

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Pri Rahatmi Emba^{1*}, Sri Endang Saleh², Yulianti Toralawe³, Meyko Panigoro⁴, Rierind Koniyo⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: prirahatmi01@gmail.com

Diterima: 25/7/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMA Negeri 2 Limboto. Penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi-experimental* dan desain *nonequivalent control group design* ini melibatkan 60 peserta didik yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*, terbagi atas kelas eksperimen ($n = 30$) dan kelas kontrol ($n = 30$). Data dihimpun melalui angket terstruktur, observasi, dan dokumentasi yang diuji validitas serta reliabilitasnya. Analisis inferensial utama menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney U Test* dan diuji keterandalannya melalui *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan peserta didik. Uji *Mann-Whitney* menghasilkan nilai $p = 0,0009 < 0,05$ dengan *effect size* $r = 0,43$ (kategori sedang), sementara analisis penguat *t-test* menghasilkan nilai $p = 0,0004 < 0,05$ dengan *Cohen's d* $= 0,97$ (kategori besar). Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan keaktifan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana integrasi *gamification Kahoot* terbukti efektif memicu partisipasi aktif, fokus perhatian, serta kepercayaan diri peserta didik di kelas.

Kata kunci: *Keaktifan Peserta Didik, Media Pembelajaran Interaktif Kahoot, Pembelajaran Ekonomi*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using Kahoot interactive learning media on student learning participation in Economics subjects in class XI at SMA Negeri 2 Limboto. A quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design was employed, involving 60 students selected through purposive sampling divided into experimental ($n = 30$) and control ($n = 30$) groups. Data were gathered using structured questionnaires, observation, and documentation, all tested for validity and reliability. The primary inferential analysis utilized the non-parametric Mann-Whitney U Test and was confirmed for robustness using an Independent Sample t-Test. The findings revealed that using Kahoot interactive learning media had a positive and significant effect on student participation. The Mann-Whitney test yielded a p-value of $0.0009 < 0.05$ with a medium effect size ($r = 0.43$), while the supporting t-test yielded a p-value of $0.0004 < 0.05$ with a large effect size (Cohen's $d = 0.97$). Thus, there is a statistically significant difference in student participation growth between the experimental and control classes, proving that Kahoot gamification effectively boosts active involvement, focus, and self-confidence.

Keywords: *Economics Learning, Kahoot Interactive Learning Media, Student Participation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar krusial dalam kehidupan manusia yang mengemban tanggung jawab besar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di era globalisasi. Melalui proses pendidikan yang terstruktur, peserta didik diharapkan tidak hanya pasif menerima materi, melainkan mampu mengaktualisasikan segenap potensi batiniahnya, baik dalam domain pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun pembentukan karakter (afektif). Akselerasi kualitas pendidikan memegang peranan mutlak dalam melahirkan SDM cerdas yang siap beradaptasi di tengah era digitalisasi demi menyongsong tatanan *Smart Society 5.0* (Veronika et al., 2024). Maka dari itu, mutu pembelajaran di dalam kelas harus senantiasa dievaluasi demi memastikan tercapainya luaran pendidikan yang optimal.

Keberhasilan dari suatu proses pendidikan di sekolah tidak hanya ditakar dari seberapa masif penguasaan materi teoretis oleh peserta didik, tetapi juga dari manifestasi keterlibatan aktif mereka sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik secara mendasar mencerminkan adanya integrasi keterlibatan fisik, mental, intelektual, serta emosional peserta didik dalam merespons stimulus instruksional yang dihadirkan guru. Keaktifan belajar peserta didik dapat diidentifikasi secara nyata melalui rincian indikator utama, seperti penguasaan pengetahuan dasar, penunjukan rasa senang, pemusatan perhatian, adanya keinginan kuat untuk terlibat, mobilisasi usaha dalam belajar, hingga kepemilikan keyakinan diri yang matang (Sudjana, 2017). Peserta didik yang memiliki keaktifan tinggi cenderung lebih mudah mengasimilasi materi yang kompleks karena mereka memproses informasi secara mendalam.

