

**PENGARUH PRESEPSI SISWA PADA MEDIA GAME KAHOOT TERHADAP
EVALUASI BELAJAR SISWA MATAPELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA
AL-KAUTSAR BANDAR LAMPUNG**

Zalma Niendya Pangestika¹, Dian Khoiriyani Putri², and Muh. Adrikni Al-Hakim³,
Lyna Latifah⁴, Sandy Arief⁵

^{1,2,3,4,5}Pascasarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang

¹zalmaniendyapangestika_03@students.unnes.ac.id

²diankhoiryaniputri20@students.unnes.ac.id ³masalhakim@students.unnes.ac.id

⁴lyna.latifah@mail.unnes.ac.id, ⁵sandy.arief@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Learning media is a tool teachers to deliver learning materials, increase student creativity, and increase student interest in the learning process. Educational technology is the application of knowledge-based principles in overcoming learning challenges. In education, learning media is very important to be applied in the world of education. A need to involve this application in the learning process if it is said to be necessary to support learning that tends to be boring. The research method used in this research is a quantitative approach. This approach is carried out through data collection through survey research with questionnaire collection. The technical sampling distributed by purposive sampling was filled by 55 respondents from a total population of 123 students. The respondents came from active students class XI Al-Kautsar High School Bandar Lampung. Data analysis uses Simple Linear Regression and is processed with the SPSS 26 program. Based on the results of this study, it shows that the influence of student perception in using kahoot games affects the evaluation of economic learning. With a determination level 0.467 (64.6%) of the students' perception of using kahoot games was influenced by learning evaluation and other factors that were not included in this model was 35.4.

Keywords: Student Perception, Kahoot Games, Learning Evaluation

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan oleh para pengajar sebagai penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. teknologi pendidikan adalah sebagai penerapan prinsip-prinsip berbasis pengetahuan dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Dalam pendidikan media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan di dunia pendidikan. Maka perlunya pelibatan aplikasi ini pada proses belajar bila dikatakan perlu untuk menunjang pembelajaran yang cenderung membosankan. Metode penelitian yang digunakan dalam riset ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dilakukan melalui pengambilan data melalui penelitian survey dengan pengumpulan kuesioner. Tekning sampling yang

disebarkan secara purposive sampling diisi oleh 55 responden dari total populasi sebanyak 123 siswa. Responden berasal dari siswa aktif kelas XI SMA-S Al-Kautsar Bandar Lampung. Analisis data menggunakan Regresi Linear Sederhana dan diolah dengan program SPSS 26. Berdasarkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh persepsi siswa dalam menggunakan game kahoot memengaruhi evaluasi belajar ekonomi. Dengan kadar determinasi sebesar 0,467, atau 64,6% dari persepsi siswa menggunakan game kahoot dipengaruhi oleh evaluasi belajar dan faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model ini adalah 35,4.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Game Kahoot, Evaluasi Belajar.

A. Pendahuluan

Teknologi merupakan alat dan sarana komunikasi yang dapat mempengaruhi proses pendidikan. Salah satu cara untuk menggambarkan teknologi pendidikan adalah sebagai penerapan prinsip-prinsip berbasis pengetahuan dalam mengatasi tantangan pembelajaran (Lailan 2024). Kemajuan teknologi membuat banyak sistem dan metode kerja menjadi lebih efektif dan efisien (Darmawan 2020). Salah satu sistem tersebut adalah sistem pendidikan Kementerian Pendidikan dan Pembangunan Nasional Republik Indonesia menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran. Para profesional di bidang teknologi lebih cenderung percaya bahwa teknologi dapat digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan, yang dapat membantu guru dalam mengajar siswa. Kahoot merupakan aplikasi permainan yang

pertama kali dikembangkan pada tahun 2012 dan dibuat mudah digunakan oleh semua orang pada tahun 2013. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk mendukung pembelajaran melalui permainan (Arifin 2021). Penggunaan media Kahoot sendiri merupakan salah satu strategi blended learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Kahoot berfungsi sebagai salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan antara penggunaan teknologi digital dan internet dengan aktivitas pendidikan yang menarik.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah penggunaan media. Media yang baik akan berdampak pada beragamnya cara mengajar siswa di sekolah dan diharapkan juga dapat meningkatkan kepuasan siswa. Metode ceramah ini sering digunakan dan melibatkan kerja sama sambil memanfaatkan

internet (pembelajaran online). Sebagai pelajar, kita tidak hanya dapat memanfaatkan internet untuk mencari referensi materi pelajaran saja, namun kita juga dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia sebagai bentuk variasi dalam proses pembelajaran dan dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar serta meningkatkan prestasinya.

