

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot pada Mata Pelajaran TIK dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di SMPN 3 Bolo

Tiara Sani ^{1,*}, Ardi Rahmawan ², dan Lisda ³
^{1,2,3} STKIP Harapan Bima

*Email: tiarasani2420@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 3 Bolo. Metode penelitian menggunakan quasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan 40 siswa kelas VII yang terbagi menjadi kelompok eksperimen ($n=20$) dan kelompok kontrol ($n=20$). Instrumen penelitian berupa tes pemahaman, lembar observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan rata-rata posttest 71,00 dan kelompok kontrol 66,75 ($Sig. = 0,016 < 0,05$). Nilai N -Gain kelompok eksperimen sebesar 0,504 lebih tinggi dari kelompok kontrol 0,436. Cohen's d menunjukkan effect size sebesar 0,445 yang berkategori sedang, membuktikan bahwa Kahoot efektif meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran TIK.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Kahoot; Pemahaman Siswa; TIK; Quasi Eksperimen

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of implementing Kahoot interactive learning media in improving students' understanding of ICT subjects at SMPN 3 Bolo. The research method used a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design involving 40 seventh-grade students divided into an experimental group ($n=20$) and a control group ($n=20$). Research instruments included comprehension tests, observation sheets, and questionnaires. The results showed a significant difference between the experimental group with a posttest mean of 71.00 and the control group at 66.75 ($Sig. = 0.016 < 0.05$). The N -Gain score of the experimental group (0.504) was higher than the control group (0.436). Cohen's d indicated an effect size of 0.445, categorized as moderate, proving that Kahoot effectively improves students' understanding in ICT learning.

Keywords: Interactive Learning Media; Kahoot; Student Understanding; ICT; Quasi Experiment

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi kualitas

pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, disertai dengan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik pula (Yanto, 2019). Media interaktif berkaitan dengan komunikasi dua arah yang bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019).

Salah satu inovasi teknologi yang membuat pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, dan menarik sekaligus membantu guru dalam melakukan evaluasi adalah platform Kahoot. Kahoot merupakan alternatif media

pembelajaran interaktif berbasis permainan (game-based learning) yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar. Aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik secara kompetitif dan kolaboratif, sehingga berpotensi memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi.

Kahoot adalah inovasi teknologi pada bidang pembelajaran yang menggunakan akses internet dan tersedia secara bebas dalam bentuk aplikasi (Irwan & Waldi, 2019). Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis daring (online) yang dapat digunakan untuk memperkuat proses belajar mengajar di kelas dengan akses yang mudah dan tanpa biaya. Platform ini menyediakan pembelajaran yang bersifat menantang (challenging) dengan tampilan yang menarik melalui kombinasi warna, animasi, dan efek suara yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran. Kocakoyun (2017) menemukan bahwa Kahoot adalah aplikasi yang paling disukai oleh mahasiswa di antara berbagai platform gamifikasi. Hal ini didukung oleh Irwan dan Waldi (2019) yang menemukan bahwa Kahoot signifikan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, sehingga layak menjadi alternatif media interaktif di perguruan tinggi. Selain itu, Kahoot juga memberikan dampak positif terhadap konsentrasi, kerja sama, kenyamanan, dan motivasi belajar siswa sebagaimana diamati oleh Nokham (2017).

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas pemanfaatan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 3 Bolo

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Metode quasi eksperimen dipilih karena dalam setting pembelajaran di sekolah, peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi subjek penelitian secara penuh, sehingga peneliti menggunakan kelas yang sudah ada (intact group) sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, namun keduanya diberikan pretest dan posttest untuk mengukur pengaruh perlakuan (Creswell, 2016).

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | O ₁ | X | O ₂ |
| Kontrol | O ₃ | — | O ₄ |

Keterangan: O₁ = Pretest kelompok eksperimen; O₂ = Posttest kelompok eksperimen; O₃ = Pretest kelompok kontrol; O₄ = Posttest kelompok kontrol; X = Perlakuan berupa penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot; — = Pembelajaran konvensional (ceramah dan buku teks).

