

**“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 PARENGAN TUBAN”**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Clarisha Wahyu Susilowati

21210090

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2025

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 PARENGAN TUBAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

**Untuk memnuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program sarjana**

Oleh

CLARISHA WAHYU SUSILOWATI

NIM: 21210090

**PROGRAM STUDI PENDIIDKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHHUAN
SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban disusun oleh :

Nama : Clarisha Wahyu Susilowati
NIM : 21210090
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap skripsi

Bojonegoro, 07 Juli 2025

Pembimbing I



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.
NIDN. 0715068801

Pembimbing II



Dian Ratna Puspananda, M. Pd.
NIDN. 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban disusun oleh:

Nama : Clarisha Wahyu Susilowati

Nim : 21210090

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua,



Dr. Ernia Dwi Saputri, S.Pd., M.H.

NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Nur Rohman, M.Pd.

NIDN. 0713078301

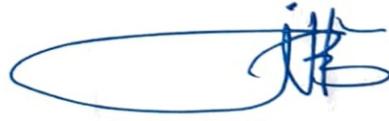
Penguji I,



Nur Rohman, M.Pd.

NIDN. 0713078301

Penguji II,



Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.

NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.

NIDN. 0014016501

MOTTO

“Dalam hidup adakalanya merasa sedih, terluka, gagal, lelah fisik maupun mental. Tak apa beristirahatlah dan setelah itu kembali lagi berjuang karena hidupmu masih panjang”

(BTS)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, kepada kakak saya, dan adik saya yang senantiasa memberikan dukungan, mendoakan, dan memberi motivasi dalam pengerjaan skripsi penulis dengan penuh segala kasih sayang yang diberikan.
2. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan nilai kehidupan selama masa studi, saya ucapkan banyak terimakasih dan rasa hormat sebesar-besarnya. Terutama kepada ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dian Ratna Puspananda, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang telah membantu kesulitan penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi. Terutama teman-teman dekat penulis terimakasih banyak telah membantu penulis menyelesaikan skripsi, mendengarkan keluh kesah penulis, semangat ya teman-teman, sampai jumpa di hari esok yang lebih baik lagi.

4. Kepada diriku sendiri Clarisha Wahyu Susilowati, terimakasih karena telah mampu bertahan sampai hari ini. Terimakasih karena memilih berusaha merayakan dirimu sendiri sampai detik ini, walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang telah diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak menyerah.
5. Terakhir penulis ucapkan terimakasih kepada Kim Nam-Joon, Kim Seok-Jin, Min Yoon-gi, Jung Ho-Seok, Park Jimin, Kim Tae-hyung, Jeon Jung-Kook member dari BTS yang telah menghasilkan musik dan karya yang secara tidak langsung dapat memberikan semangat serta motivasi kepada penulis untuk terus berjuang sampai akhir. *Life Goes On.*

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarisha Wahyu Susilowati

NIM : 21210090

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi

Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 10 Juli 2025



Clarisha Wahyu Susilowati

21210090

ABSTRAK

Susilowati, Clarisha Wahyu, 2025. Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (1) Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., (2) Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Kahoot*, Hasil belajar, ekonomi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X di sekolah tersebut, dengan sampel sebanyak 34 siswa dari kelas X-3 yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, daya beda soal, uji normalitas, dan uji-t, yang di analisis menggunakan bantuan *software* SPSS versi 26.0. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 50,00 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 81,53. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel ($28,889 > 2,034$), yang mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *kahoot* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

ABSTRAK

Susilowati, Clarisha Wahyu, 2025. The Effect Of Kahoot Learning Media On Economic Learning Outcomes Of Class X Students Of SMA Negeri 1 Parengan Tuba. Economic Education Study Program, faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro, supervisor (1) Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd., (2) Dian Ratna puspananda, M.Pd.