Salah satu teknologi yang dapat dijadikan bahan edukasi adalah smartphone. Ponsel pintar dapat mendisrupsi pendidikan karena dilengkapi dengan akses internet dan aplikasi yang dapat membantu guru dalam menciptakan media pendidikan ekonomi yang menarik dan inovatif. Salah satu jenis media yang dapat digunakan sebagai media edukasi adalah permainan. Game adalah salah satu jenis media hiburan yang digunakan untuk menghibur penggunaanya atau untuk terus-menerus menghabiskan waktu. Biasanya pengguna media jenis ini adalah anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa (Permatasari 2023).

Kahoot merupakan aplikasi permainan yang pertama kali dikembangkan pada tahun 2012 dan dibuat mudah digunakan oleh semua

orang pada tahun 2013. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk mendukung pembelajaran melalui permainan. Penggunaan media Kahoot sendiri merupakan salah satu strategi blended learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Kahoot berfungsi sebagai salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan antara penggunaan teknologi digital dan internet dengan aktivitas pendidikan yang menarik. Tututan pelaksanaan pembelajaran yang berani di belakangan ini mungkin tidak selalu menjadi penghalang dalam menggunakan metode pengajaran yang inovatif.

Beberapa manfaat media Kahoot untuk proses pembelajaran antara lain pembelajaran yang disajikan secara singkat sehingga memungkinkan siswa belajar dengan cepat dan akurat. Selain itu, memungkinkan siswa membuat tulisan, diskusi, dan pertanyaan dengan memasukkan unsur-unsur seperti teks, video, dan gambar (Arifin 2021). Kendati industri 4.0 saat ini telah memperkenalkan literasi digital ke dalam dunia pendidikan, dan salah satu cara untuk meningkatkannya adalah dengan menggunakan aplikasi

pembelajaran. Namun, penting untuk memperhatikan bagaimana perasaan pengguna dan siswa terhadap teknologi pendidikan. Persepsi berkaitan dengan rangsangan yang diberikan kepada individu melalui pengalaman awal yang dimilikinya, dan pada penelitian ini stimulus diberikan dengan menggunakan aplikasi Kahoot (Ningrum 2018). Karena pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, maka media sangat penting untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pendidikan.

Ada beberapa penelitian yang menjelaskan bagaimana siswa memandang permainan Kahoot dan menunjukkan tanggapan positif dari siswa. Salah satu kelebihan Kahoot adalah mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Menurut penelitian yang dilakukan (Sukaton 2018), persepsi siswa atau guru adalah positif. Kahoot meningkatkan kemampuan belajar siswa. Guru dan siswa mendapatkan manfaat dari penggunaan Kahoot di kelas dan mendapatkan wawasan baru dalam proses pembelajaran (Artika, Mahartika, and Irdamisraini 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai salah satu alat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ilmu ekonomi di kelas di SMA-S Al-Kautsar Bandar Lampung. Penelitian ini dapat dilihat sebagai langkah menuju peningkatan kualitas pendidikan. Sebaliknya, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji persepsi siswa terhadap permainan Kahoot dalam kaitannya dengan evaluasi pendidikan ekonomi yang telah berlangsung di SMA-S Al-Kautsar Bandar Lampung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang menitikberatkan pada pengukuran numerik serta analisis hubungan sebab-akibat antar variabel. Pemilihan pendekatan kuantitatif oleh peneliti bertujuan untuk mengkaji permasalahan terkait efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot! sebagai media evaluasi. Data dalam penelitian ini dinyatakan dalam bentuk angka atau statistik yang disusun secara sistematis, terstruktur, dan dirancang secara jelas sejak awal hingga akhir proses penelitian.

Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif, yang dimaksudkan untuk menjelaskan dan menggambarkan persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot! sebagai alat evaluasi dalam mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI di SMA-S Al-Kautsar Bandar Lampung. Melalui pendekatan ini, peneliti bermaksud menyajikan situasi yang diteliti berdasarkan hasil pengukuran variabel-variabel tertentu yang kemudian dikaji dan disajikan dalam bentuk narasi guna memperkuat hasil penelitian dan menyusun kesimpulan yang valid.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode survei dengan menyebarkan kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, dengan jumlah responden sebanyak 55 siswa yang dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkat presisi 10% dari total populasi sebanyak 123 siswa aktif kelas XI SMA-S Al-Kautsar Bandar Lampung.