Pada era disrupsi teknologi abad ke-21, paradigma pengajaran menuntut guru untuk merevolusi pedagoginya dengan memanfaatkan ragam media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi interaktif. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya pusat informasi (*teacher-centered*), melainkan sebagai fasilitator yang kreatif. Pengintegrasian media pembelajaran interaktif berbasis digital di dalam ruang kelas terbukti ampuh dalam melipatgandakan partisipasi aktif peserta didik karena mampu menghadirkan pengalaman belajar visual-auditori yang jauh lebih memikat dan dinamis (Khairani, 2024). Pemanfaatan media interaktif kontemporer secara simultan mendorong keterlibatan, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar baru yang melibatkan peserta didik secara langsung melalui aktivitas pemecahan masalah secara *real-time* (Rachmawati Prasetyani & Sukirman, 2024).

Salah satu instrumen teknologi instruksional yang memadukan unsur edukasi dan rekreasi digital (*game-based learning*) yang kini banyak diadopsi adalah platform *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi platform digital berbasis permainan yang memfasilitasi guru untuk mendesain kuis, survei, maupun evaluasi formatif secara interaktif. Melalui pemanfaatan fitur kompetisi berbasis poin kilat, integrasi musik latar yang menantang, visualisasi warna yang mencolok, serta penyajian papan peringkat (*leaderboard*), *Kahoot* mampu mengonversi ketegangan akademis menjadi sebuah ruang kompetisi sehat yang menyenangkan. Karakteristik *Kahoot* yang memberikan umpan balik (*instant feedback*) secara langsung setelah peserta didik menjawab kuis via gawai mereka, menjadi daya tarik utama yang mampu menyita atensi sekaligus memicu antusiasme peserta didik untuk terus fokus menyimak materi pelajaran.

Meskipun secara teoretis pemanfaatan media digital memberikan dampak positif, realitas empiris di lapangan sering kali menunjukkan kondisi yang kontradiktif. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelas XI di SMA Negeri 2 Limboto,

ditemukan sebuah fenomena di mana tingkat keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong sangat rendah. Sepanjang jam pelajaran berlangsung, mayoritas peserta didik cenderung bersikap pasif; mereka terlihat enggan memperhatikan penjelasan guru, sangat jarang mengajukan pertanyaan reflektif, kurang berani mengekspresikan opini orisinal, serta cenderung menarik diri dari diskusi kelompok. Interaksi timbal balik (*classroom interaction*) antara guru dan peserta didik tidak berjalan secara harmonis, sehingga roda pembelajaran berjalan monoton dan didominasi secara mutlak oleh guru.

Rendahnya intensitas keaktifan peserta didik di SMA Negeri 2 Limboto ini secara linier berimplikasi buruk terhadap pencapaian hasil evaluasi belajar mereka pada mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan data dokumentasi kuis yang diperoleh peneliti, dari total 35 peserta didik yang tersebar di salah satu kelas XI, terdapat 15 peserta didik (42,8%) yang meraih perolehan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dipersyaratkan oleh sekolah. Anomali nilai ini memberikan indikasi kuat bahwa daya serap kognitif peserta didik terhadap esensi materi Ekonomi sangat lemah. Penurunan performa akademik ini disinyalir kuat berakar dari minimnya keterlibatan mental dan emosional peserta didik saat pembelajaran; karena mereka diposisikan sebagai pendengar pasif, materi yang diajarkan hanya singgah sebagai memori jangka pendek (*short-term memory*) yang rentan terlupakan.

Jika ditelusuri lebih mendalam, akar penyebab utama dari rendahnya gairah keaktifan peserta didik tersebut bermuara pada pemilihan strategi mengajar guru yang masih mengandalkan metode konvensional secara persisten, seperti ceramah satu arah yang diselengi tanya jawab sederhana. Metode klasikal yang kaku ini membatasi ruang eksplorasi mandiri peserta didik dan menciptakan kejenuhan psikologis. Akibatnya, motivasi intrinsik peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas akademis menjadi lumpuh, peserta didik kehilangan fokus perhatian sejak menit-menit awal pelajaran, serta timbul rasa tidak percaya diri yang akut pada diri peserta didik saat dihadapkan pada kewajiban menjawab pertanyaan atau memecahkan persoalan ekonomi yang membutuhkan daya analisis tinggi.

