

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SMA SWASTA PADANG BULAN KELAS IX T.P 2026-2027**

Mantasi Hasibuan¹, Sri Yunita², Sampitmo Habeahan³, surya Dharma⁴, Liber
Siagian⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan
mantasiamantasiahasibuan@gmail.com

ABSTRACT

This study looks into how using the Kahoot app affects students' performance in Pancasila Education at GKPI Padang Bulan Private High School. The reason for this study is that students are not achieving good results in their learning, which is because the usual teaching methods are not interesting and there is not much use of technology in the materials used for learning. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental setup, where a pretest and posttest are conducted, and the control group is not the same size as the experimental group. The sample used consisted of two classes. The experimental group used the Kahoot app, and the control group used regular teaching methods. Data was gathered using learning achievement tests, which had both a pretest and a posttest. The results were checked with normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain tests. Before the treatment started, there was no big difference in the abilities of students in the experimental class and the control class. Once the learning was done, the experimental class used the Kahoot app as a game-based learning tool, while the control class kept using traditional teaching methods. Using Kahoot can help make learning more fun, interesting, and competitive. This helps students get involved more, makes them more excited about learning, and makes it easier for them to understand the Pancasila Education material. The research shows that using the Kahoot app makes a big difference in how well students learn. The average score before the experiment in the class was 34.43, and it went up to 80.87 after the experiment. Meanwhile, the average score before the test in the control class was 36.70, but it went up to 68.70 after the test. The results from the Independent Sample t-Test showed a significance value (two-tailed) of 0.000, which is lower than 0.05. This means we accept the alternative hypothesis and reject the null hypothesis. The N-Gain analysis results showed that the experimental class had an average increase in learning outcomes of 0.7114, which is considered high, while the control class had an average increase of 0.5073, which is considered moderate. In summary, using the Kahoot app has a big and better effect on helping students perform well in Pancasila Education. Pancasila at GKPI Padang Bulan Private High School.

Keywords: Kahoot Application, Learning Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak aplikasi Kahoot terhadap prestasi akademik siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta

GKPI Padang Bulan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya capaian belajar siswa, yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang menarik serta sedikitnya pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu, yang menggunakan desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol yang tidak setara. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, Kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode tradisional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, yang meliputi pretest dan posttest. Hasilnya kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t sampel independen, dan uji N-Gain.

Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir tidak berbeda secara signifikan. Setelah pembelajaran selesai, kelas eksperimen menggunakan aplikasi Kahoot sebagai sarana belajar yang berupa permainan, sedangkan kelas kontrol masih menerapkan metode belajar biasa. Menggunakan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berbasis kompetisi. Hal ini membuat siswa lebih tertarik untuk ikut berpartisipasi aktif, meningkatkan semangat belajar mereka, serta memudahkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kahoot memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest di kelas eksperimen adalah 34,43, yang kemudian meningkat menjadi 80,87 pada posttest. Sementara itu, rata-rata nilai pretest di kelas kontrol sebesar 36,70 berkembang menjadi 68,70 pada posttest. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen mencapai 0,7114, yang masuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol mencapai 0,5073 dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot memiliki pengaruh yang cukup besar dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah menengah swasta. dinyatakan bahwa adopsi Aplikasi Kahoot memiliki pengaruh yang cukup besar dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah menengah. di SMA Swasta GKPI Padang Bulan.

Kata Kunci: Aplikasi *Kahoot*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah dasar utama untuk membangun peradaban sebuah bangsa. Melalui pendidikan, individu bisa mengembangkan potensi mereka, memperluas pengetahuan, dan membentuk karakter berdasarkan

nilai-nilai moral serta semangat kebangsaan. Keberhasilan suatu negara dalam memproduksi sumber daya manusia yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang diterapkan. Pendidikan berfungsi tidak hanya untuk mentransfer ilmu,

tetapi juga untuk memupuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Dalam era yang modern ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi menuntut adanya transformasi pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. Pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan generasi abad 21. Pembelajaran abad 21 menekankan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi salah satunya dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi dalam proses

pembelajaran. (Daryanto and Karim 2020)