Kuesioner tersebut mengukur beberapa variabel, salah satunya adalah persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! dalam evaluasi pembelajaran Ekonomi.

Pada bagian akhir kuesioner, disediakan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan pandangannya mengenai pemanfaatan Kahoot! sebagai media pembelajaran.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan software SPSS versi 26. Analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Untuk menguji hipotesis, digunakan analisis regresi sederhana, yang bertujuan mengetahui sejauh mana pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat yang menjadi fokus penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis data, dimaksudkan untuk mengetahui Motivasi penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran yang dimana bentuk analisis data pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif, untuk mendeskripsikan lembar observasi penggunaan aplikasi kahoot dan hasil tes pada aplikasi kahoot yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan kahoot dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran?

Tabel 1. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Kelas XI SMA-S AL-KAUTSAR Bandar Lampung

ITEM	STS (%)	TS (%)	KS (%)	S (%)	SS (%)
Peserta didik berharap Kahoot dapat terus digunakan dalam pembelajaran ekonomi ke depannya.	9,8	14,6	23,6	16,3	35,8
Peserta didik merasa puas dengan pengalaman belajar ekonomi menggunakan Kahoot.	6,5	17,1	21,1	16,3	39
Evaluasi dengan menggunakan media kahoot membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan berfikir kritis	4,1	17,9	23,6	16,3	38,2
Media game kahoot yang digunakan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.	8,9	11,4	21,1	14,6	43,9
Peserta didik merasa lebih percaya diri dengan pemahaman setelah menggunakan media kahoot dalam pembelajaran ekonomi	7,3	13	20,3	19,5	39,8
Peserta didik lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari dengan bantuan media kahoot setelah pembelajaran.	6,5	17,9	14,6	18,7	42,3
Media kahoot dalam pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan lebih jelas.	6,5	16,3	18,7	19,5	39
Evaluasi dalam penggunaan media game kahoot yang digunakan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran ekonomi dengan baik	6,5	13	25,2	17,1	38,2
Kepuasan peserta didik pada media kahoot untuk pembelajaran memenuhi harapan sebagai sarana pembelajaran yang efektif.	3,3	21,1	21,1	17,9	36,6
Dengan mengimplementasikan media game kahoot membuat kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan teman selama pembelajaran.	4,9	11,4	22	21,1	40,7
Peserta didik mendapat umpan balik (feedback) yang berguna setelah evaluasi pembelajaran	4,9	13	20,3	22,8	39
Hasil evaluasi game kahoot mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap materi	4,9	10,6	21,1	13,8	49,6

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025

Dari pemaparan Tabel 1 di atas, mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi belajar. Mengenai pernyataan “Peserta didik merasa lebih tertantang karena ada elemen kompetisi di Kahoot” sekitar 76,5% peserta menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Di sisi lain, lebih dari 23 persen peserta tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Hal ini terjadi karena kegiatan berbasis kahoot dapat mempermudah belajar siswa, meningkatkan kinerjanya, mendorong munculnya ide-ide baru,

dan meningkatkan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Mereka juga dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih tradisional.

