

Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Ni Nyoman Kartika Sari¹, Zahrudin Hodsay¹, Januardi¹

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

E-mail: ¹ ninyomankartikasari@gmail.com, ² zhodsay@gmail.com,
³ januardibkl@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang. Metode yang digunakan adalah eksperimen bentuk *True Eksperimental Design* dengan *posttest-only-control design*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 11 Palembang dengan jumlah sampel 74 siswa yang terdiri dari kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 7 sebagai kelas kontrol. Teknik Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 77,70 dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol rata-rata sebesar 62,43. Berdasarkan Uji t_{tes} , diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,05 > t_{tabel} = 1,993$ maka tolak H_0 dan terima H_a dengan besar pengaruh 40,8% sedangkan sisanya 59,2% dipengaruhi faktor lain. Berdasarkan hasil tersebut berarti ada pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang.

Kata Kunci: Aplikasi Kahoot; Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using the Kahoot application on student learning outcomes in economics subjects at SMA Negeri 11 Palembang. The method used is an experimental form of True Experimental Design with a posttest-only-control design. The study was conducted at SMA Negeri 11 Palembang with a sample of 74 students consisting of class XI IPS 1 as the experimental class and class XI IPS 7 as the control class. Data collection techniques using observation, documentation and test techniques. The results in this study indicate that student learning outcomes in the experimental class with an average of 77.70 and student learning outcomes in the control class an average of 62.43. Based on the t-test, the value of $t_{count} = 7.05 > t_{table} = 1.993$, then reject H_0 and accept H_a with a large influence of 40.8% while the remaining 59.2% is influenced by other factors. Based on these results, it means that there is an effect of using the Kahoot application on student learning outcomes in economic subjects at SMA Negeri 11 Palembang.

Keywords: Kahoot Application; Learning outcomes

PENDAHULUAN

Proses kehidupan manusia memerlukan pendidikan karena melalui pendidikan dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya. Pendidikan merupakan langkah utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang merupakan indikator penting untuk menentukan kemajuan suatu bangsa dan negara, oleh karena itu diperlukan pendidikan yang memadai untuk menciptakan manusia yang berkualitas.

Sebagai fasilitator, guru berperan dalam menyebarluaskan ilmu pengetahuan, menggunakan segala keterampilan dan fasilitas yang dimilikinya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal maka diperlukan proses pembelajaran yang efektif, untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran perlu digunakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat mendukung suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendidik harus mahir dalam berbagai teknologi informasi dan memiliki keterampilan setidaknya memiliki pengalaman dalam mempelajari penggunaan teknologi.

Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 membawa pengaruh dan perubahan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat mendukung pembelajaran yang menarik dan menjadi struktur pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan teknologi yang semakin maju dan berkembang, menjadi tantangan bagi guru untuk terus mengikuti perkembangan yang berkaitan dengan pembelajaran, berpikir dan bertindak. Selama ini pemanfaatan teknologi hanya sebatas permainan, yang tidak memberikan nilai pendidikan apapun kepada siswa, pemanfaatan teknologi mutlak diperlukan seperti penggunaan *smartphone*, manfaat pengalaman belajar edukatif yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa melalui penggunaan teknologi berbasis aplikasi sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 11 Palembang, bahwa kegiatan pembelajaran belum berlangsung secara maksimal, siswa cenderung kurang aktif jika proses belajar mengajar masih menggunakan papan tulis, buku dan hanya terpaku pada guru sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan materi saja. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran menggunakan buku, beberapa siswa lebih sering berbicara dengan temannya tanpa memperhatikan materi pelajaran, ketika guru memberikan tugas siswa masih melihat dan bertanya kepada temannya dan ketika guru mengajukan pertanyaan siswa kurang antusias menjawab. Terbukti siswa sering bosan dan kurang berminat mengikuti proses belajar mengajar sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak maksimal mengingat nilai ketuntasan siswa 60%, sedangkan 40% yang tidak sepenuhnya mencapai nilai yang ditetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebesar 72 untuk mata pelajaran ekonomi.

Permasalahan ini disebabkan karena masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media berbasis aplikasi *kahoot* yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Sarana dan prasarana yang memadai

seperti LCD proyektor dan smartphone dapat digunakan sebagai alat penunjang selama proses belajar mengajar, namun beberapa guru dan siswa belum memanfaatkan sepenuhnya fasilitas yang ada. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi maka peneliti menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai penunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang.