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga menjadi indikator profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Sri 2025)

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kompetensi guru, tetapi juga oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk

menyampaikan pesan pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang sesuai mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Arsyad 2021) dalam konteks Pendidikan saat ini

Selain itu, Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu penyebabnya. Kurang optimalnya proses pembelajaran. Banyak sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti karton dan kartu karena keterbatasan fasilitas teknologi. Meskipun media konvensional masih dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun efektivitasnya masih terbatas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Liber Siagian 2023)

Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan belajar.

Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga tidak mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa memahami materi, meningkatkan perhatian, serta mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi suatu kebutuhan

penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. (Sri 2025)

Hasil belajar menjadi pertanda penting dalam mengetahui sejauh mana proses belajar berhasil. Hasil belajar menunjukkan seberapa jauh seorang siswa mampu memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang sudah dipelajari. Hasil belajar mencakup tidak hanya pemahaman berpikir, tetapi juga perubahan sikap, tindakan, serta kemampuan praktis yang dimiliki siswa. Maka itu, meningkatkan hasil belajar menjadi tujuan utama dalam setiap proses mengajar di sekolah.

Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam proses evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan tidak menarik membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga berdampak pada

rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa.

Namun, kenyataannya, prestasi belajar siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai tingkat yang optimal. Salah satu alasan utama mengapa hasil belajar siswa rendah adalah karena cara mengajar yang tidak cukup membuat siswa terlibat secara aktif. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tidak begitu baik (Sinurat 2025). Selain itu, kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran juga memengaruhi hasil belajar siswa yang masih rendah.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hasil yang diperoleh siswa memiliki arti yang

lebih dalam dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan agar siswa lebih paham, tetapi juga agar siswa memiliki karakter, sikap, dan cara berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial yang harus dicapai secara seimbang. Menurut (Yunita 2024) pembelajaran Pendidikan Pancasila yang baik harus mampu menggabungkan ketiga aspek tersebut secara menyeluruh. Hasil belajar tidak hanya melihat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal atau memahami materi secara cerdas, tetapi juga harus memperhatikan perubahan sikap dan tindakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk sikap dan karakter siswa, seperti toleransi, tanggung jawab,

disiplin, serta semangat kerja sama. Namun, jika penilaian dalam pembelajaran hanya melibatkan aspek kognitif, maka tujuan dalam membentuk karakter siswa tidak akan tercapai dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tidak seimbang dengan cara penilaian yang dilakukan di sekolah.

Pendidikan memainkan peran Pancasila bagian penting dalam pembentukandalam membentuk kepribadian siswa sesuai dengan cita - cita luhur bangsa , yang meliputi toleransi kepribadian siswaakuntabilitas, dan patriotism.sejalan dengan cita - cita luhur bangsa, yang meliputi toleransi, akuntabilitas, dan patriotisme. Namun, dalam implementasinya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam

proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya dirancang secara kontekstual dan memiliki makna agar siswa bisa menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang bermakna dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik dan mendorong mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari sehingga diperlukan cara belajar yang dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang nyata. Namun dalam penerapannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai masalah.

Masalah utama yang ada adalah metode belajar yang masih berupa teori saja dan tidak memberikan pengalaman belajar yang berguna bagi para siswa. Siswa biasanya hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami dan menerapkan nilai-nilai yang diajarkan dalam proses belajar.(Jamaludin 2025)