Kondisi memprihatinkan tersebut secara konseptual dapat diurai dan dicarikan solusinya melalui kacamata Teori Konstruktivisme yang dicetuskan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Inti dari epistemologi konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan sejati tidak akan pernah terbentuk apabila hanya ditransfer secara mekanis dari guru ke peserta didik; pengetahuan wajib dibangun, direkonstruksi, dan dimaknai secara mandiri oleh peserta didik melalui refleksi pengalaman empiris dan interaksi aktif dengan lingkungan belajarnya (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978). Oleh sebab itu, untuk memicu konstruksi pengetahuan yang bermakna pada materi Ekonomi yang sarat akan konsep kurva dan hitungan akuntansi—diperlukan intervensi sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu memaksa peserta didik keluar dari zona pasif menuju zona partisipasi aktif.

Upaya penanggulangan masalah keaktifan melalui pemanfaatan *Kahoot* ini didukung kuat oleh rangkaian temuan ilmiah terdahulu yang relevan. Pengaplikasian kuis interaktif berbasis *Kahoot* terbukti signifikan dalam melejitkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas (Qalbi, 2025). Implementasi strategi *game-based learning* berbantuan platform *Kahoot* efektif bertindak sebagai katalisator untuk mendongkrak keaktifan peserta didik secara inklusif (Hannawita et al., 2023). Lebih jauh lagi, teknologi berbasis permainan secara mutakhir mampu memangkas tingkat kecemasan belajar (*learning anxiety*), melipatgandakan motivasi intrinsik, serta memperkaya kualitas pengalaman belajar peserta didik di ruang kelas (Alsswey, 2024).

Meskipun penelitian tentang *Kahoot* telah banyak dilakukan, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang mendasar. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus

pada pengukuran hasil belajar kognitif secara umum atau respons afektif sesaat tanpa menganalisis perubahan struktur indikator keaktifan multidimensional (seperti pengetahuan, rasa senang, perhatian, keinginan terlibat, usaha belajar, dan keyakinan diri). Selain itu, belum ada pengujian empiris berbasis eksperimen yang secara khusus mengevaluasi fenomena *ceiling effect* pada indikator perhatian serta lonjakan *gain score* pada indikator keyakinan diri peserta didik sekolah menengah di daerah sub-urban. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pembuktian empiris mengenai kemampuan *Kahoot* dalam memangkas *learning anxiety* secara spesifik pada mata pelajaran Ekonomi padat materi dan hitungan melalui kombinasi uji non-parametrik dan uji parametrik (*robustness check*). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terhadap peningkatan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Limboto.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif *quasi-experimental* ini menerapkan desain *nonequivalent control group design* untuk menguji pengaruh media interaktif *Kahoot* terhadap keaktifan peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Limboto pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI yang terbagi ke dalam 5 kelas paralel dengan jumlah keseluruhan 175 peserta didik. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan rendahnya tingkat partisipasi aktif yang teridentifikasi selama observasi awal pembelajaran Ekonomi (Khairani, 2024; Veronika et al., 2024). Sampel berjumlah 60 peserta didik yang terbagi secara seimbang ke dalam dua kelompok intervensi, yakni kelas XI M6 sebagai kelompok eksperimen ($n = 30$) yang mendapatkan perlakuan media *game-based learning* *Kahoot*, serta kelas XI M2 sebagai kelompok kontrol ($n = 30$) yang diajar menggunakan metode ceramah konvensional. Peneliti mengendalikan penyajian kuis interaktif terbatas waktu (*timer*) guna memastikan pengondisian suasana kompetitif terukur tanpa manipulasi eksperimental di luar variabel tindakan.