Keywords: *Learning Media , Kahoot, Learning Outcomes, Economics*

This study aims to determine the effect of kahoot learning media on the learning outcomes of economics subject among X grade students at SMA Negeri 1 Parengan Tuban. The research method used a quantitative approach. The research population included all X grade students at the school, with a sample of 34 studentd from class X-3 selected using cluster random sampling. Data colleciton was conducted through prretets and posttets assesments. Data analysis included validity test, reliability tests, difficulty level tests, discriminative power test, normality tests, and t-tests, analyzed using SPSS version 26.0 software. The results showed that the average pretest score was 50,00, while the average posttets score was 81.53. The t-test results showed a significance value of $0,000 < 0,03$ and a calculated t-value $> t$ -table, t-value ($28.889 > 2.034$), indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, the use of Kahoot media had an effect on improving the learning outcomes of X grade students at SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia dan ridho-nya, sehingga proposal yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini membahas fenomena rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Parengan Tuban, yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan dominanya metode ceramah yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu kahoot dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Kahoot dipilih karena menggabungkan unsur evaluasi dan permainan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi beberapa hambatan, antara lain keterbatasan waktu, kesulitan dalam memperoleh data, serta proses analisis yang memerlukan ketelitian tinggi. Namun berkat bimbingan dari dosen pembimbing dan dukungan dari pihak sekolah, keluarga, serta rekan-rekan, kendala tersebut dapat diatasi dengan baik hingga skripsi ini terselesaikan.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, M.H. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. selaku Kepala Program Pendidikan Ekonomi
4. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan ibu

Dian Ratna Puspananda, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.

5. Bapak ibu dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Bapak, Ibu Guru dan Staff SMA Negeri 1 Parengan Tuban yang telah memberikan bantuan, dukungan dan partisipasi bapak/ibu selama penulis melakukan penelitian dan menyusun skripsi sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, nasehat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini di masa mendatang.

Bojonegoro, 09 Juli 2025

Penulis

Clarisha Wahyu Susilowati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kerangka Teoritis	11
C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan Penelitian.....	32
B. Tempat dan waktu Penelitian	32
C. Populasi, Sampel, dan Sampling	34

D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data	37
F. Teknik Validasi Data.....	40
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan	56
BAB V.....	61
PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Pustaka	10
Tabel 3.1. Waktu pelaksanaan penelitian	33
Tabel 3.2 Keadaan populasi	34
Tabel 3.3 Kriteria validitas instrumen	42
Tabel 3.4 Klasifikasi indeks kesukaran soal	43
Tabel 3.5 Klasifikasi indeks daya beda soal	44
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Reliabilitas	45
Tabel 4.1 Data Awal	47
Tabel 4.2 Data Akhir	48
Tabel 4.3 Uji Validitas Soal	49
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas	50
Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
Tabel 4.6 Uji daya Beda Soal	52
Tabel 4.7 Uji Normalitas	54
Tabel 4.8 Uji Hipotesis	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	30
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nama Siswa Uji Coba	66
Lampiran 2 Nama Sampel Siswa.....	67
Lampiran 3 Hasil Observasi	68
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
Lampiran 5 Materi Pembelajaran.....	74
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen	78
Lampiran 7 Soal Pretest dan Posttest	80
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal	86
Lampiran 9 Validitas Instrumen	87
Lampiran 10 Nilai Pretest dan Posttest	93
Lampiran 11 Data Uji Validitas	94
Lampiran 12 Data Uji Reliabilitas.....	96
Lampiran 13 Data Uji Tingkat Kesukaran.....	97
Lampiran 14 Data Uji Daya Beda Soal.....	98
Lampiran 15 Data Uji Normalitas	99
Lampiran 16 Data Uji Hipotesis	100
Lampiran 17 Tabulasi Nilai Uji Coba	101
Lampiran 18 Data r-tabel.....	103
Lampiran 19 Data t-tabel	105
Lampiran 20 Soal Dan Jawaban Media Kahoot.....	106
Lampiran 21 Surat Permohonan Penelitian.....	107
Lampiran 22 Surat Selesai Penelitian	108
Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran yang sangat krusial dalam pembangunan karakter individu, pola pikir, dan kompetensi. Sebagai landasan utama dalam proses pembedakan manusia seutuhnya, pendidikan menjadi sarana utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan, nilai, serta keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Melalui proses pendidikan yang terarah dan berkesinambungan, peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengalami perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menyeluruh.