2. Apakah penggunaan kahoot dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran?

Tabel 2. Hasil Evaluasi Belajar Siswa Kelas XI SMA-S AL-KAUTSAR Bandar Lampung

ITEM	STS (%)	TS (%)	KS (%)	S (%)	SS (%)
Peserta didik berharap Kahoot dapat terus digunakan dalam pembelajaran ekonomi ke depannya.	9,8	14,6	23,6	16,3	35,8
Peserta didik merasa puas dengan pengalaman belajar ekonomi menggunakan Kahoot.	6,5	17,1	21,1	16,3	39
Evaluasi dengan menggunakan media kahoot membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan berfikir kritis	4,1	17,9	23,6	16,3	38,2
Media game kahoot yang digunakan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.	8,9	11,4	21,1	14,6	43,9
Peserta didik merasa lebih percaya diri dengan pemahaman setelah menggunakan media kahoot dalam pembelajaran ekonomi	7,3	13	20,3	19,5	39,8
Peserta didik lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari dengan bantuan media kahoot setelah pembelajaran.	6,5	17,9	14,6	18,7	42,3
Media kahoot dalam pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan lebih jelas.	6,5	16,3	18,7	19,5	39
Evaluasi dalam penggunaan media game kahoot yang digunakan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran ekonomi dengan baik	6,5	13	25,2	17,1	38,2
Kepuasan peserta didik pada media kahoot untuk pembelajaran memenuhi harapan sebagai sarana pembelajaran yang efektif.	3,3	21,1	21,1	17,9	36,6
Dengan mengimplementasikan media game kahoot membuat kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan teman selama pembelajaran.	4,9	11,4	22	21,1	40,7
Peserta didik mendapat umpan balik (feedback) yang berguna setelah evaluasi pembelajaran	4,9	13	20,3	22,8	39
Hasil evaluasi game kahoot mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap materi	4,9	10,6	21,1	13,8	49,6

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025

Merujuk pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa menyatakan setuju bahwa penggunaan *Kahoot!* berkontribusi dalam meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran. Hal ini terlihat dari item pernyataan “Hasil evaluasi game

Kahoot! mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap materi,” di mana sekitar 84,5% responden menyatakan persetujuan. Salah satu alasan utama adalah motivasi siswa untuk meraih skor tertinggi, yang mendorong mereka mempelajari materi sebelumnya, sehingga ketika kuis menggunakan *Kahoot!* dilaksanakan, mereka mampu menjawab soal dengan tepat.

Namun demikian, terdapat 15,5% responden yang menyatakan bahwa hasil evaluasi melalui *Kahoot!* belum sepenuhnya mencerminkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan individu, seperti rendahnya motivasi belajar dan minat, serta kendala teknis seperti keterbatasan fasilitas dan jaringan internet yang kurang mendukung pada sebagian siswa.

Selanjutnya disajikan hasil uji persyaratan data dengan uji normalitas dan uji homogenitas yang dijelaskan pada tabel berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji statistik untuk menguji kuantitatif berdistribusi normal atau tidak sebelum

menganalisis hubungan antar variabel. Uji normalitas dilihat dari rumus kolmogorov-smirnov karena sampel data lebih dari 100, jika data berdistribusi normal maka dengan nilai sig >0,05

Tabel 3. Output IBM SPSS 26 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRESEPSI SISWA	.058	123	.200 ^a	.971	123	.009
EVALUASI BELAJAR	.085	123	.182	.951	123	.000

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada variabel persepsi siswa (X) dan evaluasi belajar (Y) adalah 0,200 dan 0,182, > 0,05, yang artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk meyakinkan bahwa sekumpulan data yang akan diukur memang berasal dari populasi yang homogen (sama).

Tabel 4. Output IBM SPSS 26 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.079	22	90	.384
Based on Median	.472	22	90	.976
Based on Median and with adjusted df	.472	22	28.481	.963
Based on trimmed mean	.761	22	90	.764

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan Tabel 2. Diketahui hasil uji homogenitas dilihat dari nilai *based on mean* bahwa nilai $\text{Sig} > 0,05$ yang artinya pada variabel persepsi siswa (X) dan evaluasi belajar (Y) adalah sebesar $0,384 > 0,05$, yang artinya data bersifat homogen dengan sekumpulan data berasal dari hasil yang sama.

Pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana bertujuan hal ini mengetahui ada tidaknya pengaruh atau besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. H_0 : Tidak ada pengaruh persepsi siswa dengan game kahoot terhadap evaluasi belajar ekonomi SMA, dan H_1 : Ada pengaruh persepsi siswa dengan game kahoot terhadap evaluasi belajar ekonomi . Memiliki kriteria pengujian :Apabila nilai $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan $dk = n-2$ atau $123 - 2 = 121$ yaitu 1,657 dan $= 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan sebaliknya. Apabila nilai probabilitas (sig.) $< 0,05$, maka H_0 diterima dengan H_1 ditolak.

