

# Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

*by* Wolfgang Asindo Seran

---

**Submission date:** 24-Aug-2024 08:56AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2437055840

**File name:** DILAN\_VOL\_1\_MEI\_2024\_Hal\_326-338.docx (471.06K)

**Word count:** 3538

**Character count:** 22700



## Pengaruh Model Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

Wolfgang Asindo Seran<sup>\*1</sup>, Stefania Sonia Manek<sup>2</sup> Ivony Sarlin Asa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan STKIP Sinar Pancasila, Indonesia  
[wolfgangasindo@gmail.com](mailto:wolfgangasindo@gmail.com)<sup>1</sup>, [soniamanek04@gmail.com](mailto:soniamanek04@gmail.com)<sup>2</sup>, [ivonysarli@gmail.com](mailto:ivonysarli@gmail.com)<sup>3</sup>

Alamat: Umanenlawalu, Kec. Malaka Tengah, Kabupaten Belu, Nusa Tenggara Tim.

Korespondensi Penulis : [wolfgangasindo@gmail.com](mailto:wolfgangasindo@gmail.com)\*

**Abstract.** This research is motivated by the gap between the demands of the digital era on cutting-edge geography and the geography learning process at SMA Plus St. Albertus Agung Weleun, Malaka Regency. The learning process tends to be verbal and teacher-centered, the use of media with cutting-edge technology is still lacking in attention so that educators have minimal or lack of variation in using learning models and media. This has an impact on learning that is often boring and this condition affects student learning outcomes which are not yet satisfactory, which is the problem of this research. This study aims to determine: 1) the effect of the e-learning learning model assisted by the Kahoot application on student learning outcomes at SMA Plus St. Albertus Agung Weleun; 2) the difference in the effectiveness of the e-learning learning model assisted by the Kahoot application on student learning outcomes at SMA Plus St. Albertus Agung Weleun. This research is a quasi-experimental study with a Nonequivalent-Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study were students in grades XA and XB where class XA was the experimental class and class XB was the control class. The data collection technique was carried out using a test instrument consisting of a pretest and posttest developed based on teaching materials. The instrument has met the requirements for validity and reliability. The difference in learning outcomes between the control group and the experimental group was analyzed using the T-test, while in this study it was the independent sample t-test and the n-gain score test. The various analysis techniques were analyzed using SPSS version 24.00. The results of the study showed that: 1) there is a significant effect of the e-learning learning model assisted by the Kahoot application on the learning outcomes of students at SMA Plus St. Albertus Agung Weleun with a sig value (2-tailed) of  $0.000 \leq 0.05$ . 2) the e-learning learning model assisted by the Kahoot application is less effective in improving student learning outcomes, the experimental class value is 54.9550 and the control class using conventional methods is not effective in improving student learning outcomes, the value is 15.1133.

**Keywords:** E-Learning Learning Model, Kahoot Application, High School Student Learning Outcomes

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara tuntutan di era digital pada geografi mutakhir dan proses pembelajaran geografi di SMA Plus St. Albertus Agung Weleun Kabupaten Malaka. Proses pembelajaran cenderung bersifat verbal berpusat pada guru (*teacher centered*), penggunaan media dengan teknologi mutakhir masih kurang diperhatikan sehingga, pendidik minim atau kurangnya variasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada pembelajaran yang sering kali membosankan dan kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang belum memuaskan merupakan permasalahan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Plus St. Albertus Agung weleun; 2) perbedaan efektivitas model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik SMA Plus St. Albertus Agung weleun. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XA dan XB dimana kelas XA adalah kelas eksperimen dan kelas XB adalah kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrumen tes terdiri dari pretest dan posttest yang dikembangkan berdasarkan materi ajar, Instrumen tersebut telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitasnya. Perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dianalisis dengan uji-T, sedangkan dalam penelitian ini adalah uji *independent sample t-test* dan uji *n-gain score*. Berbagai teknik analisis tersebut dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 24.00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada pengaruh signifikan model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Plus St. Albertus Agung weleun dengan diperoleh perolehan nilai sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$ . 2) model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh nilai kelas eksperimen sebesar 54,9550 dan kelas kontrol menggunakan cara konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh nilai sebesar 15,1133.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran E-Learning, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar Siswa SMA

Received: Mei 02 2024; Revised: Mei 15, 2024; Accepted: Mei 29, 2024; Publish: Mei 31, 2024;