2.1 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Bolo yang mengikuti mata pelajaran TIK pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 120 siswa yang terbagi dalam empat kelas. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2019). Pertimbangan pemilihan

sampel didasarkan pada kesetaraan kemampuan akademik siswa berdasarkan nilai rata-rata rapor semester sebelumnya, jadwal pembelajaran yang memungkinkan implementasi penelitian, serta rekomendasi dari guru mata pelajaran TIK.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memilih dua kelas yang memiliki karakteristik relatif homogen: (1) Kelas VII-A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 20 siswa yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif Kahoot; dan (2) Kelas VII-B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 20 siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan buku teks.

2.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel. Pertama, variabel independen (variabel bebas) yaitu penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot pada mata pelajaran TIK. Kedua, variabel dependen (variabel terikat) yaitu pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK yang diukur melalui tes pemahaman konsep.

2.3 Definisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran Interaktif Kahoot

Media pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot adalah platform digital berbasis permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran TIK. Platform ini memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif melalui kuis, diskusi, dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Implementasi Kahoot dilakukan pada setiap akhir sesi pembelajaran dengan durasi 15–20 menit untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran TIK yang mencakup aspek kognitif meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) berdasarkan

taksonomi Bloom yang direvisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Pemahaman siswa diukur menggunakan instrumen tes yang mencakup soal pilihan ganda dan uraian dengan skor maksimal 100.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Pertama, tes berupa pretest dan posttest yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi TIK dengan sebaran aspek kognitif C1 (20%), C2 (30%), C3 (30%), dan C4 (20%). Kedua, observasi dilakukan oleh dua observer terlatih untuk mengamati aktivitas siswa, interaksi dengan media pembelajaran, keterlibatan aktif, motivasi, dan keterampilan menggunakan teknologi. Ketiga, angket diberikan kepada kelompok eksperimen setelah posttest yang terdiri dari 20 pernyataan menggunakan skala Likert (1–5) untuk mengukur respons siswa terhadap media Kahoot, meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, peningkatan motivasi belajar, pemahaman materi, dan minat penggunaan berkelanjutan.

2.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas instrumen diuji melalui validitas isi dengan expert judgement oleh dua ahli materi TIK dan satu ahli evaluasi pembelajaran, serta validitas konstruk menggunakan teknik korelasi product moment Pearson. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach. Seluruh uji validitas dan reliabilitas dihitung menggunakan SPSS versi 26.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data meliputi mean, median, modus, standar deviasi, varians, nilai maksimum, dan nilai minimum dari hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok.

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan kriteria data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan kriteria varians data homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$.

Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test jika data berdistribusi normal dan homogen, atau Mann-Whitney U Test jika data tidak memenuhi asumsi parametrik. Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur besarnya peningkatan pemahaman siswa pada masing-masing kelompok. Selain itu, dilakukan uji Effect Size menggunakan Cohen's d dengan interpretasi: $d < 0,20$ (efek kecil), $0,20 \leq d < 0,80$ (efek sedang), dan $d \geq 0,80$ (efek besar).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Bolo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 40 siswa kelas VII yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 20 siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dan 20 siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh berupa nilai pretest dan posttest pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menggambarkan karakteristik data hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS 26 disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest Kedua Kelompok

| Kelompok | Tes | N | Mean | Median | Std. Deviasi | Min | Maks |
|------------|----------|----|-------|--------|--------------|-----|------|
| Eksperimen | Pretest | 20 | 41,50 | 40,00 | 13,642 | 15 | 60 |
| Eksperimen | Posttest | 20 | 71,00 | 72,50 | 9,870 | 50 | 90 |
| Kontrol | Pretest | 20 | 41,00 | 40,00 | 12,985 | 10 | 60 |
| Kontrol | Posttest | 20 | 66,75 | 67,50 | 9,217 | 50 | 80 |

