PENGARUH MEDIA *KAHOOT* TERHADAP ANTUSIASME BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X MAN 1 JOMBANG

Nadia Chasna Rahmawati[1], Heru Totok Tri Wahono[2]
[1,2] Universitas PGRI Jombang
[1]nadiachasna03@gmail.com, [2]herutotok734@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of using innovative learning media to improve students' learning enthusiasm in Economics subjects. The development of digital technology encourages teachers to utilize interactive learning media to create a more engaging and enjoyable learning process. One learning medium that can be used is Kahoot, a game-based learning platform that enables students to actively participate in interactive quizzes. The use of Kahoot is expected to increase students' interest, attention, and participation during learning activities. This study aimed to determine the effect of Kahoot Media on the learning enthusiasm of tenth-grade students at MAN 1 Jombang. The research employed a quantitative approach using a survey method. The sample consisted of 227 students. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive analysis, normality tests, simple linear regression, t-tests, and the coefficient of determination (R^2) with the assistance of IBM SPSS Statistics version 27. The results showed that Kahoot Media had a positive and significant effect on students' learning enthusiasm. This was evidenced by a t-value of 14.121 and a significance value of 0.000 < 0.05. The regression equation was Y = 14.291 + 0.683X, indicating that increased use of Kahoot was followed by increased learning enthusiasm. The coefficient of determination (R^2) value of 0.470 showed that Kahoot Media contributed 47.0% to students' learning enthusiasm, while 53.0% was influenced by other factors. Therefore, Kahoot can be used as an effective learning medium to improve students' learning enthusiasm in Economics subjects.
Keywords: *Kahoot, Learning Enthusiasm, Economics Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Perkembangan teknologi digital mendorong guru memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui kuis interaktif. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa kelas X MAN 1 Jombang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 227 siswa. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, regresi linier sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa Media Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap antusiasme belajar siswa. Hal ini di buktikan oleh nilai t hitung sebesar 14,121 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 14,291 + 0,683X, yang menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan Kahoot diikuti oleh peningkatan antusiasme belajar siswa. Nilai koefisiendeterminasi (R^2) sebesar 0,470 menunjukkan bahwa Media Kahoot memberikan kontribusi sebesar 47,0% terhadap antusiasme belajar siswa, sedangkan 53,0% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Kahoot, Antusiasme Belajar, Pembelajaran Ekonomi.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered learning menuju student-centered learning menuntut guru untuk lebih adaptif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Daniyati et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi pesertadidik.

Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai dalam kegiatan pembelajaran adalah rendahnya antusiasme belajar siswa. Antusiasme belajar merupakan dorongan internal yang ditunjukkan melalui minat, semangat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Ahcmad Sulu Kurniawan et al., 2021), siswa yang memiliki

antusiasme belajar tinggi cenderung lebih tekun, aktif berpartisipasi, serta bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebaliknya, rendahnya antusiasme belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif selama pembelajaran, dan kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi yang sering dianggap membutuhkan pemahaman konsep yang cukup kompleks sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan apabila pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran Ekonomi di kelas X MAN 1 Jombang, ditemukan bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme belajar yang beragam selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa tampak aktif mengikuti pembelajaran, sementara sebagian lainnya memerlukan stimulus dan variasi media pembelajaran agar keterlibatan mereka dalam proses belajar dapat lebih ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong partisipasi siswa secara optimal.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif secara daring melalui perangkat digital seperti telepon pintar maupun laptop. (Wang & Tahir, 2020) menjelaskan bahwa Kahoot mengintegrasikan sistem respons siswa dengan elemen permainan, seperti skor, batas waktu, papan peringkat, serta tampilan visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, konsentrasi, dan kesenangan siswa selama mengikuti pembelajaran. Melalui media ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kompetisi yang sehat dan pemberian umpan balik secara langsung. (Prayoga, 2021) menyatakan bahwa Kahoot

merupakan salah satu bentuk penerapan *game-based learning* yang mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan sehingga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.(Kokom & Salira, 2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot memperoleh respons positif sebesar 82,7% dan efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian (Supriyaddin, 2023) juga menunjukkan bahwa Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.(Ilmiyah & Sumbawati, 2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.Penelitian (Hayati, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. (Azmy & Abdillah, 2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.Temuan –temuan tersebut menunjukkan bahwa Kahoot memiliki potensi dalam meningkatkan berbagai aspek afektif siswa.Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada motivasi belajar, minat belajar, hasil belajar, maupun keterlibatan siswa. Penelitian mengenai antusiasme belajar sebagai variabel yang berdiri sendiri masih relatif terbatas, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat Madrasah Aliyah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X MAN 1 Jombang untuk mengetahui apakah penggunaan media Kahoot berpengaruh terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatk anantusiasme belajar

siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

B. MetodePenelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian yang diperoleh berupa angka-angka yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Menurut (Sugiyono, 2021), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis berdasarkan data yang bersifat numerik. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Munawaroh, 2022) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena yang diteliti melalui analisis statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MAN 1 Jombang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 1 Jombang yang berjumlah 526 siswa. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin sehingga diperoleh sampel sebanyak 227 siswa. Selanjutnya, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportional distribution sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara proporsional pada setiap kelas agar seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terwakili dalam penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket atau kuesioner yang disebarkan kepada responden.(Saat & Mania, n.d.) menyatakan bahwa angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden secara sistematis berdasarkan tujuan penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu media Kahoot sebagai

variabel independen (X) dan antusiasme belajar sebagai variabel dependen (Y). Variabel media Kahoot diukur berdasarkan indikator keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta unsur permainan seperti skor, waktu, dan peringkat. Sementara itu, variabel antusiasme belajar diukur melalui indikator minat dan perhatian terhadap pembelajaran Ekonomi, keaktifan dalam proses pembelajaran, semangat dalam mengerjakan tugas atau kuis, serta perasaan senang dan termotivasi selama mengikuti pembelajaran. Seluruh item pernyataan disusun menggunakan skala Likert lima tingkat.

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 27. Analisis data yang dilakukan meliputi statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, analisis regresi linear sederhana, uji *t*, dan uji koefisien determinasi (R^2). Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MAN 1 Jombang.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 227 siswa kelas X MAN 1 Jombang yang dipilih sebagai sampel penelitian. Data diperoleh melalui penyebaran angket yang memuat pernyataan mengenai penggunaan media Kahoot dan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Seluruh data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 27 untuk mengetahui gambaran masing-masing variabel serta menguji pengaruh media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa.

Tahap awal analisis dilakukan melalui statistik deskriptif untuk memperoleh informasi umum mengenai karakteristik data

penelitian. Hasil analisis deskriptif variabel media Kahoot dan antusiasme belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.StatistikDeskriptifVariabelPenelitian

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Kahoot	227	33	60	48,35	7,335
Antusiasme Belajar	227	25	60	47,31	7,308
Valid N (listwise)	227				

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa variabel Media Kahoot memperoleh skor minimum sebesar 33 dan skor maksimum sebesar 60. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 48,35 dengan standar deviasi sebesar 7,335. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang cenderung positif terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Ekonomi. Nilai rata-rata yang relatif tinggi menggambarkan bahwa media Kahoot diterima dengan baik oleh siswa sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung aktivitas belajar di kelas.

Sementara itu, variabel Antusiasme Belajar memiliki skor minimum sebesar 25 dan skor maksimum sebesar 60. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 47,31 dengan standar deviasi sebesar 7,308. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan antusiasme belajar yang baik selama mengikuti pembelajaran Ekonomi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan perhatian, semangat, serta keterlibatan yang cukup baik dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Untuk mengetahui pengaruh media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa, dilakukan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2.HasilAnalisisRegresi Linear Sederhana

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	14,291	2,365	–	6,043	0,000
Media Kahoot	0,683	0,048	0,685	14,121	0,000

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 14,291 + 0,683X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 14,291 merupakan nilai antusiasme belajar ketika variabel media Kahoot dianggap tetap. Adapun koefisien regresi sebesar 0,683 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan media Kahoot akan diikuti oleh peningkatan antusiasme belajar siswa sebesar 0,683 satuan. Koefisien regresi yang bernilai positif mengindikasikan adanya hubungan yang searah antara kedua variabel. Dengan demikian, semakin optimal pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran, semakin tinggi pula antusiasme belajar yang ditunjukkan oleh siswa.

Selain menunjukkan arah hubungan antarvariabel, hasil regresi juga digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 14,121 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05 (0,000 < 0,05). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MAN 1 Jombang.

Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya kontribusi media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa digunakan analisis koefisien determinasi. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3.HasilKoefisienDeterminasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,685	0,470	0,467	5,333

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,470. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media Kahoot memberikan kontribusi sebesar 47% terhadap antusiasme belajar siswa. Artinya, variasi antusiasme belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media Kahoot sebesar 47%, sedangkan 53% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi intrinsik siswa, lingkungan belajar, strategi pembelajaran yang diterapkan guru,

dukungan keluarga, maupun karakteristik individu peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot memiliki hubungan yang positif dengan antusiasme belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MAN 1 Jombang. Temuan tersebut dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, koefisien regresi sebesar 0,683 menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan media Kahoot diikuti dengan meningkatnya antusiasme belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media Kahoot terhadap antusiasme belajar siswa dapat diterima.

Pengaruh positif tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menarik. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran, tetapi juga mampu mengubah proses belajar menjadi aktivitas yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif. Ketika siswa mengikuti kuis melalui Kahoot, mereka tidak sekadar menjawab pertanyaan, melainkan juga terlibat dalam proses pembelajaran yang menuntut konsentrasi, kecepatan berpikir, serta partisipasi secara langsung. Kondisi tersebut dapat mendorong munculnya rasa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Wang & Tahir, 2020) yang menyatakan bahwa

Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, motivasi, dan kesenangan siswa melalui integrasi unsur permainan dalam pembelajaran. Adanya fitur skor, batas waktu pengerjaan, papan peringkat (*leaderboard*), serta tampilan visual yang menarik menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Unsur kompetisi yang tercipta melalui perolehan skor juga dapat memotivasi siswa untuk memberikan usaha terbaik ketika mengikuti kegiatan belajar.

Antusiasme belajar yang muncul melalui penggunaan Kahoot dapat dilihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, keinginan untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta semangat untuk memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Umpan balik yang diberikan secara langsung setelah siswa menjawab pertanyaan turut membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman yang dimiliki. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian(Kokom & Salira, 2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot memperoleh respons positif dari siswa serta efektif dalam meningkatkan partisipasi selama pembelajaran. Penelitian (Supriyaddin, 2023)menunjukkan bahwa Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sementara itu, (Hayati, 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan (Azmy & Abdillah, 2024) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa Kahoot tidak hanya berkontribusi terhadap motivasi, minat, dan partisipasi belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap antusiasme belajar siswa.

Besarnya nilai koefisien determinasi sebesar 47% menunjukkan bahwa media Kahoot memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap antusiasme belajar siswa. Meskipun demikian, masih terdapat 53% faktor lain yang memengaruhi antusiasme belajar di luar variabel yang diteliti. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi intrinsik, kesiapan belajar, dan kemampuan akademik, maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, dukungan keluarga, serta interaksi sosial di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, peningkatan antusiasme belajar siswa tidak hanya bergantung pada penggunaan media pembelajaran, tetapi juga memerlukan dukungan dari berbagai aspek lainnya.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, media Kahoot dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk digunakan pada mata pelajaran Ekonomi. Penggunaan media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, antusiasme belajar diharapkan dapat terus ditingkatkan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X MAN 1 Jombang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 14,121 dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin baik pemanfaatan media Kahoot dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula antusiasme belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,470 menunjukkan bahwa media Kahoot memberikan kontribusi sebesar 47% terhadap antusiasme belajar siswa,

sedangkan 53% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar cakupan penelitian ini. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa dalam pembelajaran Ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahcmad Sulu Kurniawan, Prastowo, P., Darussalim, & Lily Primamori Harahap. (2021). *Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa Pada Lintas Minat Biologi Di Man 2 Model Medan*. *5*(1), 108–117.

Azmy, Z., & Abdillah, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Antusiasme Belajar*. *4*(12), 423–429.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *1*(1), 282–294.

Hayati, N. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smp Muhammadiyah 1 Surabaya. *J-Ses: Journal Of Science, Education And Studies*, *3*(3), 20. Https://Journal.Um-Surabaya.Ac.Id/J-Ses/Article/View/24697

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). *Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *03*, 46–50.

Kokom, & Salira, A. B. (2022). *Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung*. *02*(01), 11–18.

Munawaroh. (2022). *Panduan Memahami Metodologi Penelitian*.

Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot Sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Game- Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, *24*(2), 109–122.

Saat, S., & Mania, S. (N.D.). *Pengantar Metodologi Penelitian*.

Sugiyono. (2021). *Buku Metode Penelitian Komunikasi*.

Supriyaddin, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *02*(02), 18–24.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *Computers & Education The Effect Of Using Kahoot ! For Learning – A Literature Review. Computers & Education, 149*(May 2019), 103818. Https://Doi.Org/10.1016/J.Compedu.2020.103818