## **1. PENDAHULUAN**

Geografi muthakhir menjadikan perubahan teknologi informasi berkembang dengan semakin cepat, maju dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Transformasi digital yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Muttang & Sharif, 2023). Sejatinya yang mewarnai segala segi kehidupan dan peradapan manusia Era global dicirikan dengan kemajuan teknologi bidang informasi dan komunikasi (Hartono & Puranto, 2017; Sembiring & Listiani, 2023). Sejalan dengan (Lestari *et al*, 2023) dimana pada era sekarang pendidikan diharuskan memanfaatkan teknologi guna memenuhi kebutuhan di masa yang akan datang revolusi industri 4.0 telah mengubah aspek teknologi informasi menjadi salah satu basis dalam kehidupan masyarakat sehari-hari seperti dalam bidang pendidikan. Untuk mengurangi kejenuhan dan kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru perlunya akan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan solusi utama. Hal ini tentunya pemilihan media dan model pembelajaran atau perantara dalam memberikan pemahaman yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan dorongan tersendiri bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan begitu kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Diharapkan mampu memberikan pengaruh dan dampak yang baik bagi kualitas pendidikan serta proses pembelajaran di sekolah.

Sesuai dengan hasil observasi, di Sekolah SMA Plus St. Albertus Agung Weleun yang pertama proses pembelajaran geografi belum sepenuhnya mengimplementasikan model-model pembelajaran dan media-media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran geografi peserta didik kelas X dan yang kedua belum meraih tingkat kesuksesan yang diharapkan nilai rata-rata kelas X A, dan X B masih belum mencapai KKM dimana nilai rata-rata kelas masing-masing adalah 67 dan 58 sedangkan KKM untuk pembelajaran geografi itu sendiri adalah 70. Sejatinya Pengaplikasian mata pelajaran geografi di lingkungan sekolah masih sangat kurang kreatif dan minim. Khususnya pada mata pelajaran geografi keterampilan berpikir kreatif harus diterapkan pada seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah (Zalmita & Yani, 2015). Sejalan dengan (Izzati & Kuswanto, 2019) agar dapat membuat siswa semakin termotivasi dan mandiri dengan proses pembelajaran terciptanya suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru memilih media pembelajaran. Sejalan dengan (Anshor, *et al* 2015) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran.

Pendidik masih menggunakan cara konvensional diskusi, ceramah, dan tanya jawab sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam menerima proses belajar mengajar di

dalam kelas. Hal ini dibuktikan dengan pengetahuan peserta didik yang kurang memahami materi dengan banyak konsep yang dipelajari oleh peserta didik. Agar dalam mengatasi permasalahan pada proses belajar pendidik perlu memberikan treatment atau perlakuan pembelajaran aktif inovatif kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik di kelas dengan menggunakan model pembelajaran. agar mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan konsep-konsep geografi guru hendaknya mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang didukung oleh pemanfaatan media dan teknologi muthakir (Apriana, 2011).

Model pembelajaran *e-learning* mengkombinasikan antara pertemuan secara tatap muka dengan pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kontribusi dan interaktifitas antar peserta didik. Media pembelajaran bermotif *e-learning* memanfaatkan teknologi untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih interaktif dan menarik (Khodijjah, *et al* 2024). Media permainan yang bisa memberi peningkatan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka, misalnya berbagai aplikasi seperti *Google form*, *quiz* serta kahoot suatu inovasi dari media pelajaran yang efektif .Melalui tatap muka peserta didik (safitri, *et all* 2023). Hal ini sangat menunjang kerja kolaborasi persiapan matang sebelum mengimplementasikan sebuah pembelajaran berbasis multimedia memegang peran penting demi kelancaran proses pembelajaran. Segala persiapan seperti penjadwalan sampai dengan penentuan teknis komunikasi selama proses pembelajaran merupakan tahapan penting dalam melaksanakan pembelajaran berbasis web dalam prakteknya *e-learning* memerlukan bantuan teknologi seperti aplikasi kahoot maupun media-media pembelajaran yang inovatif.

Media kahoot adalah salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar maupun motivasi belajar dari peserta didik (Safitri, *et al* 2023). Kahoot merupakan game sederhana untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi , pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah. Kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajarann geografi yang materi terdapat banyak konsep. Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA**

Media kahoot tentu ada kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi, adapun kelebihan aplikasi kahoot dalam pembelajaran sebagai berikut : 1) Tampilan menarik dan bervariasi, 2) Fitur-fiturnya lengkap eksploratif, 3) Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone maupun laptop sehingga dapat dijangkau dimanapun, 4) Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar, 5) Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya, 6) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat, 7) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik.