Secara simultan menggunakan regresi linear sederhana sesuai dengan aplikasi SPSS 26, maka uji

hipotesis diperoleh dengan hasil sebagai berikut:

Uji Regresi Linear Sederhana secara simultan

Tabel 5. Hasil Uji Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Game Kahoot Terhadap Evaluasi Belajar Matapelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Al-Kautsar Bandar Lampung

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.804 ^a	.646	.643	6.06430
a. Predictors: (Constant), PRESEPSI SISWA				

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025
Tabel 6. Koefisien Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Game Kahoot Terhadap Evaluasi Belajar Matapelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Al-Kautsar Bandar Lampung

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	9.684	2.375		.000
	PRESEPSI SISWA	.475	.032	.804	.000
a. Dependent Variable: EVALUASI BELAJAR					

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025
Hasil output pada tabel 3 dan tabel 4 adanya korelasi signifikan pada variabel persepsi siswa menggunakan game kahoot (X) terhadap evaluasi belajar ekonomi (Y)

sebesar 0,804. Besarnya nilai determinasi menunjukkan besarnya pengaruh secara simultan dimana variabel bebas persepsi siswa (X) terhadap Evaluasi Belajar (Y) sebesar 0,646 atau 64,6% dan sisanya 35,4% dipengaruhi faktor lain diluar penelitian ini.

Nilai konstanta dalam persamaan regresi sebesar 3,623 menunjukkan bahwa ketika variabel implementasi kebijakan Kampus Merdeka serta persepsi mahasiswa terhadap MBKM berpengaruh, maka rata-rata minat untuk mengikuti program MBKM akan mengalami peningkatan sebesar 9,684.

Koefisien regresi untuk variabel persepsi siswa tercatat sebesar 0,475. Angka ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu poin pada persepsi siswa, dengan asumsi variabel bebas lainnya tetap atau dikendalikan, maka akan berdampak pada peningkatan evaluasi hasil belajar ekonomi sebesar 47,5%. Hasil uji t memperlihatkan nilai thitung sebesar 3,876 yang lebih besar daripada ttabel yaitu 1,975, dengan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti H0 ditolak dan H1 diterima.

Sementara itu, koefisien regresi untuk variabel persepsi terhadap media *Kahoot!* adalah sebesar 0,467. Artinya, jika terjadi peningkatan satu poin pada variabel ini, maka persepsi terhadap penggunaan media *Kahoot!* akan meningkat sebesar 46,7%, dengan asumsi variabel lain tetap konstan. Nilai thitung sebesar 14,847 lebih besar dari ttabel yaitu 1,657, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan melalui software SPSS untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa terhadap penggunaan *Kahoot!* (X) terhadap evaluasi pembelajaran ekonomi (Y), diperoleh kesimpulan bahwa model regresi yang terbentuk memenuhi kriteria sebagai regresi linear. Persamaan regresi yang dirumuskan adalah : $\hat{Y} = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$

Berdasarkan persamaan regresi tersebut maka rata-rata evaluasi belajar ekonomi siswa dengan uji statistik F dianalisis dari hasil SPSS pada tabel Anova sebagai berikut:

Tabel 7. ANOVA uji Hipotesis Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Game Kahoot Terhadap Evaluasi Belajar Matapelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Al-Kautsar Bandar Lampung

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8107.126	1	8107.126	220.448	.000 ^b
	Residual	4449.866	121	36.776		
	Total	12556.992	122			

a. Dependent Variable: EVALUASI BELAJAR

b. Predictors: (Constant), PRESEPSI SISWA

Sumber: Data Penelitian Tahun 2025

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik F. Berdasarkan hasil uji F yang diperoleh melalui program SPSS, nilai F hitung tercatat sebesar 220,448 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Adapun nilai F tabel, yang dihitung berdasarkan derajat kebebasan pembilang sebanyak 2 dan penyebut sebanyak 120 (hasil dari perhitungan $n - k - 1$ atau $123 - 2 - 1$), dengan tingkat signifikansi 0,05, adalah sebesar 3,07.

Karena nilai F hitung (220,448) lebih besar dibandingkan nilai F tabel (3,07) dan nilai signifikansinya berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh

yang signifikan secara simultan dari variabel persepsi siswa terhadap penggunaan game *Kahoot!* dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, persepsi positif siswa terhadap media tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil evaluasi belajar siswa kelas XI di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung.