Pembelajaran yang hanya menghafal konsep tanpa dipahami secara mendalam dan tanpa pengalaman nyata akan menyulitkan siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Jamaludin menekankan bahwa proses penyerapan nilai tidak bisa terjadi dalam waktu singkat, melainkan memerlukan proses yang melibatkan pengalaman belajar yang aktif, merenungkan, dan sesuai dengan konteks. Tanpa keterlibatan aktif dari siswa, nilai-nilai yang diajarkan hanya sampai pada tingkat

pemahaman berpikir, dan tidak bisa membentuk sikap serta tindakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila Seharusnya fokusnya adalah mengembangkan karakter melalui pengalaman pendidikan yang berharga di samping memberikan pengetahuan. tentang pengembangan karakter melalui pengalaman pendidikan yang berharga di samping memberikan pengetahuan. Pembelajaran yang baik harus bisa menghubungkan antara teori dan penerapan langsung, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara umum, tetapi juga bisa menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Jika proses belajar tetap hanya bersifat pasif dan tidak melibatkan siswa secara aktif, maka tujuan utama Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan

karakter tidak akan tercapai dengan baik.

Selain itu, metode pembelajaran yang lebih menarik, melibatkan siswa, dan sesuai dengan konteks kehidupan mereka agar siswa bisa lebih memahami dan merasakan nilai-nilai yang diajarkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan terobosan dalam proses belajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi berbasis pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran yang menggunakan permainan bisa membuat suasana belajar lebih menyenangkan, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan Mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka .

Salah Satu aplikasi yang bisa digunakan untuk belajar adalah Kahoot. Kahoot adalah media belajar yang menggunakan permainan, sehingga siswa bisa belajar dengan

cara ikut kuis yang interaktif. Menggunakan *Kahoot* dalam proses belajar bisa membuat siswa lebih aktif, menciptakan suasana belajar yang sekaligus kompetitif dan menyenangkan, serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *Kahoot* bisa meningkatkan rasa tertarik dan keluaran belajar siswa secara nyata. Dari sudut pandang pembelajaran, *Kahoot* mendorong pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa bukan hanya menerima materi secara diam-diam, tetapi juga turut serta secara aktif dalam kegiatan belajar. Melalui kuis interaktif, siswa diajari berpikir cepat, menganalisis soal, dan mengambil keputusan yang tepat. Hal ini bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membuat pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari menjadi lebih baik.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan unsur gamifikasi, *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran yang monoton (Daryanes and Ririen 2020)

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *Kahoot* dalam proses belajar memberikan dampak baik terhadap minat dan kemampuan belajar siswa. Siswa yang menggunakan *Kahoot* dalam belajarnya biasanya lebih tertarik dan terlibat lebih aktif dibandingkan saat

belajar tanpa bantuan media interaktif.

Selain itu, penggunaan aplikasi Kahoot juga terbukti memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh Sugiani pada tahun 2023.

Kahoot tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat semangat mereka dalam belajar. Unsur-unsur dalam permainan seperti skor, tingkat peringkat, dan persaingan dalam *Kahoot* bisa membuat siswa lebih termotivasi secara intrinsik untuk belajar lebih giat dan terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berupa permainan bisa meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Barokah et al. 2024)

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa multimedia seperti Kahoot didukung oleh teori pembelajaran modern yang menyebutkan bahwa gabungan antara teks, gambar, dan interaksi bisa membantu siswa lebih memahami materi pelajaran. Media yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik, sehingga meningkatkan hasil belajarnya (Mayer 2009)

Namun, penggunaan *Kahoot* dalam proses belajar juga menghadapi beberapa tantangan, seperti akses internet yang terbatas, ketersediaan perangkat yang kurang, serta kemampuan guru dalam menggabungkan teknologi ke dalam pembelajaran. Ini menjadi tantangan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Selain itu, secara teori, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa

faktor, seperti semangat belajar, keterlibatan siswa, cara mengajar yang digunakan, serta penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat. Menurut John pada Hattie tahun 2009, partisipasi aktif siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar mereka.

