32	40	95	70.31	12.885
Pretest eksperimen	32	20	60	40.00	9.755
Posttest eksperimen	32	60	100	80.00	11.981

Sumber: Pengolahan data SPSS

Berdasarkan Tabel hasil uji deskriptif statistik menunjukkan bahwa pada pretest kelompok kontrol nilai siswa berada pada rentang 15 hingga 55 dengan rata-rata 36,87 dan simpangan baku 10,376. Setelah pembelajaran tanpa perlakuan khusus, nilai posttest kelompok kontrol meningkat dengan nilai minimum 40, maksimum 95, rata-rata 70,31 dan simpangan baku 12,885. Pada pretest kelompok eksperimen, nilai siswa berada pada rentang 20 hingga 60 dengan rata-rata 40,00 dan simpangan baku 9,755. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran kahoot, nilai posttest kelompok eksperimen meningkat lebih tinggi dengan rentang 60 hingga 100, rata-rata 80,00 dan simpangan baku 11,981. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih

besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga media pembelajaran *Kahoot* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## Hasil Penelitian

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS versi 27. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 6. Uji Normalitas**

Kelas	Statistic	Sig	Keterangan
Pretest_Kontrol	.937	.061	Normal
Posttest_Kontrol	.940	.074	Normal
Pretest_Eksperimen	.937	.060	Normal
Posttest_Eksperimen	.944	.096	Normal

Sumber: Pengolahan data SPSS

Berdasarkan Tabel, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi masing-masing kelompok yang lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi untuk pretest kelas kontrol sebesar 0,061, posttest kelas kontrol sebesar 0,074, pretest kelas eksperimen sebesar 0,060, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,096. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi uji parametrik.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel data penelitian memiliki kesamaan varians atau tidak. Pengujian homogenitas ini menggunakan uji Levene pada SPSS versi 27, dengan kriteria bahwa data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 7 Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance		Sig	Keterangan
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,866	Homogen

Berdasarkan Tabel hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa memiliki varians yang sama (homogen). Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,866 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji parametrik selanjutnya.

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan, khususnya dalam mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Kahoot. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27 menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Adapun hasil pengujian *Independent Sample t-Test* disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 8 Uji Independent Sample T-test**

<b>Independent Sample T-test</b>	
Sig. (2-tailed)	.003

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji *Independent Samples t-Test* pada baris *Equal variances not assumed* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,003. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA Negeri 1 Batipuh. Pembahasan ini mengkaji hasil penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis, serta mengaitkannya dengan teori dan penelitian relevan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan modul ajar. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 80,00, sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 70,31. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest, peningkatan pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih besar.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, maka uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample t-Test dapat dilakukan.

Pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,003. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.

Perbedaan hasil belajar tersebut diduga berkaitan dengan karakteristik media pembelajaran Kahoot yang bersifat interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui kuis berbasis permainan, siswa didorong untuk lebih fokus dalam memperhatikan materi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan modul ajar.

Selain itu, penerapan media Kahoot yang dipadukan dengan model Problem Based Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses berpikir, diskusi, dan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitivisme yang menekankan bahwa proses belajar terjadi

melalui aktivitas mental siswa dalam mengolah informasi. Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi memberikan umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. (Bentriska & Suprijono, 2022)

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori belajar kognitivisme yang menekankan bahwa belajar merupakan proses mental yang aktif. Kahoot berperan sebagai stimulus yang mendorong aktivitas kognitif siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang menuntut pemrosesan informasi secara cepat dan tepat. Dengan demikian, struktur kognitif siswa menjadi lebih kuat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Komang Anik Sugiani serta Esti Erlina Sari, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Informatika di tingkat SMA.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran Informatika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Batipuh.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran Informatika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Batipuh. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan modul ajar. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung pengaruh dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

## SARAN

1. Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran Kahoot sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Informatika, khususnya pada materi yang memerlukan evaluasi dan penguatan konsep. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, guru tetap perlu menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung

2. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, materi pembelajaran, maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Amila, U., Marpaung, S., Nasution, I. S., Toni, M. A., & Saragih, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama. 8, 3223–3228.
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif sejarah siswa SMAN 3 Sidoarjo. AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah, 12(4), 1–6. <https://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081/40129>
- Djonomiarjo Guru SMK Negeri, T., & Kab Pohuwato, P. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Idzi Layyinnati, & Nisa'atul Wahidah. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1–14. <https://doi.org/10.37286/ojs.v10i1.210>
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. 12(1), 14–22.
- Muliana, Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 22–30.
- Nabila Azza, R. R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 897–906. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1363>
- Nur, I., Rahmawati, I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar : Studi Literatur*. 7.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo.

- Habitus: *Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25.  
<https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&DMetode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Septembfile:///C:/Users/asus/Downloads/29-64-1-SM.pdffile:///C:/Users/asus/Downloads/29-64-1-SM.pdf 2016).
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1, 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Sarana, ayu dina U. B. (2020). Pelatihan Design Grafis Dengan Aplikasi Canva UNIVERSITAS BINA SARANA.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.  
<https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>