Pemerintah Indonesia senantiasa melakukan strategi guna mendorong peningkatan kualitas pendidikan di tingkat nasional. Salah satu strategi konkret yang ditempuh adalah melalui pembaruan pendidikan kurikulum sebagai respons terhadap dinamika kebutuhan pendidikan yang terus berkembang. Kurikulum berfungsi sebagai kerangka bahan ajar yang menyediakan pengalaman belajar yang telah diciptakan terlebih dahulu. Sebagaimana dikemukakan oleh Suryaman (2020) kurikulum memiliki peranan yang sangat vital dalam sistem pendidikan dan dapat dianalogikan sebagai inti dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, kurikulum perlu dikaji dan diperbarui secara inovatif, adaptif, serta berkelanjutan agar senantiasa selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi, serta tuntutan kompetensi di masyarakat dan dunia kerja.

Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada perubahan besar seiring

dengan revolusi industri 5.0. Pendidikan 5.0 mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi ciri khas pendidikan di era ini. Perkembangan revolusi industri yang terus berlangsung mendorong individu untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya, agar mampu beradaptasi dengan laju perubahan yang terjadi (Bhasori, 2018). Namun dengan perkembangan ini, dunia pendidikan turut dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti perubahan pola belajar peserta didik hingga pergeseran paradigma terhadap makna dan tujuan pendidikan, hingga pola perilaku siswa yang membutuhkan inovasi dalam pembelajaran untuk menghasilkan ide-ide yang relevan dan inovatif di berbagai bidang. Di sisi lain, Patta dkk (2022) dalam penelitian Wati S. M. N. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan rangkaian kegiatan terstruktur yang dirancang untuk membina generasi muda agar memiliki kompetensi unggul, mencakup penguasaan keterampilan non-teknis (*soft skills*) serta keterampilan teknis (*hard skills*), sehingga mereka mampu berkompetisi secara optimal baik dalam konteks nasional maupun global.

Secara umum, tujuan pendidikan terbagi ke dalam tiga aspek utama yaitu kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, afektif yang mencerminkan sikap dan nilai, serta psikomotorik yang menitikberatkan pada keterampilan fisik atau gerakan motorik. Agar kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil, maka ketiga ranah tersebut harus ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan luaran yang dihasilkan bersifat komprehensif. Namun demikian, upaya pencapaian tujuan pendidikan tersebut masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya terkait rendahnya mutu hasil belajar siswa yang tercermin dalam capaian nilai dan partisipasi belajar. Menurut Dakhi (2020)

hasil belajar merupakan bentuk pencapaian akademik yang diperoleh oleh peserta didik melalui pelaksanaan ujian, penyelesaian tugas, termasuk partisipasi aktif dalam proses interaksi pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan maupun memberikan jawaban, yang secara langsung berkontribusi terhadap keberhasilan akademik. Hasil belajar siswa juga mencerminkan perubahan tingkah laku, pengetahuan serta keterampilan siswa. Dalam konteks akademik, sering kali muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari nilai yang tercantum di rapor atau ijazah. Sebaliknya, untuk menilai keberhasilan dalam aspek kognitif, hasil belajar seorang siswa menjadi indikator yang relevan. Hasil belajar tersebut dapat dilakukan dengan pengukuran dan penelitian dalam bentuk pernyataan maupun angka.

Mata pelajaran ekonomi memiliki posisi strategis dalam kurikulum pendidikan, karena melalui pembelajaran ekonomi, siswa tidak hanya diharapkan memahami konsep-konsep dasar dalam ilmu ekonomi, tetapi juga mampu mengembangkan dan menerapkan pengetahuan tersebut didalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya masih dijumpai berbagai permasalahan, salah satunya adalah kesulitan yang dialami oleh sebagian besar peserta didik dalam memahami materi ekonomi. Kondisi ini tercermin dari rendahnya capaian hasil belajar, kurangnya motivasi belajar, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta interaktif, sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar siswa, diperlukan integrasi media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Pendekatan ini dinilai mampu

meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memperkuat daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Seperti yang diungkapkan Astuti, R. P. F., dan Destiasa (2022) integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memerlukan media yang menarik tetapi juga desain intruksional yang matang.

Kahoot adalah salah satu *platform* pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Sakdah et al., (2021) dalam penelitian Saputro, C. F. (2024) *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi berbasis kuis yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik karena menggabungkan unsur permainan (*gamifikasi*) dengan kegiatan evaluasi, sehingga mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Melalui aplikasi ini, guru memiliki kemampuan untuk merancang kuis interaktif yang selanjutnya dapat diproyeksikan pada layar di ruang kelas untuk diakses bersama oleh siswa, dengan skor yang dihitung berdasarkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab. Fitur lain dari *kahoot*, seperti pengunduhan hasil kuis dalam bentuk dokumen, mempermudah guru dalam evaluasi hasil belajar.