Media pembelajaran semuanya melalui perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa dalam menerima informasi (Nurfadhillah, 2021:8). Media pembelajaran adalah perangkat yang dibuat dan digunakan secara terencana untuk menyampaikan pesan yang dapat menjalin interaksi dengan siswa (Ismail, 2020:44). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan oleh guru dalam penyediaan bahan ajar. Media pembelajaran sangat bermanfaat bila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya sarana pembelajaran, guru dapat meningkatkan pembelajaran secara lebih efektif dan interaktif guna merangsang pikiran siswa agar lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Aplikasi adalah perintah yang dirancang secara sistematis yang diberikan kepada makhluk untuk menjalankan perintah dengan bantuan komputer sehingga mereka dapat mengklik berdasarkan perintah yang dikompilasi (Abubakar et al., 2021:25). Aplikasi adalah program yang dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk melakukan fungsi atau aktivitas yang diinginkan oleh pengguna sebagai target yang dapat dialamatkan (Mochamad et al., 2021:26). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa program yang dibuat dan dapat digunakan sebagai perangkat siap pakai serta untuk menjalankan perintah dan tugas penggunaanya disebut aplikasi.

Kahoot merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berupa kuis yang menarik dan menyenangkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif (Christiani et al., 2019:5). *Kahoot* adalah aplikasi yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berbasis web browser (Mamonto et al., 2021:3) Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi yang gratis dan mudah untuk diakses. *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media berbasis aplikasi, *Kahoot* memiliki tampilan warna dan suara latar yang membuat suasana belajar menjadi menarik, aktif dan menyenangkan. Siswa memilih warna pada tampilan kahoot sesuai dengan jawabannya, di akhir kuis akan ditampilkan ranking sesuai jawaban yang benar dan cepat dengan batas waktu yang telah ditentukan. Terdapat kelebihan dan kekurangan *kahoot* sebagai berikut (Nana, 2020:87):

1) Keuntungan menggunakan *Kahoot*

- a. Pembelajaran lebih mudah bagi guru dengan berbagai fitur seperti kuis dan pertanyaan lainnya.
 - b. *Kahoot* dapat diakses dan diakses kapan saja, di mana saja
 - c. *Kahoot* memiliki fitur yang dapat digunakan secara gratis
 - d. *Kahoot* dapat secara otomatis menampilkan peringkat berdasarkan nilai siswa
- 2) Kekurangan menggunakan *Kahoot*
- a. Masih banyak guru yang belum menguasai teknologi
 - b. Pilihan jawaban sedikit
 - c. Beberapa fitur lengkap tersedia dengan biaya
 - d. Tidak semua pertanyaan dapat digunakan, seperti beberapa pertanyaan
 - e. Wajib menggunakan komputer, laptop, smartphone dan jaringan yang stabil.

Hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah melakukan proses belajar mengajar yang membawa perubahan pada kemampuan siswa dalam hal pengetahuan, perilaku, dan keterampilan. (Ilmiyah & Sumbawati, 2019:47). Hasil belajar merupakan bukti dari upaya siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan perubahan dan pembentukan perilaku yang diperoleh (Darmadi, 2017:255). Dari beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan proses bisnis seseorang untuk membawa perubahan pada kemampuannya. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui perkembangan dan pemahaman siswa selama proses belajar mengajar, yang dapat diamati dan diukur melalui sikap, keterampilan dan pengetahuan. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut (Susanto, 2013:14):

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang diperoleh dari diri sendiri yang dapat merangsang kemampuan belajar, faktor internal tersebut antara lain: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal peserta didik yang dapat mendorong hasil belajar, seperti dukungan keluarga, sekolah dan masyarakat yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Palembang pada tahun ajaran 2021/2022 Semester Genap dengan materi “Kerja Sama Ekonomi Internasional” Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret 2022 sampai dengan Mei 2022. Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu pemanfaatan aplikasi *kahoot* dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Jenis Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *True Eksperimental Design*. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan dengan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 11

Palembang dengan jumlah 270 siswa dan sampel yang digunakan yaitu Kelas XI IPS 1 dengan jumlah 37 siswa dan Kelas XI IPS 7 berjumlah 37 siswa dengan teknik pengambilan *Sampel Random Sampling*. *Sampel Random Sampling* adalah suatu teknik yang dilakukan secara acak atau digunakan secara acak sebagai anggota sampel dari populasi sehingga setiap unit penelitian mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel, metode ini dilakukan jika anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2018:120).

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

Observasi ialah proses pengamatan dan pencatatan yang sistematis, logis, objektif, rasional, dan berbagai fenomena, baik dalam situasi yang nyata maupun yang dibuat secara artifisial, untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Arifin, 2016:153). Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar siswa seperti perilaku siswa selama belajar, melaksanakan tugas dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan 3 indikator dan 3 deskriptor.