Pemilihan Aplikasi Kahoot dalam Penelitian ini didasarkan pada potensi untuk awal di SMA Swasta GKPI Padang Bulan, khususnya pada siswa kelas XI, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang terlibat secara aktif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot yang berbasis game-based learning. Dengan penggunaan Kahoot, diharapkan siswa dapat lebih aktif,

termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMA Swasta GKPI Padang Bulan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Metode kuantitatif biasanya dinamakan sebagai metode

Tradisional dikarenakan metode yang sering digunakan dan sudah mentradisi. Selain itu juga disebut sebagai metode *positivistic* karena berlandaskan kepada filsafat positivisme metode penelitian kuantitatif bersifat konkrit. Teramati dan terukur.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel Hasil Uji Normalitas Pretes postes

Tabel 4. 1
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelompok kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretess	Eksperimen	.085	30	.200*	.981	30	.857
	Kontrol	.074	30	.200*	.980	30	.822
postess	Eksperimen	.086	30	.200*	.980	30	.815
	Kontrol	.074	30	.200*	.980	30	.822

Eksprerimen

Uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data Penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitain ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-smienov, Dasar pemngambilan Keputusan Adalah apabila nilai singnifikansi (sig). lebih

besar dari 0,05 maka data di nyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai singnifikansi lebih kecil atau sama denga 0,05 maka data dinyatakan dibad berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji kolmogrov-simronov di peroleh nilai singnifikasi untuk data pretest eksperimenl 0,857 pretes Kontrol sebesar 0,822 dan postes

0,815 dan postest control 0822. Seluruh nilai singifikasi tersebut lebih besar dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada setiap kelompok, baik

pretes maupun postes eksperimen dan Kontrol, berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Tabel 4. 2
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	1.187	1	58	.281
Based on Median	1.146	1	58	.289
Based on Median and with adjusted df	1.146	1	55.607	.289
Based on trimmed mean	1.222	1	58	.273

0,289: serta based on trimmed mean sebesar 0,273. Seluruh nilai singnifikasni tersebut lebih besar dari 0,05 (sing. > 0,05), sehingga sesuai dengan kriteria pengujain, hipotesis nol (Ho) yang menyatakan bahwa varian antar kelompok Adalah homogen di terima dengan semikian, dapat disimpulakn bahwa data hasil belajr memiliki variasi yang homogen antar kelompok dan memenuhi

Prasyarat homogenitas yang diperlukan untuk analisis selanjutnya

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan levene's test diperoleh 9sing) untuk berbagai dasar perhitungan sebagi berikut: based on Mean 0,281; Based On Median 0,289: Based On median and with adjusted Df sebesar 0,289: serta based on trimmed mean sebesar 0,273. Seluruh nilai singnifikasni tersebut lebih besar dari 0,05 (sing. > 0,05), sehingga sesuai dengan kriteria pengujain, hipotesis nol (Ho) yang menyatakan bahwa varian antar kelompok

Uji Hipotesis

Tabel 4. 10

Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	1.187	.281	11.140	58	.000	12.167	1.092	9.980	14.353
	Equal variances not assumed			11.140	55.567	.000	12.167	1.092	9.978	14.355

relative sama sebelum diberikan

Berdasarkan hasil uji T pada nilai pretest diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,635 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. dengan demikian kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang

perlakuan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji t pada nilai posttest diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai

rata-rata selisi sebesar 12,167 menunjukkan bahwa rata -rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol

Dengan demikian hasil Penelitian menunjukan bahwa penggunaan aplikasi khaooot memberikan pengaruh yang singnifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan pancasiladi SMA swasta GKPI pdang bulan,

Berdasrkan hasil pengunian hipotesis tersebut, maka dapat ditarike kesimoulan sebagai berikut:

Ha: terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar sisa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA swasta GKPI padang bulan

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswsa pada

mata Pelajaran penddikan pancasala di SMA Swasta GKPI padang bulan

Karena nialai Sig. (2- tailed) pada postests sebesr $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima H_o ditolak, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh singifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA swasta GKPI padang bulan.

