

Efektivitas Media Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Al-Jamil Bare Eleh

The Effectiveness of Kahoot Media in Improving Grade XI Students' Understanding in Economics Subject at MA Al-Jamil Bare Eleh

Hapizurrahman^{1*}, Suandi¹ Marazaenal Adipta¹,

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu, Indonesia

*Email : hapiz1258.@gmail.com

Abstract : *This study was motivated by the low understanding of Economics material among students, particularly the Regional Revenue and Expenditure Budget (APBD) topic, due to the limited use of interactive learning media. The study aims to examine the effectiveness of Kahoot media in improving the understanding of Grade XI students at MA Al-Jamil Bare Eleh. A quantitative method with a one-group pretest-posttest design was employed. The participants were 30 Grade XI students. Data were collected using multiple-choice tests (pretest and posttest) and classroom observation. Data analysis included validity, reliability, normality, homogeneity, and paired sample t-tests. The results showed an average increase of 20.33 points with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that Kahoot effectively improved students' understanding. The study recommends the integration of interactive digital media as an alternative teaching strategy.*

Keywords: *Kahoot Media; Student Understanding; Economics Learning*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi, khususnya pada topik Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), akibat minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Al-Jamil Bare Eleh. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 30 orang. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda (pretest dan posttest) serta observasi. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 20,33 poin dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa media Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media digital interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran.

Kata Kunci: Media Kahoot, Pemahaman Siswa, Pembelajaran Ekonomi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar pada dunia pendidikan, mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar [1]. Metode pembelajaran konvensional kini mulai beralih ke pendekatan student-centered yang lebih mendorong kemandirian dan kreativitas siswa [2]. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menjadi sarana penting dalam mendukung variasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa [3]. Namun, hasil observasi di MA Al-Jamil Bare Eleh menunjukkan rendahnya pemanfaatan media interaktif, yang berdampak pada keterlibatan siswa yang minim dalam pembelajaran ekonomi. Sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang antusias, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep APBD menjadi rendah [5]. Hal ini dibuktikan dengan data awal yang menunjukkan bahwa hanya 30% siswa mencapai nilai di atas KKM.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital interaktif, termasuk game edukasi, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara lebih visual, menarik, dan interaktif [6]. Salah satu media yang populer adalah Kahoot [8], aplikasi berbasis kuis online yang menghadirkan kompetisi sehat serta umpan balik langsung [9]. Kahoot telah terbukti meningkatkan fokus, keterlibatan, dan motivasi siswa [7]. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya topik APBD.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan one-group pretest-posttest. Penelitian dilakukan di MA Al-Jamil Bare Eleh semester genap tahun ajaran 2024/2025. Partisipan penelitian adalah 30 siswa kelas XI, dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda (20 soal) untuk pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta lembar observasi. Data dianalisis melalui uji validitas (Pearson), reliabilitas (Cronbach's Alpha), normalitas (Kolmogorov-Smirnov), homogenitas (Levene), dan uji-t berpasangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah penggunaan Kahoot. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 54,67, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 75,00. Rata-rata peningkatan sebesar 20,33 poin dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menandakan bahwa penggunaan Kahoot efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi APBD.

Tabel 1. Hasil Uji Pretest dan Posttest

Tes	Rata-rata	Signifikansi
Pretest	54,67	0,000
Posttest	75,00	

Temuan ini sejalan dengan teori Arsyad [3][10] bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian Putri dan Muzakki [7][11] juga menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan antusiasme belajar serta hasil belajar siswa. Proses pembelajaran berbasis kuis interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif, kompetitif, dan fokus pada materi [12]. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot dipengaruhi oleh faktor desain soal, strategi pengelolaan kelas, dan dukungan fasilitas teknologi. Guru yang mampu memanfaatkan Kahoot secara optimal dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Al-Jamil Bare Eleh pada materi APBD. Hasil uji menunjukkan adanya peningkatan signifikan rata-rata nilai sebesar 20,33 poin ($p < 0,05$). Oleh karena itu, Kahoot dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi maupun mata pelajaran lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi kepada pihak MA Al-Jamil Bare Eleh, guru, dan siswa kelas XI yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini, sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. P. Dewi, "Literasi dampak dan tantangan digitalisasi bagi anak usia sekolah," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [2] A. Z. A. Ghorib, "Implementasi metode debat aktif sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa SMA materi teori evolusi," 2017.
- [3] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- [4] A. Ahmadiyanto, "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si Berbasis Word Square," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, 2016.
- [5] Hasil observasi awal di MA Al-Jamil Bare Eleh, Januari 2025.
- [6] M. Nurwahid and A. Ashar, "Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep," 2023.
- [7] R. Putri and A. Muzakki, "Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Ekonomi," 2019.
- [8] G. S. Laksito and R. H. Kankarofi, "Utilization of the Kahoot Games Application for Understanding Economic Learning in High School Students," *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, vol. 3, no. 2, pp. 54–57, 2023, doi: 10.46336/ijeer.v3i2.413.
- [9] J. T. B. Santoso and A. Widiyanti, "Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, vol. 8, no. 2, pp. 171–185, 2022, doi: 10.22219/jinop.v8i2.21384.
- [10] P. A. Baszuk and M. L. Heath, "Using Kahoot! to increase exam scores and engagement," *Journal of Education for Business*, vol. 95, no. 8, pp. 548–552, Nov. 2020, doi: 10.1080/08832323.2019.1707752.
- [11] A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review," *Computers & Education*, vol. 149, p. 103818, May 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
- [12] R. Martínez-Jiménez, C. Pedrosa-Ortega, A. Licerán-Gutiérrez, M. C. Ruiz-Jiménez, and E. García-Martí, "Kahoot! as a Tool to Improve Student Academic Performance in Business Management Subjects," *Sustainability*, vol. 13, no. 5, p. 2969, 2021, doi: 10.3390/su13052969.