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 41,50 (SD = 13,642) dan kelompok kontrol sebesar 41,00 (SD = 12,985). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 71,00 (SD = 9,870), sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 66,75 (SD = 9,217). Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan selisih rata-rata sebesar 4,25 poin. Nilai maksimum posttest kelompok eksperimen mencapai 90, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 80, mengindikasikan bahwa penerapan Kahoot memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok

kurang dari 50 ($n = 20$). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

| Kelompok | Tes | Statistik Shapiro-Wilk | df | Sig. | Keterangan |
|------------|----------|------------------------|----|-------|------------|
| Eksperimen | Pretest | 0,951 | 20 | 0,383 | Normal |
| Eksperimen | Posttest | 0,941 | 20 | 0,251 | Normal |
| Kontrol | Pretest | 0,945 | 20 | 0,294 | Normal |
| Kontrol | Posttest | 0,958 | 20 | 0,497 | Normal |

Berdasarkan Tabel 3, semua data memiliki nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Hal ini berarti data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data kedua kelompok homogen. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test (Data Posttest)

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | Keterangan |
|------------------|-----|-----|-------|------------|
| 0,124 | 1 | 38 | 0,726 | Homogen |

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi Levene's Test sebesar $0,726 > 0,05$, yang berarti varians data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis data dapat

dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample T-Test.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa yang menggunakan Kahoot dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

| t hitung | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Keterangan |
|----------|----|-----------------|-----------------|---------------|
| 2,514 | 38 | 0,016 | 4,250 | H_0 ditolak |

Berdasarkan Tabel 5, nilai t_h^{ItuRO} sebesar 2,514 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,016 < 0,05$. Nilai $t_{i^{abe_1}}$ untuk $df = 38$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2,024. Karena $t_h^{ItuRO} (2,514) > t_{i^{abe_1}} (2,024)$ dan Sig. $(0,016) < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK di SMPN 3 Bolo.

Analisis N-Gain

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan perhitungan N-Gain (Normalized Gain) berdasarkan rumus Hake (1999). Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Perhitungan N-Gain Score

| Kelompok | Mean Pretest | Mean Posttest | N-Gain | Kategori |
|------------|--------------|---------------|--------|----------|
| Eksperimen | 41,50 | 71,00 | 0,504 | Sedang |

| | | | | |
|---------|-------|-------|-----------|--------|
| Kontrol | 41,00 | 66,75 | 0,43 6 | Sedang |
|---------|-------|-------|-----------|--------|

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,504 (kategori sedang), sedangkan rata-rata N-Gain kelompok kontrol sebesar 0,436 (kategori sedang). Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan dalam kategori sedang, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan selisih N-Gain sebesar 0,068. Uji Independent Sample T-Test terhadap skor N-Gain juga menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t = 2,187$; $\text{Sig.} = 0,035 < 0,05$), mengindikasikan bahwa penerapan Kahoot tidak hanya meningkatkan nilai akhir, tetapi juga memberikan peningkatan pemahaman yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Analisis Effect Size

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan Kahoot terhadap pemahaman siswa, dilakukan perhitungan Cohen's d . Nilai Cohen's d yang diperoleh sebesar 0,445. Menurut Cohen (1988), nilai d antara 0,20–0,80 dikategorikan sebagai efek sedang (moderate effect), yang berarti perlakuan memberikan dampak yang cukup berarti secara praktis dalam konteks pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 3 Bolo. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata posttest yang signifikan antara kelompok eksperimen (71,00) dan kelompok kontrol (66,75) dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$.