N -gain

Tabel 4. 10
Uji N-gain

Descriptive Statistics

Kelompok Peneliti	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviat ion
Kontr Kelompok Peneliti	30	1	1	1.00	.000
Nilai- Ngain	30	.46	.59	.5073	.03124
Valid N (listwise)	30				
EkspeKelompok Peneliti	30	2	2	2.00	.000
Nilai- Ngain	30	.63	.85	.7114	.05489
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil Tabel Uji N-gain perhitungan N- gain menunjukan:

1. Kelas Kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5073 yang termasuk dalam kategori sedanh namun cenderung sedang. Hal ini menunjukan bahwa merode konvensiona Optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Kelas Ekperimen memperoleh rata-rata N-Gain 0,7114 Yang termaksud dalam kategori Tinggi (efektif). Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol

Secara keseluruhan, Penggunaan Media aplikasi Khaooot terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan.

1.1.1 Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila di SMA GKPI Padang Bulan

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan dokumentasi, penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Sebelum penerapan Kahoot, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan menunjukkan minat belajar yang rendah.

Setelah Kahoot diterapkan, siswa menjadi lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Fitur kuis

interaktif, batas waktu pengerjaan, skor, dan *leaderboard* mendorong siswa untuk lebih focus memahami materi, berani bertanya, serta berpartisipasi dalam diskusi. Guru juga lebih berperan sebagai fasilitator sehingga interaksi antara guru dan siswa berlangsung lebih baik. Selain meningkatkan keaktifan, Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan dan kompetisi yang sehat, sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran berbasis permainan (*game-based*

learning), dan teori Gagné yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, interaksi, serta memberikan umpan balik yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Anviani (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya mengkaji minat belajar, tetapi juga menguji pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar melalui desain quasi experiment, sehingga memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.1.2 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Setelah Menggunakan Aplikasi Kahoot

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen, yaitu dari 34,43 pada *pretest* menjadi 80,87 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 46,44 poin. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan, yaitu dari 36,70 menjadi 68,70, namun peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Kahoot lebih efektif dibandingkan metode

ceramah dan tanya jawab dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen didukung oleh perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias mengikuti pembelajaran. Fitur kuis interaktif, sistem skor, dan peringkat pada Kahoot mendorong siswa untuk lebih termotivasi mempelajari materi serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamalik (2013), yang menyatakan bahwa

motivasi merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Unsur permainan (*gamification*) yang terdapat pada Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan interaksi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Sinurat (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan Anviani (2022) yang menyatakan bahwa Kahoot mampu

meningkatkan minat belajar siswa, serta penelitian Zainullah Achmad (2021) yang menemukan bahwa Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Faradilla dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain meningkatkan capaian akademik, Kahoot juga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Oleh

karena itu, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

1.1.3 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Setelah Menggunakan Aplikasi Kahoot

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen, yaitu dari 34,43 pada *pretest* menjadi 80,87 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 46,44 poin. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan, yaitu dari 36,70 menjadi 68,70, namun peningkatan tersebut lebih rendah

dibandingkan kelas eksperimen.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Kahoot lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan tanya jawab dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen didukung oleh perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias mengikuti pembelajaran. Fitur kuis interaktif, sistem skor, dan peringkat pada Kahoot mendorong siswa untuk lebih termotivasi mempelajari materi serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamalik (2013), yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Unsur permainan (*gamification*) yang terdapat pada Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan interaksi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Sinurat (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar

Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan Anviani (2022) yang menyatakan bahwa Kahoot mampu meningkatkan minat belajar siswa, serta penelitian Zainullah Achmad (2021) yang menemukan bahwa Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Faradilla dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain meningkatkan capaian akademik, Kahoot juga menciptakan pembelajaran yang

lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

1.1.4 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Setelah Menggunakan Aplikasi Kahoot

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi **0,000** ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen

(80,87) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,70). Hasil uji N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,7114 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,5073 (kategori sedang), yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Fitur kuis interaktif, skor, peringkat (*leaderboard*), dan umpan balik langsung pada Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk lebih memahami materi sebelum mengikuti kuis.