Data primer dihimpun menggunakan instrumen angket terstruktur berskala *Likert 5* tingkat mencakup 6 indikator keaktifan (pengetahuan, rasa senang, perhatian, keinginan terlibat, usaha belajar, dan keyakinan diri) serta diperkuat lembar observasi dan dokumentasi (Prasetiani & Sukirman, 2024; Sudjana, 2017). Seluruh 24 item instrumen telah dinyatakan sahih dan konsisten melalui uji validitas ($r_{hitung} > 0,254$; $p < 0,05$) dan uji reliabilitas *Cronbach's alpha* ($\alpha = 0,9881$). Pengolahan statistik dilakukan menggunakan perangkat lunak komputer. Karena uji prasyarat normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data kelompok kontrol tidak berdistribusi normal ($p = 0,031 < 0,05$), pengujian hipotesis utama dilakukan menggunakan teknik non-parametrik *Mann-Whitney U Test* pada $\alpha = 0,05$. Selanjutnya, analisis *Independent Sample t-Test* terhadap nilai *gain score* dijalankan sebagai uji keandalan (*robustness check*) untuk menghitung persentase *gain score* via persamaan matematika dan besaran *effect size* (*Cohen's d*) guna memastikan pergeseran skor keaktifan peserta didik valid secara statistik tanpa menyajikan data hasil penelitian pada bab metode ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif Kahoot terhadap keaktifan peserta didik, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian instrumen penelitian. Pengujian instrumen dilakukan terhadap angket keaktifan peserta didik yang terdiri atas 24 butir pernyataan dan diujikan kepada 60 responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Item	r hitung	r tabel	Sig	Keterangan
1	p1	0,8687	0,254	0,000	Valid
2	p2	0,8820	0,254	0,000	Valid
3	p3	0,8894	0,254	0,000	Valid
4	p4	0,8955	0,254	0,000	Valid
5	p5	0,8620	0,254	0,000	Valid
6	p6	0,8789	0,254	0,000	Valid
7	p7	0,8646	0,254	0,000	Valid
8	p8	0,8708	0,254	0,000	Valid
9	p9	0,9605	0,254	0,000	Valid
10	p10	0,9174	0,254	0,000	Valid
11	p11	0,9042	0,254	0,000	Valid
12	p12	0,9092	0,254	0,000	Valid
13	p13	0,9001	0,254	0,000	Valid
14	p14	0,8910	0,254	0,000	Valid
15	p15	0,8919	0,254	0,000	Valid
16	p16	0,8311	0,254	0,000	Valid
17	p17	0,9052	0,254	0,000	Valid
18	p18	0,8970	0,254	0,000	Valid
19	p19	0,9033	0,254	0,000	Valid
20	p20	0,9067	0,254	0,000	Valid
21	p21	0,8877	0,254	0,000	Valid
22	p22	0,8774	0,254	0,000	Valid
23	p23	0,8745	0,254	0,000	Valid
24	p24	0,9093	0,254	0,000	Valid

Sumber: Data Primer, 2026.

Berdasarkan tabel 1 hasil pengujian validitas, diperoleh hasil bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,254) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, seluruh item pada angket keaktifan peserta didik dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item	Cronbach Alpha	Kriteria	Keterangan
Keaktifan Peserta didik	24	0,9881	> 0,70	Sangat Reliabel

Sumber: Data Primer, 2026.

Tabel 2 hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,9881, yang lebih besar dari 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga seluruh item pernyataan konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel keaktifan peserta didik.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Pretest, Posttest, Gain

Variabel	Kelompok	N	Mean	Std. Dev	Min	Max
----------	----------	---	------	----------	-----	-----

Pretest	Kontrol	30	70,13	6,74	59	83
Pretest	Eksperimen	30	68,60	6,39	59	81
Posttest	Kontrol	30	105,13	7,01	92	118
Posttest	Eksperimen	30	110,87	7,28	96	120
Gain	Kontrol	30	35,00	8,13	15	50
Gain	Eksperimen	30	42,27	6,82	28	55

Sumber: Data Primer, 2026.

Berdasarkan tabel 3 statistik deskriptif, rata-rata nilai pretest kelompok kontrol sebesar 70,13 dan kelompok eksperimen 68,60, yang menunjukkan kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Setelah perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 105,13 pada kelompok kontrol dan 110,87 pada kelompok eksperimen. Selain itu, rata-rata gain score kelompok eksperimen (42,27) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (35,00), sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan peningkatan keaktifan peserta didik yang lebih baik.

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif Keaktifan Peserta didik Berdasarkan Indikator

Indikator	Kelompok	Pretest Mean ± SD	Posttest Mean ± SD	Gain Score Mean ± SD
Pengetahuan	Kontrol	2,94 ± 0,31	4,23 ± 0,27	1,29 ± 0,34
	Eksperimen	3,03 ± 0,46	4,82 ± 0,20	1,79 ± 0,45
Rasa Senang	Kontrol	3,07 ± 0,30	4,26 ± 0,26	1,19 ± 0,35
	Eksperimen	3,08 ± 0,61	4,83 ± 0,28	1,75 ± 0,48
Perhatian	Kontrol	2,74 ± 0,37	4,24 ± 0,26	1,50 ± 0,55
	Eksperimen	3,19 ± 0,49	4,81 ± 0,22	1,62 ± 0,42
Keinginan Terlibat	Kontrol	2,42 ± 0,50	4,08 ± 0,46	1,66 ± 0,57
	Eksperimen	2,88 ± 0,46	4,67 ± 0,27	1,78 ± 0,44
Usaha Dalam Belajar	Kontrol	2,78 ± 0,60	4,16 ± 0,43	1,38 ± 0,67
	Eksperimen	3,14 ± 0,43	4,89 ± 0,20	1,75 ± 0,47
Keyakinan Diri	Kontrol	2,62 ± 0,57	4,35 ± 0,36	1,73 ± 0,78
	Eksperimen	2,80 ± 0,48	4,68 ± 0,30	1,88 ± 0,54

Sumber: Data Primer, 2026.