Meskipun banyak penelitian yang telah mengkaji penggunaan *kahoot*, namun sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran matematika, ipa ataupun bahasa. Namun belum banyak penelitian yang mengkaji pengaruh media pembelajaran *kahoot* pada mata pelajaran ekonomi khususnya di tingkat SMA di kabupaten Tuban. Hal ini menciptakan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi supaya efektivitas penggunaan *kahoot* dalam konteks pembelajaran ekonomi dapat terungkap lebih jelas. Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari, R. (2022) pemanfaatan media

pembelajaran berbasis *kahoot* menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar siswa, hal tersebut lebih unggul dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selaras dengan hasil penelitian Fradani (2024) yang menemukan perbedaan signifikan perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *kahoot* dan kelompok kontrol yang menerapkan metode ceramah. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengkaji apakah temuan tersebut konsisten dalam konteks SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

Berdasarkan temuan awal yang diperoleh melalui kegiatan observasi di SMA Negeri 1 Parengan, Tuban pada hari jum'at, 24 januari 2025, teridentifikasi bahwa proses pembelajaran ekonomi masih cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam memahami materi pelajaran ekonomi, dan tingkat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah cenderung membuat suasana pembelajaran terasa monoton, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Selain itu, penerapan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas, yang turut berkontribusi pada kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun permasalahan utama dalam penelitian ini berkaitan dengan rendahnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran ekonomi, sebagian besar siswa kelas X masih memperoleh nilai di bawah batas minimal ketuntasan belajar (KKM) yang ditetapkan yaitu (72). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa

terhadap materi ekonomi masih tergolong rendah. Beberapa faktor yang menjadi penyebab permasalahan tersebut antara lain adalah minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif serta kurang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Parengan Tuban sangat penting mengingat tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran ekonomi saat ini. Dengan rendahnya hasil belajar, motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi suatu keharusan. *Kahoot* sebagai aplikasi berbasis kuis menghadirkan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik, yang mampu memfokuskan perhatian siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. *Kahoot* memungkinkan siswa guna memperoleh umpan balik secara langsung terkait sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan, sehingga siswa dapat dengan cepat mengidentifikasi bagian-bagian mana yang perlu diperbaiki. Selain itu, penggunaan *kahoot* sesuai dengan tuntutan sistem pendidikan di era Revolusi Industri 5.0, yang menekankan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penulis terdorong untuk mengangkat judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban”. Penelitian ini bermaksud untuk menguji apakah penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi,

meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa saat pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menciptakan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif dan inovatif, serta memberikan wawasan bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan oleh satuan pendidikan lain yang mengalami permasalahan sejenis dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi.

B. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, fokus pertanyaan pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diidentifikasi, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk memberikan kontribusi positif. Kontribusi yang dimaksud mencakup berbagai aspek, antara lain:

1. Secara teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan di ranah pendidikan, khususnya mengenai efektivitas penggunaan media pembelajar *kahoot* dalam upaya meningkatkan hasil belajar

pada mata pelajaran ekonomi, serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif serta dapat mengurangi kejenuhan siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep fundamental ekonomi, sekaligus mendorong terciptanya proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi guru

Melalui pelaksanaan penelitian ini, diharapkan mampu ditemukan pendekatan dan strategi pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif untuk mendukung efektivitas proses belajar-mengajar.

c. Bagi peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta memperkaya pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *kahoot* dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa di jenjang pendidikan menengah.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi dalam memahami terminologi yang digunakan dalam penelitian ini, berikut disajikan definisi operasional dari masing-masing variabel yang diteliti:

1. Media Pembelajaran *Kahoot* diartikan sebagai sebuah platform digital berbasis permainan kuis interaktif yang diterapkan dalam aktivitas

pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam konteks penelitian ini, variabel ini diukur melalui aktivitas siswa dalam menjawab soal kuis, kecepatan respons, dan total skor yang diperoleh saat penggunaan *kahoot*.

2. Hasil Belajar merujuk pada tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang tercermin dari nilai tes yang diperoleh. Penilaian dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) menggunakan bentuk soal pilihan ganda yang telah divalidasi dan dianalisis sebelumnya.