



Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di SMA Kristen 1 Salatiga

Desi¹, Rissal Efendi²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika Dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 14 Agustus 2023
Revised: 15 September 2023
Accepted: 22 September 2023

Abstract

This research analyzes the utilization of the Kahoot application as a learning media for Informatics in 10th-grade students at SMA Kristen 1 Salatiga. The research method employed is a quantitative approach with a single experimental group as respondents, involving 60 students. In the implementation of the Kahoot application in the learning process, Kahoot is integrated into the Informatics curriculum as an additional learning media. The results of the research indicate a significant improvement in learning achievement after using Kahoot. The students also responded positively to the utilization of Kahoot as a learning media. They perceived Kahoot as a fun and effective method to enhance learning motivation and active engagement in the Informatics learning process. This research also demonstrates that Kahoot can be an effective tool to improve student learning achievement and engagement in Informatics, as evidenced by the analysis using SPSS. In the context of SMA Kristen 1 Salatiga, Kahoot provides positive benefits for the learning process and serves as a valuable resource for both teachers and students. Keywords: Kahoot application, learning media, Informatics, 10th-grade students, SMA Kristen 1 Salatiga.

Keywords: Kahoot application, learning media, Informatics, 10th-grade students, SMA Kristen 1 Salatiga..

(*) Corresponding Author: 702019532@student.uksw.edu

How to Cite: Desi, D, & Efendi, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di SMA Kristen 1 Salatiga. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8388363>

PENDAHULUAN

Pada era Revolusi Industri 4.0 yang segala sesuatunya menggunakan teknologi sudah seharusnya dapat menjadi referensi dalam memperoleh media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Guru disini memiliki peran penting dalam mengembangkan ide atau gagasannya untuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengikuti perkembangan zaman yang sudah serba teknologi guna menghasilkan media pembelajaran yang terbaru dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rahmawati, 2022)

Pemerintah terus berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan pembelajaran, materi ajar, dan media pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengatur penggunaan media pembelajaran yang harus mematuhi prinsip-prinsip yang berlaku dalam memilih media belajar yang paling efektif. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik

dan peserta didik, sehingga proses pemahaman materi pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan utamanya adalah agar siswa dapat memperoleh pemahaman materi dengan lebih cepat dan juga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar lebih dalam (Janattaka & Tiwana, 2022)

Kahoot adalah sebuah aplikasi daring (online) yang menawarkan permainan interaktif melalui perangkat seperti *tablet*, ponsel, laptop, dan computer. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada bulan Maret 2013 oleh John Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik melalui kolaborasi dengan *Norwegian University of Technology and Science*. *Kahoot* memungkinkan transformasi kuis menjadi permainan interaktif yang dapat diakses secara daring (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020)

Dalam *Kahoot*, poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik dapat melihat skor atau nilai mereka secara langsung. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet yang menawarkan kuis dan permainan. Selain itu, *Kahoot* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam berbagai kegiatan mengajar, seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, dan pengayaan. Untuk menggunakan *Kahoot*, pengguna diharuskan memiliki akun *Gmail*.

Kahoot adalah sebuah media interaktif berbasis internet yang dapat diakses secara online. Platform ini menawarkan empat fitur utama, yaitu game, kuis, diskusi, dan survei. Baik game maupun kuis dapat dimainkan baik secara individu maupun dalam kelompok. Dalam proses menjawab gambar dan warna digunakan untuk mewakili jawaban yang tepat. Permainan *Kahoot* mendorong siswa untuk menjawab dengan tepat dan teliti terhadap pertanyaan yang ditampilkan. *Kahoot* memiliki dua alamat *website* yang dapat diakses, yaitu <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Seluruh fitur platform ini dapat digunakan secara gratis dan salah satu keistimewaan *Kahoot* adalah fokus pada proses evaluasi pembelajaran melalui permainan dalam bentuk kelompok, meskipun juga bisa dimainkan secara individu. Untuk mengakses platform ini, koneksi internet diperlukan. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikombinasikan dengan sumber belajar yang banyak tersedia di internet (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020)

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Informatika di SMA Kristen 1 Salatiga memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Keinteraktifan, daya tarik, dan sifat kompetitif dari aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan, mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa, serta memberikan penilaian formatif yang efektif. Selain itu, aplikasi *Kahoot* juga menawarkan aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan kelas, sehingga mereka dapat melibatkan diri dalam proses pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka berada.

Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, para guru di SMA Kristen 1 Salatiga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Informatika, dan meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ima Siti Rahmawati berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA” bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah menengah atas. Penelitian ini menggambarkan bagaimana aplikasi *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *kualitatif*, dengan data yang dikumpulkan dari 22 siswa yang mengikuti kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 1 Jatiwangi. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran dianggap sangat menarik, dengan presentase akhir sebesar 84%. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan (Rahmawati, 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Eva Yulia Puspaningrum dan Sugiarto berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis *Game*” bertujuan untuk memberikan dukungan dalam pembelajaran yang sangat dibutuhkan saat ini. Di tengah kondisi pandemi seperti sekarang, diperlukan media yang dapat membangkitkan minat belajar anak. Pembelajaran daring yang melibatkan terus-menerus melihat monitor dapat membuat anak merasa bosan. Oleh karena itu, inovasi kreatif diperlukan bagi guru dalam menciptakan materi yang menarik. Dengan kemajuan teknologi saat ini dan pelaksanaan pembelajaran secara daring, seorang guru tidak hanya perlu menguasai pengoperasian perangkat digital dan perangkat lunak, tetapi juga membutuhkan keterampilan kompleks seperti kemampuan produksi konten yang menarik dan membuat kondisi pembelajaran menjadi menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, pelatihan dalam pemanfaatan aplikasi berbasis game ini hadir untuk membantu guru meningkatkan minat belajar anak-anak agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. (Puspaningrum & Sugiarto, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Inggit Listi, Sri Lestari, dan Dewi Tryanasari berjudul “Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran di Kelas V SD” bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran tematik terhadap minat belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di dua SD, yaitu SDN Sampung 2 dan SDN Rejosari Kecamatan Kawedanan, menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *Pretest Posttest Control Group*. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa adalah angket dan lembar *observasi*. Data dikumpulkan melalui penggunaan angket dan *observasi*, dan analisis data dilakukan menggunakan Uji T setelah melakukan Uji Prasyarat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *post-test* lebih tinggi daripada skor *pre-test*. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor *post-test* adalah 53,20 dan pretest adalah 45,20. Sedangkan pada kelas kontrol, skor posttest adalah 45,72 dan *pre-test* adalah 43,68. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V di SD. (Listi, Lestari, & Tryanasari, 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Charolina Petronela Sari dan Robert Harry Soesanto berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Sebagai Pendorong Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa” bertujuan untuk mengevaluasi

pencapaian indikator kemampuan komunikasi matematis siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Kahoot*, serta mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa saat pembelajaran *daring*. Penelitian ini menggunakan metode *kualitatif* deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* memiliki dampak positif dalam mendorong siswa untuk mengkomunikasikan ide-ide matematis mereka. Meskipun belum mencapai tingkat maksimal, terdapat peningkatan pada setiap indikator kemampuan komunikasi matematis siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Kahoot*. (Sari & Soesanto, 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Maklonia Meling Moto berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan” bertujuan untuk menyelidiki dampak penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan kepada pembelajar dengan cara yang efektif. Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajar, karena memudahkan pemahaman tujuan dan maksud dari materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan fokus pada deskripsi dan uraian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan, di mana penulis mengumpulkan bahan-bahan yang relevan dengan penelitian dari buku, jurnal ilmiah, literatur, dan publikasi lainnya yang dapat dijadikan sumber referensi. Data tersebut kemudian dideskripsikan dan diuraikan melalui pendapat para ahli. Variabel penelitian meliputi aspek-aspek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari guna mendapatkan informasi tentang dampak penggunaan media pembelajaran, yang kemudian digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (Independent Variable) dan variabel terikat (Dependent Variable) (Moto, 2019)

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Dalam era digital yang sedang berkembang, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien menjadi tantangan yang harus dihadapi (Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, 2022). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa dengan baik. Dalam zaman modern ini, terdapat banyak alat dan strategi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, mulai dari media audio, visual, hingga audio visual (Moto, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sangat disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa. Terutama dalam pembelajaran *daring* atau online, guru harus menguasai metode pembelajaran online agar proses pembelajaran tetap berlangsung dengan baik. (Manurung, 2021)

Dalam konteks ini, penggunaan *handphone*, *tablet*, *laptop*, dan koneksi internet menjadi bagian integral dari pembelajaran jarak jauh. Tantangan bagi guru adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tetap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam situasi adaptasi baru (Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, 2022). Dari segi psikologis, media pembelajaran juga membantu perkembangan psikologis anak dengan membuat materi yang

asbtrak menjadi lebih *konkret* dan nyata bagi mereka. (Magdalena, Shodikoh, & Pebrianti, 2021)