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif terhadap indikator keaktifan peserta didik. Hasil tabel 4 analisis menunjukkan bahwa indikator perhatian memiliki nilai rata-rata tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot mampu meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, indikator keyakinan diri memperoleh nilai rata-rata yang paling rendah meskipun masih berada pada kategori baik. Secara keseluruhan, tingkat keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Obs	Sig	Keterangan
Eksperimen	30	0,525	Normal
Kontrol	30	0,031	Tidak Normal

Sumber: Data Primer, 2026.

Berdasarkan tabel 5 uji normalitas Shapiro-Wilk, kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,525 ($> 0,05$) sehingga data berdistribusi normal, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,031 ($< 0,05$) sehingga data tidak berdistribusi normal. Karena salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney yang sesuai untuk membandingkan dua kelompok independen dengan distribusi data yang tidak normal. Karena hasil uji normalitas sebelumnya menunjukkan bahwa data pada kelompok kontrol tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis nonparametrik *Mann-Whitney U Test*. Pengujian ini bertujuan untuk melihat perbedaan peringkat keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara objektif.

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney

Kelompok	Obs (N)	Rank Sum	Expected	Zhitung	p-value (Sig.)	Effect Size (r)	Keterangan
Kontrol	30	690,5	915	-3,325	0,0009	0,43	H0 Ditolak, Ha Diterima (Signifikan)
Eksperimen	30	1139,5	915				

Sumber: Data Primer, 2026.

Berdasarkan Tabel 6 di atas, hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai *Rank Sum* (jumlah peringkat) untuk kelas eksperimen adalah sebesar 1139,5, angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 690,5. Dari hasil perhitungan inferensial tersebut, diperoleh nilai koefisien Z hitung sebesar -3,325 dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,0009. Mengingat nilai *p-value* yang didapatkan jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ($0,0009 < 0,05$), maka diambil keputusan statistika yaitu H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan secara empiris terdapat perbedaan yang sangat nyata dan signifikan antara tingkat keaktifan belajar peserta didik di kelas eksperimen (dengan Kahoot) dibandingkan kelas kontrol (konvensional).

Lebih lanjut, besaran Kekuatan Efek (*Effect Size r*) yang diperoleh adalah sebesar 0,43. Menurut kriteria Cohen, nilai ini masuk ke dalam kategori efek sedang (medium effect). Temuan ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan kontribusi atau pengaruh yang cukup berarti dalam menstimulus keterlibatan, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Limboto. Keunggulan performa ini juga sejalan dengan capaian nilai rata-rata *gain score* kelas eksperimen yang lebih tinggi (42,27) daripada kelas kontrol (35,00). Sebagai langkah konfirmasi untuk menguji ketahanan (*robustness check*) dari hasil analisis nonparametrik di atas, peneliti juga melakukan analisis uji parametrik *Independent Sample T-Test* terhadap nilai pertumbuhan (*gain score*) kedua kelompok.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Kelompok	N	Mean	SD	t- hitung	df	p- value	Mean Difference	95% Confidence Interval (CI)	Effect Size (Cohen's d)
Kontrol	30	35,00	8,13	-3,7506	58	0,0004	-7,2667	-11,145 s.d - 3,388	0,97
Eksperimen	30	42,27	6,82						

Sumber: Data Primer, 2026.

Tabel 7 menyajikan data analisis penguat menggunakan *Independent Sample T-Test*. Hasil pengujian menghasilkan nilai statistik t hitung sebesar -3,7506 dengan derajat kebebasan (*df*) 58 serta nilai probabilitas (*p-value*) sebesar 0,0004. Karena nilai $0,0004 < 0,05$, hasil uji

parametrik ini secara linier memperkuat keputusan dari uji *Mann-Whitney* sebelumnya, yaitu terdapat perbedaan rata-rata keaktifan yang sangat signifikan antar kedua kelompok sampel.