Temuan ini sejalan dengan teori Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, teori pembelajaran multimedia dan teori Gagné menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian, memberikan umpan balik, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Anviani (2022), Yuselmi Retti (2022), dan Faradilla dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui

pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian dan analisis data mengenai dampak pemakaian aplikasi Kahoot terhadap Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Swasta GKPI Padang Bulan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. Pemanfaatan aplikasi Kahoot selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berjalan dengan baik dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Ini terlihat dari meningkatnya konsentrasi, semangat, dan partisipasi siswa sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi Kahoot berhasil menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan jika

- dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.
2. Aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat diamati dari perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen di mana nilai rata-rata pretest dimulai dari 34,43 dan meningkat menjadi 80,87 setelah posttest. Di sisi lain, kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata pretest 36,70 yang kemudian meningkat menjadi 68,70 dalam posttest. Kenaikan prestasi belajar di kelas eksperimen menandakan bahwa penggunaan Kahoot lebih unggul dibandingkan metode pengajaran konvensional.
3. Ada dampak yang signifikan dari penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan
- Pancasila. Bukti dari hal ini ditunjukkan dengan hasil uji statistic independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Ini menyebabkan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, hasil uji N-gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 0,7114 yang tergolong tinggi, sementara kelompok kontrol mendapatkan nilai rata-rata 0,5073 yang tergolong sedang. Oleh karena itu, aplikasi Kahoot terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dan lebih efisien dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. ISBN: 9789797695133
- Abdillah, Rahmat., dkk. (2022). *Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 9786022893456
- Batubara, Hamdan. (2019). *Media Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Deepublish. ISBN: 9786230207434
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *of natural science* 3(2): 172–86.
- Hasanah, Maulidya. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Yogyakarta:
- Daryanto & Karim, Syaiful. (2020). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media. ISBN: 9786025568351 Deepublish. ISBN: 9786230223451
- Hidayah, Nurul., Rahman, A., & Putri, D. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Prenadamedia. ISBN: 9786232181237
- Jamaludin. (2025). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 9786022898765
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning (2nd Edition)*. New York: Cambridge University Press. ISBN: 9780521735354
- Miftah, Zainul. (2021). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. ISBN: 9786233842345
- Permana, Deni. (2018). *Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. ISBN: 9789796928249
- Sadiman, Arief S., dkk. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. ISBN: 9789794211459
- Anik Komang. 2023. "pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based buleleng Komang Anik Sugiani Politeknik Ganesha Guru Pendidikan Di Indonesia Terbagi Menjadi Tiga Jalur Yaitu Pendidikan Formal , Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal . Pendidikan Formal Di S." *pendidikan* 10(2): 457–74.
- Anviani, Rieska. 2022. "Jurnal EPISTEMA." *Epistema* 3(1): 1–9.
- Arsyad, A. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barokah, Awalina, Inayah Safitri, Nabilah Ayu Lestari, and Ita Rosita. 2024. "Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 243252.
- Batubara, Abdinur. 2025. "Penguatan Literasi Budaya Dan Kewargaan Melalui Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Semangat Nasionalisme Siswa Di SMP Negeri 29 Medan 1." *Homepage*.
- Batubara, Abdinur. "Brain Flow : A Gamified Digital Assessment with Chunking Enhancing Patriotism Reducing Cognitive Overload." (lcssis 2025).