2.2 Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh siswa. Keberhasilan belajar terlihat dari perubahan perilaku dan hasil yang dicapai. Motivasi belajar sangat penting dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi belajar memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain motivasi internal, motivasi juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka memiliki waktu yang banyak bersama siswa di sekolah. Guru dapat menggunakan strategi pembelajaran sebagai sumber motivasi eksternal bagi siswa. Strategi pembelajaran melibatkan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. (Magdalena, Shodikoh, & Pebrianti, 2021)

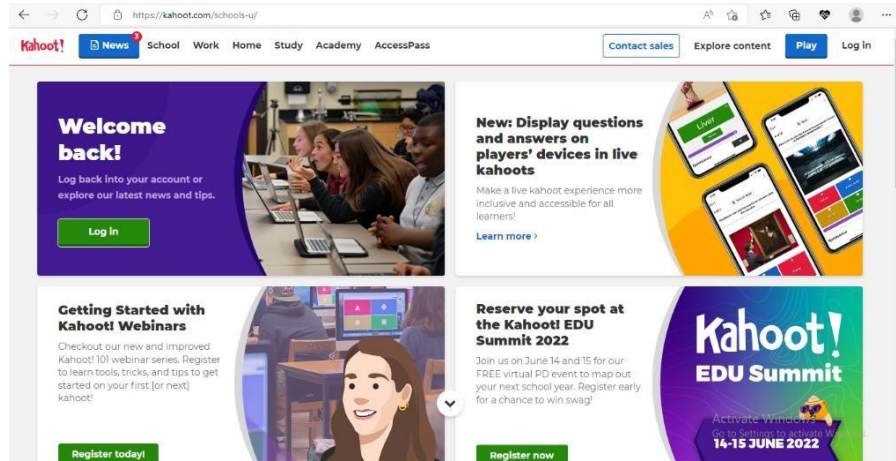
2.3 Minat Belajar

Minat belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ketertarikan siswa terhadap materi dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang menyebabkan ketertarikan dan perhatian yang efektif terhadap objek atau kegiatan tertentu, dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dan kepuasan (Dewimarni, Ulhusna, & Marhayati, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan minat belajar yang positif. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil yang baik karena mereka termotivasi untuk belajar (Ardiansyah, 2020).

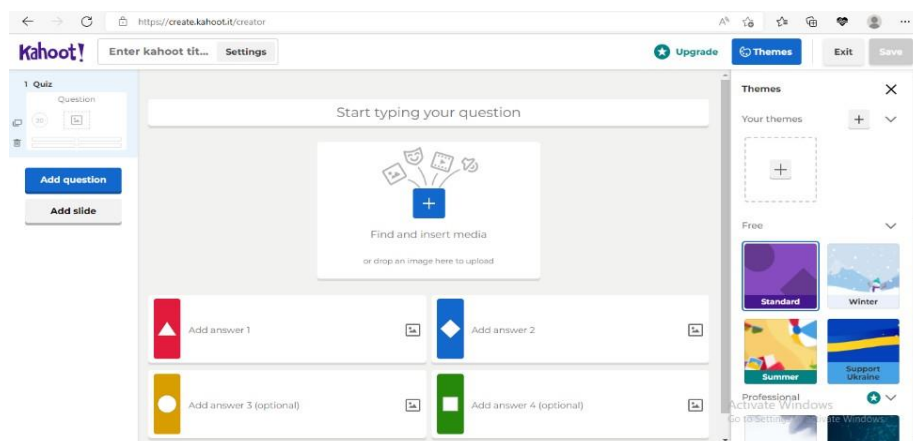
2.4 Kahoot

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *Kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online* (Listi, Lestari, & Tryanasari, 2022).