Nilai selisih rata-rata (*Mean Difference*) sebesar -7,2667 memberikan arti penafsiran bahwa secara rata-rata, peningkatan (*gain score*) keaktifan belajar peserta didik di kelas eksperimen 7,27 poin lebih tinggi secara mutlak dibandingkan dengan kelas kontrol. Rentang keyakinan pada tingkat kepercayaan 95% (*95% Confidence Interval*) yang berada pada area nilai negatif (-11,145 s.d -3,388) semakin mempertegas keunggulan konsisten dari kelompok eksperimen. Menariknya, perhitungan ukuran efek pada analisis penguat ini menghasilkan nilai *Effect Size (Cohen's d)* sebesar 0,97. Nilai ini masuk ke dalam kategori efek besar (*large effect*), yang mengindikasikan bahwa intervensi media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi Kahoot* memiliki daya pengaruh yang sangat kuat dan nyata dalam mendongkrak keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data deskriptif indikator, aspek pengetahuan menempati nilai rata-rata tertinggi pada pasca-perlakuan (*posttest*) yaitu sebesar 4,82. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa karakteristik media *Kahoot* yang dinamis mampu memusatkan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran Ekonomi. Unsur visual yang menarik, batas waktu (*timer*), dan musik latar yang menantang bertindak sebagai stimulus kuat untuk mempertahankan fokus peserta didik di dalam kelas. Pemanfaatan media yang interaktif ini sangat sejalan dengan pandangan Ali et al. (2025) mengenai pentingnya visualisasi dalam pengajaran. Melalui integrasi komponen multimedia tersebut, *Kahoot* terbukti sukses menjaga ritme atensi peserta didik agar tidak mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar pelajaran.

Namun, temuan unik menunjukkan bahwa *Gain Score* atau pertumbuhan pada indikator perhatian ini justru menjadi yang terendah yaitu sebesar 1,62. Fenomena metodologis ini mengindikasikan bahwa perhatian peserta didik kelas eksperimen pada dasarnya sudah berada dalam kategori baik sejak awal pembelajaran. Kondisi awal yang sudah tinggi tersebut menyebabkan ruang untuk meningkat menjadi tidak terlalu lebar (*ceiling effect*). Selain itu, fokus perhatian peserta didik di dalam kelas bersifat mutator-kompleks dan tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor tunggal saja. Sebagaimana dikemukakan oleh Farida Payon et al. (2021), keaktifan dan fokus perhatian peserta didik turut dipengaruhi oleh kesiapan fisik, kenyamanan lingkungan, dan manajemen kelas oleh guru.

Berbanding terbalik dengan indikator perhatian, indikator keyakinan diri justru mencatatkan pertumbuhan (*Gain Score*) paling tinggi di antara seluruh indikator yaitu sebesar 1,88. Lonjakan drastis ini mengindikasikan bahwa *Kahoot* berhasil memangkas hambatan psikologis yang selama ini membelenggu kreativitas peserta didik di kelas. Dalam metode ceramah konvensional, peserta didik sering kali didera kecemasan (*learning anxiety*) dan rasa takut dihakimi jika salah menjawab pertanyaan. *Kahoot* mampu mereduksi kecemasan sosial tersebut secara signifikan karena menyediakan ruang pengerjaan kuis yang lebih privat melalui gawai masing-masing. Ketika rasa aman dari tekanan sosial dan penghakiman teman sejawat terpenuhi, keyakinan diri peserta didik untuk berpartisipasi aktif akan tumbuh secara eksponensial.

Mekanisme penilaian yang diterapkan dalam platform *Kahoot* juga turut andil dalam membangun mentalitas positif peserta didik. Karakteristik utama dari aplikasi ini adalah hanya

menampilkan nama lima besar peserta didik dengan poin tertinggi pada papan peringkat (*leaderboard*). Sistem ini membuat peserta didik yang berada di peringkat bawah tidak merasa dipermalukan atau dihakimi secara sosial di depan kelas. Penurunan ketegangan psikologis ini sangat relevan dengan hasil riset yang dilakukan oleh Sholihah et al. (2023) mengenai evaluasi digital. Aspek kerahasiaan skor inilah yang secara perlahan memupuk keyakinan diri peserta didik untuk lebih berani mengambil keputusan secara cepat dan tepat.