Tes ialah serangkaian pertanyaan atau latihan dan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2014:193). Dalam penelitian ini tes yang dilakukan peneliti adalah pemberian soal tes menggunakan aplikasi *Kahoot* pada kelas eksperimen dan tes soal menggunakan lembar soal pada kelas kontrol. Tes akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan materi kerjasama ekonomi internasional setelah pembelajaran, soal yang diajukan berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal.

Dokumentasi ialah catatan kesempatan telah terjadi, dokumentasi dapat berupa teks, gambar, atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2017:329). Peneliti menggunakan dokumen ini untuk memotret kegiatan yang sedang diselidiki dan untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, jumlah guru dan siswa di SMA Negeri 11 Palembang

Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Tes

Validitas ialah suatu kegiatan yang menunjukkan tingkat keaslian atau keaslian suatu instrumen. Instrumen asli atau signifikan memiliki keaslian yang tinggi. Semua hal dipertimbangkan, instrumen yang tidak sah berarti memiliki legitimasi yang rendah (Arikunto, 2014:211). Dalam penelitian ini yang menjadi responden validasi butir soal tes adalah siswa kelas XII IPS 7 yang bukan termasuk sampel dalam penelitian, untuk menguji validitas dari responden peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* untuk mengetahui soal tes valid, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad (\text{Kesumawati \& Aridanu, 2018:20})$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas tes yang dilakukan, jumlah butir soal yaitu

sebanyak 30 soal pilihan ganda yang tidak valid berjumlah 10 soal yaitu, nomor 6, 7, 14, 15, 19, 22, 23, 24, 26, 30, soal tersebut tidak digunakan jadi soal yang valid berjumlah 20 soal.

2. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah ukuran yang menjaga hasil pengukuran tetap konsisten ketika gejala yang sama diukur lebih dari satu kali dengan alat ukur yang sama (Kesumawati & Aridanu, 2018:33). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus reliabilitas K-R 20 yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right) \quad (\text{Arikunto, 2014:231})$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dilakukan dengan tingkat Sig. 5% yaitu 0,361, dari 20 soal valid yang sudah diujikan dikatakan reliabel yaitu $r_{hitung} 0,828 > r_{tabel} 0,361$.

Analisis Data Observasi

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data observasi untuk mengukur keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, hasil observasi dilihat dari dilaksanakan atau tidaknya aktivitas belajar siswa selama proses belajar mengajar. Untuk menghitung hasil observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \quad (\text{Purwanto, 2020:102-103})$$

Analisis Data Tes

Untuk menganalisis data tes atau hasil belajar siswa dan melihat nilai yang diperoleh siswa peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \quad (\text{Siregar, 2017:111}).$$

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis normal atau tidak. Untuk mengetahui hasil normalitas data rumus yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2):

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \quad (\text{Sugiyono, 2017:107})$$

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas perlu dipakai untuk mengetahui apakah varians dari beberapa populasi homogen atau tak homogen, uji homogenitas data dapat dilakukan dengan rumus uji F (Sianipar & Hidayat, 2017:142).

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \quad (\text{Sugiyono, 2018:276})$$

Untuk menguji hipotesis penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana dengan uji t_{tes} , sebagai berikut:

$$Y = a + bX \quad (\text{Kesumawati \& Aridanu, 2018:142})$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam melaksanakan pembelajaran, kelas XI IPS 1 diperlakukan sebagai kelas eksperimen selama proses belajar mengajar menggunakan aplikasi Kahoot yang berjumlah 37 siswa, dan XI IPS 7 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional tanpa perlakuan, dengan total dari 37 siswa.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

No.	Interval Penilaian %	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	86-100%	11	30 %	Sangat Baik
2	76-85%	26	70 %	Baik
3	60-75%	-	0%	Cukup
4	55—59%	-	0%	Kurang
5	<54%	-	0%	Kurang Sekali
Jumlah		37	100%	Baik
Rata-Rata		83,10		

Sumber : Data Diolah

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa Kelas Kontrol

No.	Interval Penilaian %	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	86-100%	3	8 %	Sangat Baik
2	76-85%	14	38 %	Baik
3	60-75%	20	54%	Cukup
4	55—59%	-		Kurang
5	<54%	-		Kurang Sekali
Jumlah		37	100%	Cukup
Rata-Rata		75,30		

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan aktivitas belajar siswa yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran pemahaman dan penerimaan materi kerjasama ekonomi internasional, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,10 dan kelas kontrol rata-rata 75,30.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No.	Interval Penilaian %	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	86-100	4	10,81%	Baik Sekali
2	71-85	23	62,16%	Baik
3	56-70	9	24,31%	Cukup
4	41-55	1	2,70%	Kurang
5	0-40	-	-	Sangat Kurang
Jumlah		37	100%	Baik
Rata-Rata		77,70		