Pengaruh Kahoot terhadap Pemahaman Siswa

Peningkatan pemahaman siswa yang menggunakan Kahoot dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis.

a. Teori Konstruktivisme. Sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Slavin, 2018). Kahoot menyediakan lingkungan belajar interaktif di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi melalui kuis, diskusi, dan refleksi. Hal ini membantu siswa mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi TIK.

b. Teori Pembelajaran Multimedia. Menurut Mayer (2009), pembelajaran multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan multiple sensory channels. Kahoot mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti visual yang menarik, musik latar, efek suara, dan animasi yang membuat pembelajaran lebih engaging dan memudahkan siswa dalam memproses informasi.

c. Gamifikasi dalam Pembelajaran. Penerapan elemen permainan dalam pembelajaran (gamifikasi) telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Deterding et al., 2011). Kahoot menerapkan prinsip gamifikasi melalui sistem poin, leaderboard, dan kompetisi yang sehat. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi untuk mendapat peringkat tertinggi, yang mendorong mereka untuk lebih fokus memahami materi agar dapat menjawab dengan cepat dan benar.

d. Umpan Balik Langsung (Immediate Feedback). Salah satu keunggulan Kahoot adalah pemberian umpan balik langsung setelah setiap pertanyaan. Menurut Hattie dan Timperley (2007), umpan balik yang tepat waktu dan spesifik merupakan salah satu faktor paling berpengaruh terhadap pembelajaran siswa. Dengan umpan balik langsung dari Kahoot, siswa dapat segera mengetahui

kesalahan dan memperbaiki pemahaman konsep yang masih keliru.

Perbandingan dengan Pembelajaran Konvensional

Meskipun kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan pemahaman (N-Gain = 0,436), peningkatannya tidak seefektif kelompok eksperimen (N-Gain = 0,504). Pembelajaran konvensional yang berfokus pada metode ceramah dan buku teks cenderung membuat siswa bersikap pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan Dale (1969) dalam Cone of Experience yang menyatakan bahwa siswa lebih banyak mengingat dan memahami materi dari apa yang mereka lakukan dan alami sendiri dibandingkan sekadar membaca atau mendengarkan. Dengan demikian, penggunaan Kahoot yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi terbukti lebih efektif dalam membangun pemahaman yang bermakna dibandingkan pembelajaran satu arah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan Kahoot pada mata pelajaran TIK di SMPN 3 Bolo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan melalui beberapa temuan berikut.

1. Terdapat perbedaan signifikan rata-rata posttest antara kelompok eksperimen (71,00) dan kelompok kontrol (66,75) dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$.

2. Peningkatan pemahaman kelompok eksperimen (N-Gain = 0,504) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (N-Gain = 0,436) dengan perbedaan yang signifikan (Sig. = $0,035 < 0,05$).

3. Nilai Cohen's d sebesar 0,445 menunjukkan bahwa Kahoot memberikan efek

sedang terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Keberhasilan ini disebabkan oleh karakteristik Kahoot yang interaktif, penerapan prinsip gamifikasi, pemberian umpan balik langsung, dan integrasi multimedia yang membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan engaged dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak sekolah SMPN 3 Bolo yang sudah memberikan ruang untuk melakukan penelitian dan terimakasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah membimbing saya selama di STKIP Harapan Bima.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS terpadu di MTsN 3 Tidore. *Juanga: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 10(2), 205–218.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>

- Candra, F. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis TIK di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 99–110.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association*.
<https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hasanah, I., & Suciani, B. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan motivasi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(2), 761–766.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1).
<https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>
- Kocakoyun, S., & Bursali, H. (2017). Determination of university students' most preferred mobile application for gamification. *World Journal of Educational Technology: Current Issues*, 9(1), 18–23.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classroom response system. *Proceedings of the 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178–182.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). Alfabeta.
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis media pembelajaran interaktif dalam minat belajar siswa kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Wijayanti, D., Anwar, S., Khairani, K., & Sukhaimi, N. A. (2022). Implementasi inovasi pembelajaran geografi tingkat SMA dalam kurikulum 2013. *Journal on Education*, 4(2), 837–843.
<https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.496>
- Yana, E., Sofrayani, & Zulkifli, M. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Banjarbaru. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 8(2), 1–18.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>