Indikator rasa senang dan keinginan terlibat dalam belajar juga secara konsisten mengalami kenaikan pasca-perlakuan dengan rata-rata skor di atas 4,60. Kehadiran fitur kompetisi poin kilat terbukti mampu mengonversi persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran Ekonomi yang awalnya dianggap penuh hafalan. Pembelajaran Ekonomi kini berubah menjadi sebuah arena permainan edukatif yang sangat menantang sekaligus menyenangkan bagi seluruh peserta didik. Hal ini didukung oleh Cahyanti et al. (2023) yang menegaskan bahwa *Kahoot* sebagai media masa kini sangat andal dalam menghidupkan suasana kelas. Suasana emosional yang positif tersebut pada akhirnya bermuara pada tingginya komitmen peserta didik untuk selalu terlibat dalam aktivitas akademis.

Penerapan *Kahoot* di kelas eksperimen juga memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan usaha belajar dan pemahaman pengetahuan peserta didik. Adanya sistem umpan balik langsung (*instant feedback*) setelah kuis selesai memaksa peserta didik untuk langsung mengoreksi pemahaman konsep yang keliru. Proses evaluasi berkala yang dikemas secara interaktif ini memicu motivasi intrinsik peserta didik untuk berusaha lebih keras pada kuis berikutnya. Temuan ini selaras dengan studi Widara Rizqi Ulfa et al. (2024) mengenai pemanfaatan media *game-based learning* di sekolah menengah. Rasa penasaran untuk memperbaiki peringkat mendorong peserta didik mengerahkan usaha terbaik mereka untuk mempelajari kembali materi pelajaran Ekonomi yang dirasa sulit.

Dari aspek metodologis, keputusan penolakan terhadap H_0 pada penelitian ini memiliki tingkat keandalan dan keabsahan ilmiah yang sangat tinggi. Hasil uji *Mann-Whitney* sebagai analisis inferensial utama menunjukkan perbedaan peringkat yang sangat signifikan antara kedua kelompok dengan $p\text{-value} = 0,0009$. Fakta statistik tersebut juga didukung oleh nilai *Effect Size* (r) sebesar 0,43 yang masuk dalam kategori efek sedang. Guna menjamin bahwa temuan ini bersifat ajek (*robust*), peneliti melakukan analisis penguat menggunakan uji parametrik *Independent Sample t-Test*. Hasil analisis penguat ini menghasilkan $p\text{-value} = 0,0004$ yang secara linier menyokong kesimpulan awal bahwa keunggulan kelas eksperimen bersifat nyata.

Perhitungan ukuran efek pada analisis penguat bahkan menghasilkan nilai *Effect Size* (*Cohen's d*) yang sangat fantastis yaitu mencapai angka 0,97. Berdasarkan kriteria statistik Cohen, perolehan nilai yang mendekati angka satu tersebut secara tegas masuk ke dalam kategori efek besar. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi media *Kahoot* memiliki daya pengaruh yang sangat kuat dan nyata dalam mendorong keaktifan peserta didik. Temuan empiris ini sejalan dengan premis yang dikemukakan oleh Kardina Usman et al. (2025) mengenai efektivitas media digital. Melalui hasil pembuktian matematika tersebut, perbedaan tingkat keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti bukan karena faktor kebetulan.

Secara teoretis, tingginya tingkat keaktifan yang mewujudkan dalam penelitian ini merefleksikan pemikiran mendasar dari Sardiman (2018) mengenai aktivitas belajar. Teori tersebut menyatakan bahwa dalam proses belajar-mengajar keaktifan adalah prinsip utama karena pada hakikatnya belajar adalah berbuat. Melalui penggunaan *Kahoot*, peserta didik dipicu untuk melakukan aktivitas multidimensional yang melibatkan aspek fisik, intelektual,

sekaligus emosional. Konsep pengondisian iklim belajar ini juga memperkuat teori motivasi pembelajaran yang ditulis oleh Uno (2021) dalam bukunya. Pendekatan interaktif yang dihadirkan terbukti mampu membangkitkan dorongan psikologis positif sehingga peserta didik secara sukarela berpartisipasi penuh di kelas.