Sumber : Data diolah, 2022

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No.	Interval Penilaian %	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	86-100	-	-	Baik Sekali
2	71-85	5	13,51%	Baik
3	56-70	19	51,35%	Cukup
4	41-55	12	32,43%	Kurang
5	0-40	1	2,70%	Sangat Kurang
Jumlah		37	100%	Cukup
Rata-Rata		62,43		

Sumber : Data diolah, 2022

Berdasarkan hasil belajar siswa dari hasil tes, setelah dilakukan kegiatan belajar siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* di Kelas XI IPS 1 sebagai kelas uji coba mencapai rata-rata 77,70, dan pada Kelas XI IPS 7 sebagai kelas kontrol dengan rata-rata pembelajaran konvensional 62,43

Hasil uji normalitas data berdasarkan perhitungan yang diperoleh sebagai kelompok eksperimen di kelas XI PSI 1, skor $X^2_{hitung} = 7,78 < X^2_{Tabel} = \alpha 0,05$ dk = 6-1 = 11,070 Pada perhitungan kelas XI IPS 7 kelompok kontrol bahwa $X^2_{hitung} = 7,32 < X^2_{Tabel} = \alpha 0,05$ dk = 6-1 = 11,070, sehingga hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, memungkinkan untuk memverifikasi homogenitasnya

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa $\alpha 0,05$ dk = 37-1; dk = 37-1, $F_{hitung} = 1,00 < F_{tabel} = 1,74$ maka terima H_0 dan tolak H_a yang berarti varians data kedua kelompok homogen. Berikut adalah hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana. diperoleh ($b = 15,6$), ($a = 62,26$), ($S_e = 9,40$), ($S_b = 2,21$), pada perhitungan koefisien determinasi diperoleh $r^2 = 0,408 = 40,8\%$, uji t dilakukan dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan dk = $n_1 + n_2 - 2 = 37 + 37 - 2 = 72$, maka $t_{tabel} 1,993$, diperoleh $t_{hitung} = 7,05 > t_{tabel} = 1,993$ maka tolak H_0 dan terima H_a artinya ada pengaruh penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 11 Palembang.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 11 Palembang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksplorasi dengan jumlah 37 siswa dimana pembelajaran dan penumbuhan pengalaman di kelas uji coba diberikan dengan melibatkan aplikasi *Kahoot* sedangkan kelas XI IPS 7 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 37 siswa menggunakan pembelajaran tanpa diberikannya perlakuan. Peneliti melaksanakan penelitian dengan memberikan 4 kali pertemuan yang dimana 3 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk melakukan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan materi tentang kerja sama ekonomi internasional.

Dilihat dari hasil aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan penggunaan aplikasi Kahoot dalam kategori "Sangat Baik" mencapai persentase 30% dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang. sedangkan kategori "Baik" mencapai persentase 70% dengan jumlah siswa 26 orang. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Cukup", "Buruk", "Kurang". Rata-rata yang dicapai pada kelas XI IPS 1 (eksperimen) adalah 83,1 dengan kategori "Baik". Sedangkan hasil aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional dalam kategori "Sangat Baik" mencapai persentase 8% dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang. sedangkan kategori "Baik" mencapai persentase 38% dengan jumlah siswa 14 orang. Pada kategori "Cukup" tercapai 54% dengan jumlah siswa 20 orang. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori "Kurang", "Kurang". Rata-rata yang dicapai pada kelas XI IPS 7 (kontrol) sebesar 75,30% dengan kategori "Cukup".

Berdasarkan hasil tes akhir yang telah dilakukan bahwa persentase siswa kelas eksperimen dengan diberikannya perlakuan pemanfaatan aplikasi *kahoot* menunjukkan hasil

belajar pada kriteria “Baik” yaitu sebesar 62,16% dengan jumlah 23 siswa sedangkan pada kriteria “Cukup” sebanyak 24,31% dengan jumlah 9 siswa dan siswa yang berada pada kriteria “Baik Sekali” sebesar 10,81% dengan jumlah 10 siswa kemudian pada kriteria “Kurang” sebanyak 2,70% dengan jumlah 1 siswa dan tidak ada siswa yang memperoleh kriteria “ Sangat Kurang”, rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kriteria “baik” sebesar 77,70