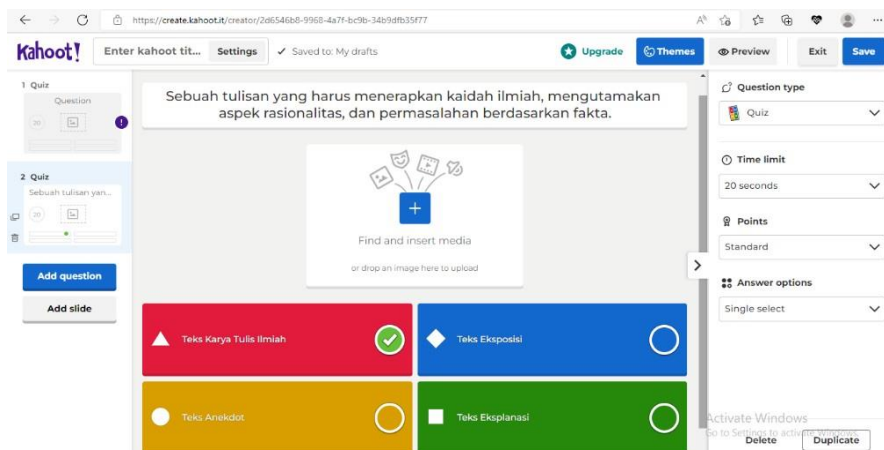
Penggunaan *Kahoot* sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi masa kini. Pengajar dapat membuat peserta didik nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020).



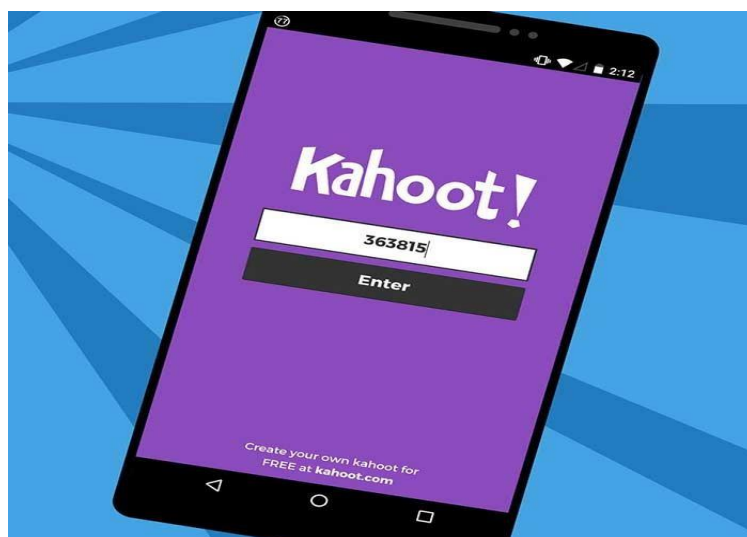
Gambar 1 Halaman utama aplikasi Kahoot



Gambar 2 Tampilan awal pembuatan soal kuis untuk siswa



Gambar 3. Penginputan soal



Gambar 4. Tampilan Kahoot pada ponsel siswa

METODE PENELITIAN

Kuesioner adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari responden. Ini adalah metode pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam penelitian social, ilmu ekonomi, psikologi, dan bidang lainnya (Dodi Sukma R.A et al., 2021). *Kuesioner* terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tertentu dari responden (Anviani & Pujiriyanto, 2022).

Metode yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian ini adalah *kuantitatif*. *Kuantitatif* adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data *numerik* dan menggunakannya untuk melakukan analisis statistik dan mencari hubungan atau pola dalam data tersebut. Penelitian *kuantitatif* seringkali menggunakan *kuesioner* atau *instrument* pengukuran yang telah diuji *validitas* dan reliabilitasnya untuk mengumpulkan data dari responden (Imron, 2019).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Rumus *Slovin* untuk menentukan jumlah sampel yang akan menjadi target penelitian. Rumus yang digunakan adalah :

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan (0.05)

Penerapan proses *kuantitatif* menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) yang berguna dalam melakukan kegiatan seperti analisis statistic. Program ini memiliki berbagai fitur dan alat untuk membantu peneliti, ilmuwan sosial dan profesional dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dalam penelitian. Setelah mendapatkan hasil maka akan

ditulis ke dalam artikel ilmiah atau laporan penelitian (Ghifar, Yusuf, Sumardi, & Wulandari, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1
Uji Reliabilitas :

Cronbach's Alpha	N of Items
.002	2

Instrument yang berbentuk pilihan ganda atau skala bertingkat maka skala reliabilitasnya dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Untuk menyatakan reliabilitas *instrument*, digunakan interpretasi terhadap koefisien korelasi, yang dikatakan *instrument* itu reliable, jika $Alpha > 0,600$ atau $Alpha = 0,600$ yaitu termasuk kedalam kategori tinggi dan cukup. Ukuran kemampuan *Alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- Nilai *Alpha Cronbach's* 0,00 – 0,20 = sangat kurang reliabel
- Nilai *Alpha Cronbach's* 0,21 – 0,40 = agak reliable
- Nilai *Alpha Cronbach's* 0,41 – 0,60 = cukup reliable
- Nilai *Alpha Cronbach's* 0,61- 0,80 = reliable
- Nilai *Alpha Cronbach's* 0,81- 0,100 = sangat reliabel

Berdasarkan uji SPSS versi windows 25 terkait uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* di nyatakan reliabel karena nilai signifikansi $0.600 > 0.002$.