Dampak positif yang signifikan dari penggunaan *Kahoot* di SMA Negeri 2 Limboto ini pada akhirnya memperkuat rantai temuan ilmiah terdahulu. Hadijah et al. (2025) dalam studinya menggarisbawahi bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sukses mencairkan kekakuan kelas pada materi yang padat teori. Hasil ini juga didukung oleh Juliani et al. (2025) yang menyatakan bahwa kuis digital mampu mempertahankan stabilitas minat belajar peserta didik. Selain itu, Firdiansyah dan Pamungkas (2021) menemukan bahwa penggunaan kuis interaktif memberikan dampak psikologis yang menantang bagi peserta didik Ekonomi. Dengan demikian, media *Kahoot* terbukti sah secara ilmiah sebagai instrumen pedagogis strategis untuk merevolusi keaktifan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot* terbukti secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMA Negeri 2 Limboto. Integrasi *game-based learning* ini berhasil mentransformasi atmosfer kelas dari dominasi ceramah konvensional pasif menjadi ekosistem belajar yang dinamis, komunikatif, dan kompetitif secara sehat. Penyajian kuis interaktif terbatas waktu dengan *leaderboard* terbukti ampuh menarik perhatian, meningkatkan fokus, serta memicu keinginan peserta didik untuk terlibat aktif dalam diskusi. Mekanisme pengerjaan kuis secara privat melalui gawai terbukti efektif mereduksi keraguan saat menjawab salah, serta melejitkan keyakinan diri peserta didik. Penerapan *Kahoot* teruji efektif sebagai instrumen pedagogis yang memperkuat keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional peserta didik pada materi pelajaran Ekonomi.

Implikasi riset ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan merupakan strategi instruksional yang krusial untuk mengatasi kepasifan peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi di sekolah menengah. Oleh karena itu, para guru disarankan untuk mengintegrasikan platform *Kahoot* secara konsisten dengan menyusun variasi pertanyaan kuis yang menantang naluri berpikir kritis. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan mengeksplorasi penggunaan media ini pada cakupan materi yang lebih luas serta melibatkan sampel lintas sekolah guna meningkatkan generalisasi temuan. Selain itu, riset selanjutnya perlu menerapkan desain eksperimen longitudinal untuk mengukur dampak penggunaan media interaktif terhadap retensi pemahaman jangka panjang (*long-term memory*) serta hasil belajar kognitif peserta didik secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Alsswey, A. A. (2024). The effect of game-based technology on students' learning anxiety, motivation, engagement and learning experience: Case study *Kahoot!* *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 10(1), 123–145. <https://doi.org/10.46328/ijres.3320>

- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. (2023). Peran Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS masa kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(1), 160–163. <https://doi.org/10.31004/jtpp.v1i1.412>
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(2), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jekpend: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 555–567. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4110>
- Hannawita, E., Sembiring, B., & Listiani, T. (2023). Game based learning berbantuan Kahoot! dalam mendorong keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.22219/jip.v6i1.24102>
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan media pembelajaran Kahoot! berbasis game untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3958>
- Kardina Usman, K., Roy Hasiru, R., Abdulrahim Maruwae, A., Meyko Panigoro, M., & Yulianti Toralawe, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Khairani, C. I. N. (2024). Penggunaan media Kahoot terhadap keaktifan peserta didik dalam layanan klasikal. *Jurnal Bikons: Bimbingan Konseling*, 4(1), 12–25. <https://doi.org/10.31004/bikons.v4i1.890>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Qalbi, N. M. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot! untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Samaturu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 89–102. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43793>
- Rachmawati Prasetyani, D., & Sukirman, S. (2024). Analisis penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan keterlibatan, efektivitas pembelajaran, dan pengalaman belajar peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal on Education*, 6(4), 20783–20794. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6185>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- 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>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2021). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.
- Veronika, R., Puteri, S., Dewi, K., Filja, L., & Aulia, A. (2024). Peran penting pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia cerdas di era digitalisasi menuju Smart Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 2(2), 1408–1418. <https://doi.org/10.58524/jips.v2i2.341>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

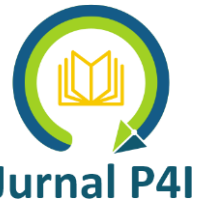


EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

Vol. 6, No. 3, Juni-Agustus 2026

e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>



Widara Rizqi Ulfa, W., Pratama, W., & Lestari, S. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 13(2), 142–155. <https://doi.org/10.21831/edutech.v13i2.61022>