- doi:10.2991/978-2-38476-499-0.
- Bloom, B S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green.
- Cucu Aceng. 2020. "Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan." *Kehumasan* 3(1): 43–50.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *of natural science* 3(2): 172–86.
- Daryanto, and S Karim. 2020. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharma, Surya. 2025. "5 12345." *ilmia pendidikan dasar* 10: 232–42.
- Dharma, Surya. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis." *ilmiah pendidikan dasar* 11: 239–46.
- Dharma Surya, Hodriani. 2026. "EFFECTIVENESS OF A MULTIMODAL E-BOOK IN ENHANCING 21 ST CENTURY SKILLS IN PANCASILA EDUCATION." *Jurnal Pendidikan* 13(1): 294–308.
- Edi, Widiyanto. 2021. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS." *Of Education and Teaching* 2(2): 213–24.
- Faradila, Cika, Muhammad Dzaki Al-karim Lubis, Samuel Pratama Depari, and Universitas Negeri Medan. "EKSPLORASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN MELALUI POP UP." : 465–76.
- Febriani Maya Chandra. 2023. "Siapa Pun Yang Ingin Belajar Atau Mengajar Menggunakan Teknik Modern Dapat Memanfaatkan Program Ini Dengan Sangat Sukses. Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Melihat Bagaimana Aplikasi Pembelajaran." *Ilmu pendidikan Muhammadiyah* 4(1): 2019–23.
- Hidayah, N, A Rahman, and D Putri. 2021. "Efektivitas Media Digital Dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23(1): 55–66.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp>.
- Hodriani, Halking. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran PKN Dengan Pendekatan Dilema Moral Berbasis Android Berbantuan Augmented Reality." *moral kemasyarakatan* 10(1): 233–50.
- Jamaludin. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran P PKN Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X Di SMK N 1 Percut Sei Tuan." *pendidikan dan ilmu bahasa* 1(4): 106–14.
- Jamaludin, Jamaludin. 2025. *Artificial Intelligence- Based Modelling of Students ' Social Behavior in Achieving Learning Outcomes of Pancasila Education at Gajah Mada Junior High School , Medan*. Atlantis Press SARL.
doi:10.2991/978-2-38476-499-0.
- Kabatiah, Maryatun. 2022. "Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Dalam Jaringan." *pengabdian kepada masyarakat*: 1–5.

- Karunia, Rahayu. 2025. "Pemanfaatan ' Kahoot ' Sebagai Media Asesment Pemanfaatan ' kahoot ' sebagai media asesmen pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas x sma hang tuah 4 surabaya Karunia Rahayu Nur Amina Listy." *Kewarganegaraan* 13: 245–54.
- Liber Siagian. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Mata Pelajaran PKn Untuk Mengatasi Permasalahan Belajar Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 27 Medan." 2(3): 28–32. doi:10.30596/jcositte.v1i1.xxxx.
- Linda. 2026. "Penerapan kahoot sebagai media pembelajaran ekonomi di sma pembina palembang." *Of Education and religious Perspectives* 2(1): 70–75.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Miftah, M. 2021. *Media Pembelajaran Dan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. <https://kencana.co.id/book/media-pembelajaran-dan-teknologi-pendidikan/>.
- muhson Ali. 2020. "Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1." *Pendidikan akuntansi indonesia* VIII(2).
- Oo, Kosidin. 2019. "*civics education and social sciense journal(cessj)* Volume 1 Nomor 2 Bulan Desember 2019." *Civics Education Sosial Sciense* 1: 25–69.
- Permana, Natalis Sukma. 2018. "sebagai media pembelajaran berbasis game." : 128–35.
- Rachman, Fazli. 2025. "Penggunaan Media Pembelajaran Stacko Uno Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Minat Belajar Siswa." : 415–28. doi:10.47709/educendikia.v5i02.6474.
- Sadiman, Arief S, R Rahardjo, Anung Haryono, and Rahardjito. 2018. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=113594>.
- Sinurat, Berliana. 2025. "Efektivitas Penggunaan Kahoot Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA." 10(01): 670–76.
- Sri, Yunita. 2025. "Inovasi Kurikulum." *inovasi kurikulum* 22(3): 1503–18.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Paul. 2017. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius. <https://www.kanisiusmedia.com/produk/filsafat-konstruktivisme/>.
- Yunita, Sri. 2024. "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *ilmia pendidikan*: 782–92. doi:10.47709/educendikia.v4i02.
- Yunita, Sri. 2025. "No Title." *ilmiah*

pendidikan dasar 10.

- Yuselmi Retti. 2022. "jurnal esabi
(jurnal edukasi dan sains biologi)
Meta Analisis: Pengaruh
Penggunaan Aplikasi Kahoot
Sebagai Media Untuk Evaluasi
Hasil Belajar Siswa." *Edukasi
dan sains Biologi* 4(1): 21–25.
- Zainullah Achmad. 2021. "1 , 2 , 3 1."
Pendidikan 9(1): 1–9.