PEMBAHASAN

Pada Tabel 5 Uji Hipotesis Pengaruh Persepsi Siswa Dalam menggunakan game Kahoot terhadap Evaluasi Belajar Mata Pelajaran ekonomi Siswa Kelas XI SMAS Al Kautsar Bandar Lampung bahwa Hasil Uji F hitung sebesar 220,448, dengan menggunakan pembilang 2 dan penyebut ($n-k-1$) atau $123-2-1 = 120$, Sig 0,05 maka $F_{\text{hitung}} > F_{\text{Tabel}}$, $220,448 > 3,07$, hasil penelitian menunjukkan H1 diterima dan H0 ditolak menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara simultan dari variabel persepsi siswa dalam menggunakan game kahoot memiliki tingkat positif pengaruh dalam meningkatkan evaluasi belajar siswa kelas XI SMAS Al Kautsar Bandar Lampung.

Berdasarkan Hasil perhitungan Uji Normalitas Tabel 1. persepsi siswa X

dan evaluasi belajar Y adalah 0,200 dan $0,182 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal, maka dengan ini pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot tidak membosankan, lebih menarik, dan menjadi lebih bersemangat dalam pelajaran ekonomi. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Fadly and Prima 2022) yang menyatakan bahwa kahoot yang diaplikasikan dalam pembelajaran kelas IV SD banyak diminati dan menjadi perhatian guru alternatif pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. kemudian pada tabel 2. Uji homogenitas dilakukan dengan mengacu pada nilai *based on mean*, dengan perumusan hipotesis sebagai berikut: H0 menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara persepsi siswa terhadap penggunaan game *Kahoot!* dan evaluasi hasil belajar Ekonomi di tingkat SMA, sedangkan H1 menyatakan bahwa terdapat pengaruh. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai thitung dan ttabel, dengan derajat kebebasan (dk) sebesar $n - 2$, yaitu $123 - 2 = 121$ dan tingkat signifikansi 0,05, maka nilai ttabel adalah 1,657. Jika nilai thitung lebih besar dari ttabel ($thitung > 1,657$), maka H0 ditolak dan

H1 diterima, yang berarti ada pengaruh. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (probabilitas) lebih kecil dari 0,05, maka H0 tetap ditolak dan H1 diterima.

Dalam konteks pembelajaran, berbagai metode dapat diterapkan oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan. Salah satu media yang dapat mendukung proses belajar adalah *Kahoot!*, sebuah platform berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran(Wahyudi, et.al 2023).

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot sangat efektif dalam proses belajar mengajar karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, dapat membuat siswa lebih terlibat dan meningkatkan kualitas serta hasil belajarnya. Perasaan gembira, tingkat perhatian, dan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran semuanya terdampak positif dengan penggunaan materi pembelajaran

berbasis teknologi (Mastuti, Simarmata, and Agustina 2024). Penggunaan pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan Kahoot, menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya tidak terlalu aktif menjadi aktif sepanjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan tingkat keterlibatannya selama proses pembelajaran (Erina & Tanti, 2023). Kahoot dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif yang sangat efektif, menghibur, dan membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Assegaf et al. 2022).

Meski secara keseluruhan menggunakan kahoot dinyatakan efektif pada hasil belajar yang didasari dari tampilan Kahoot yang fleksibel dan memungkinkan untuk menampilkan skor mahasiswa menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, karena mereka merasa lebih bersemangat saat memperoleh nilai tertinggi yang membuktikan bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran mendapat respon positif dari peserta didik (Firdiansyah and Pamungkas 2021), karena kahoot mudah digunakan

dalam memilih tampilan yang menarik dan transparan dalam menampilkan jumlah skor, sehingga peserta didik termotivasi untuk kegiatan belajar dengan meraih skor tertinggi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi Kahoot terbukti valid, efektif, dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi pembelajaran ekonomi (Luthfi et al. 2024).

Data hasil olahan dari kuesioner untuk mengetahui motivasi penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dengan ini menyebar angket kuesioner lihat pada tabel. 1 yaitu motivasi belajar siswa kelas XI SMAS Al Kautsar Bandar Lampung hasil menunjukkan 76,5% peserta menyatakan setuju dengan pertanyaan yang diberikan kepada siswa, dengan sisi lain lebih dari 23% peserta didik setuju dengan pertanyaan tersebut. Kesimpulannya kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti kahoot mempermudah proses pembelajaran siswa, meningkatkan kinerja dan mendorong ide-ide kreatif. Selanjutnya untuk tabel 2 yaitu hasil evaluasi belajar siswa kelas XI SMAS