Tabel 2
Uji Correlations

		SEBELUM	SESUDAH
SEBELUM	Pearson Correlation	1	.002
	Sig. (2-tailed)		.989
	N	60	60
SESUDAH	Pearson Correlation	.002	1
	Sig. (2-tailed)	.989	
	N	60	60

Berdasarkan SPSS versi *windows* 25 terkait uji korelasi pearson di nyatakan terdapat manfaat aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran karena nilai signifikansi $0.05 < 0.989$.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya manfaat secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap mata pelajaran

informatika. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji korelasi aplikasi *kahoot* berada pada angka r hitung $0,989 > r$ tabel $0,254$ dengan taraf signifikansi $0,002$. Dengan demikian penelitian terbukti secara signifikan ada manfaat aplikasi *kahoot* terhadap mata pelajaran informatika karena nilai tersebut kurang dari $0,05$. Keinteraktifan, daya tarik, dan sifat kompetitif dari aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan, mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa, serta memberikan penilaian formatif yang efektif. Penelitian ini sejalan dengan pernyataan (Sari & Soesanto, 2022) bahwa Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Sebagai Pendorong Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian indikator kemampuan komunikasi matematis siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Kahoot*, serta mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa saat pembelajaran *daring*.

Signifikansi hasil penelitian ini juga dapat dipahami dari fungsi *kahoot* dapat memberikan atensi visual yang mengarahkan proses konsentrasi kepada tampilan sajian pembelajaran sehingga dapat menjangkit minat dan gaya belajar yang dianut siswa dalam kaitannya sebagai generasi yang berada pada era digital (Mustikawati, 2019) bahwa Fungsi Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini, pendekatan yang dipilih adalah aplikasi *kahoot* yang diterapkan melalui sebuah permainan yang tentu saja membawa kesenangan selama proses belajar yang meningkatkan keterlibatan siswa dan kompetisi yang sehat di antara siswa. *Kahoot* merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa dengan pernyataan (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020) bahwa Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran.

Pemakaian *kahoot* memperlihatkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk kepentingan edukasi yang bersifat fleksibel. Pada pemakaian *kahoot* selain untuk menyampaikan materi, aplikasi ini sangat menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi setiap siswa. Berdasarkan pernyataan (Fazriyah, Saraswati, Permana, & Indriani, 2020) bahwa Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD.

Berdasarkan pemaparan penelitian sebelumnya maka jelas penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran, secara signifikan memberikan kontribusi pada peningkatan mata pelajaran informatika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan terhadap mata pelajaran informatika. Uji reliabilitas Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang cukup tinggi, dengan nilai Alpha $> 0,600$. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mata pelajaran informatika. Berdasarkan hasil-hasil uji

tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Informatika pada siswa kelas X di SMA Kristen 1 Salatiga memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anviani, R., & Pujiriyanto. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal EPISTEMA*, 1-9.
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 145-155.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas*, 43-50.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas*, 43-50.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). PENERAPAN APLIKASI KAHOOT PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VII SMP NEGERI 38 PADANG. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 139-147.
- Ghifar, R., Yusuf, A. E., Sumardi, & Wulandari, F. (2019). PENINGKATAN KREATIVITAS GURU MELALUI PENGEMBANGAN SUPERVISI KEPALA SEKOLAH DAN IKLIM ORGANISASI. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 790-799.
- Janattaka, N., & Tiyana, F. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran. *Arus Jurnal Pendidikan*, 116-123.
- Listi, I., Lestari, S., & Tryanasari, D. (2022). Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas V SD. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 672-678.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 312-325.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 20-28.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99-104.
- Puspaningrum, E. Y., & Sugiarto. (2021). PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA. *Prosiding SNP2M UMAHA*, 102-105.
- Rahmawati, I. S. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA.
- Sari, C. P., & Soesanto, R. H. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT SEBAGAI PENDORONG. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 11-20.

- Sari, C. P., & Soesanto, R. H. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT SEBAGAI PENDORONG KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 11-20.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV.Meubele Berkah Tangerang. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 19-28.
- Manurung, K. (2021). MENCERMATI PENGGUNAAN METODE KUALITATIF . *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 285-3000.