Sedangkan presentase hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan dengan memakai pembelajaran konvensional pada kriteria “Cukup” yaitu sebesar 51,35% dengan jumlah 19 siswa merupakan presentase yang terbesar, sedangkan siswa yang memperoleh kriteria “Kurang” sebanyak 32,43% dengan jumlah 12 siswa dan siswa yang memperoleh kriteria “Baik” yaitu sebesar 13,51% dengan jumlah 5 siswa dan siswa yang mendapat nilai “Sangat Buruk” sebesar 2,70% dengan jumlah 1 siswa dan tidak ada siswa yang mendapat nilai “sangat baik”, yang normal didapat dari hasil belajar siswa kelas kontrol, dijumlahkan menjadi 62,43 dengan kriteria “Cukup”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot lebih tinggi 77,70 dibandingkan hasil belajar kelas kontrol tanpa perlakuan dengan pembelajaran konvensional sebesar 62,43. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen XI IPS 1 lebih baik karena pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas XI kontrol. IPS 7.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,05 > t_{tabel} = 1,993$ maka tolak H_0 dan terima H_a artinya terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang. Dari data perhitungan koefisien determinasi besar pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa yaitu 40,8% sedangkan sisanya sebesar 59,2% dipengaruhi faktor lain.

Penelitian lain yang memiliki hasil penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ajun Purwanto dan Wiwik Cahyaningrum (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi”. Hasil dari uji spekulasi diperoleh bahwa nilai normal hasil belajar siswa pasca uji coba memanfaatkan game internet kahoot adalah 60.14. dari uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} 3,594 > t_{tabel} 2,052$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 dihilangkan, dan itu menandakan “ada perbedaan hasil belajar siswa. Mengingat efek samping pasca- tes 60.14 pre-test 45,00, berdasarkan keputusan teori estimasi, post pre maka spekulasi tersebut diakui, sehingga sangat mungkin dirasakan bahwa ada pengaruh penggunaan game elektronik Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI Topografi IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kecamatan Samba Hasil ini juga sesuai dengan hasil eksplorasi yang dipimpin oleh analis dimana hasil latihan belajar siswa di kelas uji coba yang diperlakukan dengan pemanfaatan aplikasi Kahoot adalah 83,1 lebih besar daripada kelas kontrol latihan pembelajaran tanpa ditangani dengan memanfaatkan pembelajaran reguler sebesar 75,30.

Hasil belajar kelas eksplorasi yang diberi perlakuan dengan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebesar 77,70 lebih besar dibandingkan hasil belajar kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 62,43. Dari hasil analisis data yang menggunakan uji t_{test} dengan regresi linier sederhana diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 7,05 > t_{\text{tabel}} = 1,993$, maka tolak H_0 dan terima H_a sehingga terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang dengan besar pengaruh 40,8% sedangkan 59,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rata-rata keaktifan siswa kelas eksperimen XI IPS 1 yang diberikan perlakuan dengan pemanfaatan aplikasi *kahoot* pada kriteria “Baik” sebesar 83,10% dibandingkan dengan keaktifan siswa kelas kontrol kelas XI IPS 7 tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kriteria “Cukup” sebesar 75,30%.
2. Berdasarkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pemanfaatan aplikasi *kahoot* sebesar 77,70 lebih besar dibandingkan hasil belajar kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 62,43. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen XI IPS 1 lebih baik karena pada kelas eksperimen menggunakan pemanfaatan aplikasi *kahoot* yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol XI IPS 7.
3. Berdasarkan hasil hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t_{tes} diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 7,05 > t_{\text{tabel}} = 1,993$ maka tolak H_0 dan terima H_a artinya terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang. Dari data perhitungan koefisien determinasi besar pengaruh pemanfaatan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa yaitu 40,8% sedangkan sisanya sebesar 59,2% dipengaruhi faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Tanjung, I. Y., Azhar, Z., & Prayogi, R. (2021). *Implementasi Computer Based Test (CBT) Fisika Modelling Assessment Konseptual Pembelajaran Berorientasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Host)*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, D., & Goein, M. (2019). *Modul Teknologi*

- Pembelajaran Kahoot!* Jawa Barat: CV Jejak.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ilimiyah, H. ., & Sumbawati, S. . (2019). Pagaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology, 03 Nomor 0*, 47.
- Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri Offset.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature, 2(1)*, 1–14.
- Mochamad, W., Hati, K., Larasati, B. F., Ismail, J., & Solikhun. (2021). *Fullstack Android Developer Aplikasi Penjual Tiket Bioskop*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan IPS, 01, No.1*.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sianipar, B. ., & Hidayat, K. (2017). *Statistik Analisis Regresi & Korelasi*. Palembang: Cv Amanah.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadaMedia Group.