Al Kautsar Bandar Lampung hasil menunjukkan 84,5 % menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut hal ini siswa antusias dalam pembelajaran menggunakan media kahoot untuk mendapatkan nilai yang bagus atau nilai tertinggi, dengan kata lain mendorong siswa untuk belajar terlebih dahulu sehingga ketika ada quiz, ulangan dan lain-lain siswa sudah bersedia. Namun di sisi lain ada 15,5% hasil menyatakan bahwa hasil evaluasi belum memberi pemahaman dari peserta didik terkait materi yang dipelajari dalam media pembelajaran kahoot. Dengan kata lain adanya keterbatasan dari kemampuan peserta didik dengan motivasi dan pengukuran yang berbeda. Kahoot menjadi media evaluasi pembelajaran yang memberikan dampak positif dan signifikan serta efektifitas sebagai evaluasi yang dilakukan untuk kegiatan belajar mengajar (Indah 2025)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda yang digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

tertentu. Media pembelajaran merupakan komponen proses pembelajaran dan digunakan sebagai alat pengajaran. Kahoot merupakan alternatif dari berbagai jenis media pembelajaran interaktif, dan aplikasi Kahoot berorientasi pada gaya, menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan membosankan baik bagi siswa maupun guru. Pembelajaran dimana siswa berpartisipasi secara aktif dalam kompetisi dengan siswa lain mengenai pembelajaran yang telah dipelajari atau dipelajarinya. Menggunakan aplikasi Kahoot membuatnya lebih efektif. kemudian hasil dari peserta didik menyatakan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi hasil belajar sebanyak 76,5% peserta menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Diketahui juga bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan setuju bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan hasil evaluasi belajar sebanyak 84,5% partisipan menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Faizal. 2021. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi

- Riyadul 'Ulum." *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia* 1(1):8–18. doi: 10.47387/sena.v1i1.33.
- Artika, A., I. Mahartika, and I. Irdamisraini. 2024. "Kahoot: Alternatif Media Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kimia Pada Materi Koloid." *Innovative: Journal Of Social ...* 4:2579–89.
- Assegaf, Zulaikha Rizekia, Widya Susanti, Neti Esi, and Ahmad Yani. 2022. "Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Adiba: Journal of Education* 2(4):507–16.
- Darmawan, Deni. 2020. "Development of ICMLS Version 2 (Integrated Communication and Mobile Laboratory Simulator) to Improve 4.0 Century Industry Skills in Vocational Schools." *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 14(8):97–113. doi: 10.3991/IJIM.V14I08.12625.
- Erina Hannawita Br Sembiring, and Tanti Listiani. 2023. "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1):26–40. doi: 10.30656/gauss.v6i1.5708.
- Firdiansyah, Yhadi, and Heni Purwa Pamungkas. 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. doi: 10.26858/jekpend.v4i1.15549.
- Indah, Della Yunita. 2025. "PENERAPAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA." 8:1951–56.
- Lailan, Alfina. 2024. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3(7):3257–62. doi: 10.55681/sentri.v3i7.3115.
- Luthfi, Layalin Sophia, Putra Afriadi, Laurensia M. Perangin-angin, Parluhutan Tambunan, and Sri Mustika Aulia. 2024. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pelaksanaan Asesmen Formatif Pada Mata Pelajaran Seni Musik Kelas IV SDS IT Yunus Al Banat." 8:41968–77.
- Mastuti, Dewi Leni, Mai Yuliasri Simarmata, and Rini Agustina. 2024. "Pentingnya Penggunaan Teknologi (E-Learning) Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia." 7:13352–57.
- Muhammad Fathi Nur Fadly, and Prima Mutia Sari. 2022. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4):1029–37. doi: 10.31949/jcp.v8i4.2792.
- Ningrum, Gres. 2018. "STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9:22–27. doi: 10.31932/ve.v9i1.32.
- Permatasari, Kristina Gita. 2023. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Kahoot Pada Perkuliahan

Pembelajaran Matematika.”
Jurnal Ilmiah Pedagogy 2(1):146–
58.

Sukaton, Ounu. 2018. “ELS Journal
on Interdisciplinary Studies on
Humanities.” 1(2):218–25.

Wahyudi, Mualif Hari, Suarman, and
Gimin. 2023. “Penggunaan
Kahoot Untuk Meningkatkan
Minat Belajar Siswa Sekolah
Menengah Pertama Pada
Pelajaran Ilmu Pengetahuan
Sosial.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan
Humaniora* 2(Desember):179–
94.