Kurangan media kahoot yaitu 1) Koneksi internet yang terputus, 2) Batasan jumlah karakter yang dapat digunakan dalam pertanyaan dan tanggapan, 3) Pendidik tidak dapat mengajukan pertanyaan terbuka atau menerima tanggapan terbuka, 4) Format kuis Kahoot sering kali menekankan kecepatan menjawab, yang bisa membuat siswa lebih fokus pada menjawab dengan cepat daripada memahami materi secara mendalam, 4) Versi gratisnya memungkinkan Anda membuat Kahoot dalam jumlah terbatas dan bermain dengan jumlah peserta kecil (hingga 10 orang dalam satu waktu), dan 5) Kahoot juga dapat membatasi jenis penilaian yang dapat dilakukan, terutama untuk materi yang memerlukan jawaban esai atau analisis mendalam.

Kahoot sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa inovatif, produktif, dan aktif pada proses pembelajaran (Alfiani, *et al* 2021). Penelitian Sartika & Octafianti (2019) juga menunjukkan hasil mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam kelas layak untuk digunakan dan bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dari penggunaan kahoot. Penelitian (Perdana, *et al.* 2020) juga menunjukkan hasil dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan siswa, motivasi, serta pencapaian akademik, dan hal-hal ini menjadi dasar yang kuat untuk melakukan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran meningkatkan ketertarikan pada siswa. Sejalan dengan (mattawang & Sharif, 2023) Kahoot terbukti dapat memunculkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pendidikan oleh para guru

Sesuai dengan permasalahan yang sudah diuraikan, penulis akan melihat (1) apakah ada pengaruh diantara model pembelajran *e-learning* berbantuan kahoot dengan pembelajaran konvensional (2) Apakah ada perbedaan efektifitas penggunaan model pembelajran *e-learning* berbantuan kahoot dengan pembelajaran konvensional.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA ST. Plus Agung Weleun kelas XA dan XB dimana kelas XA adalah kelas eksperimen dan kelas XB adalah kelas kontrol dengan jumlah siswa kedua kelas 30 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *E-learning* berbantuan aplikasi kahoot sedangkan kelas kontrol menggunakan cara konvensional (diskusi, ceramah, tanya jawab). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrumen tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang dikembangkan berdasarkan materi ajar, Instrumen tersebut telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitasnya. Perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dianalisis dengan uji-T, sedangkan dalam penelitian ini adalah uji *independent sample t-test* dan uji *n-gain score*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan soal *test* diterapkan saat *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh nilai *N-gain score*.

**Tabel 1.** *Nonequivalent Group Pretest-Posttest Design*

Kelas	Pretest (tes awal)	Perlakuan	Posttest (test akhir)
Eksperimen	O <sup>1</sup>	X <sup>1</sup>	O <sup>2</sup>
Kontrol	O <sup>1</sup>	X <sup>2</sup>	O <sup>2</sup>

Sumber: McMillan modifikasi Zalmita & yani (2015).

### Keterangan:

*Pretest* : Tes awal sebelum perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

*Posttest*: Tes akhir setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

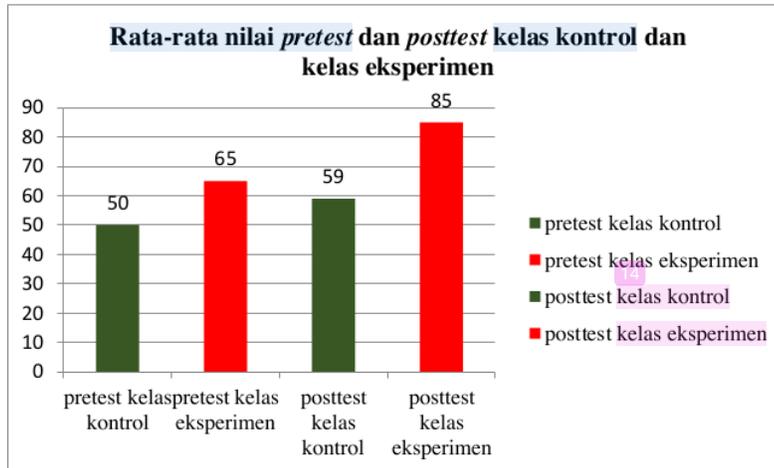
X<sup>1</sup> :Perlakuan dengan model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot

X<sup>2</sup> :Perlakuan dengan pembelajaran kontekstual (diskusi, ceramah, tanya jawab).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Statistik Deskriptif

Berikut diagram perbandingan *pretest-posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen



**Gambar 1.** Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Dilihat dari gambar 1 diagram batang di atas rata-rata nilai skor tes awal atau *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai 50 dan nilai *pretest* kelas eksperimen memperoleh nilai 65. Sedangkan nilai rata-rata skor tes akhir atau *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai 59 dan kelas eksperimen memperoleh nilai 85. Perolehan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas terdapat perbedaan sehingga kelas eksperimen lebih besar peningkatan nilai dibanding kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena ada perlakuan yang berbeda diantara kedua kelas.

#### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

**Tabel 2.** Uji Normalitas

kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain_Score	Eksperimen	.180	15	.200*	.902	15	.103
	Kontrol	.171	15	.200*	.967	15	.804

a. Lilliefors Significance Correction

**Tests of Normality**

kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain_Score Eksperimen	.180	15	.200*	.902	15	.103
Kontrol	.171	15	.200*	.967	15	.804

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

Berdasarkan tabel *output* 2 diatas dapat dilihat bahwa uji normalitas kelas eksperimen Sig 0,103  $\geq$  0,05 sehingga dikatakan normal dan kelas kontrol sig 0,804  $\geq$  0,05 sehingga dikatakan normal. Pada uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk karena jumlah sampel tidak lebih dari 50 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa untuk uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan normal dan bias dilanjutkan untuk uji homogenitas.

**Uji homogenitas**

**Tabel 3.** Uji homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

NGain\_score

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.130	1	28	.088

Berdasarkan tabel *output* 3 *test of homogeneity of variances* diperoleh nilai sig 0,088  $\geq$  0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen sehingga, bias dilanjutkan untuk uji hipotesis menggunakan uji *Independent sample t-test*.

**Uji Hipotesis**

**Tabel 3.** Uji hipotesis

**Group Statistics**

kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_score 1	15	.5496	.25026	.06462
2	15	.1511	.18297	.04724

**Tabel 4.** 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	
NGain_scores	3.130	.088	4.977	28	.000	.39842	.08005	.23445	.56238	
			4.977	25.641	.000	.39842	.08005	.23377	.56307	

Berdasarkan tabel *output* 4 dilihat bahwa nilai uji hipotesis *independent sample t-test Equal variances assumed* diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar dibandingkan dengan cara konvensional. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 54,9550 dan kelas kontrol sebesar 15,1133 sehingga, terdapat perbedaan signifikan antara model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot dengan metode konvensional (diskusi, ceramah, dan tanya jawab)

Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot dan kelas kontrol menggunakan cara konvensional akan diukur seberapa efektif, kurang efektif, dan efektif dapat dilihat pada tabel efektivitas model dibawah ini.

**Efektivitas model**

**Tabel 5. Efektivitas Model**

Descriptives			Statistic	Std. Error
Kelompok				
NGain_persen Ekspe rimen	Mean		54.9550	6.46176
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	41.0959	
		Upper Bound	68.8141	
	5% Trimmed Mean		55.2741	
	Median		60.0000	
	Variance		626.315	
	Std. Deviation		2.50263E 1	
	Minimum		16.67	
	Maximum		87.50	
	Range		70.83	
	Interquartile Range		41.67	
	Skewness		-.422	.580
	Kurtosis		-1.282	1.121
	Kontr ol	Mean		15.1133
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	4.9808	
		Upper Bound	25.2458	
5% Trimmed Mean			15.6562	
Median			12.5000	
Variance			334.779	
Std. Deviation			1.82970E 1	
Minimum			-25.00	
Maximum			45.45	
Range			70.45	
Interquartile Range			21.68	
Skewness			-.516	.580
Kurtosis			.490	1.121

**Tabel 6.** Hasil Perhitungan Uji N-gain score

<b>Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score</b>				
<b>No.</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>		<b>No.</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
	<b>N-Gain Score (%)</b>			<b>N-Gain Score (%)</b>
1.	66.67		1.	33.33
2.	16.67		2.	20.00
3.	87.5		3.	12.50
4.	20.0		4.	45.45
5.	33.33		5.	20.00
6.	75.00		6.	11.11
7.	16.67		7.	36.36
8.	60.00		8.	0.0
9.	77.78		9.	-11.11
10.	3.33		10.	11.11
11.	85.72		11.	10.00
12.	75.00		12.	9.09
13.	50.00		13.	-25.00
14.	60.00		14.	23.07
15.	66.67		15.	30.76
<b>Rata-rata</b>	<b>54.9550</b>		<b>Rata-rata</b>	<b>15.1133</b>
<b>Minimal</b>	<b>16.67</b>		<b>Minimal</b>	<b>-25.00</b>
<b>Maksimal</b>	<b>87.50</b>		<b>Maksimal</b>	<b>45.45</b>

21

**Tabel 7.** Kategori tafsiran efektivitas N-gain

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tafsiran</b>
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

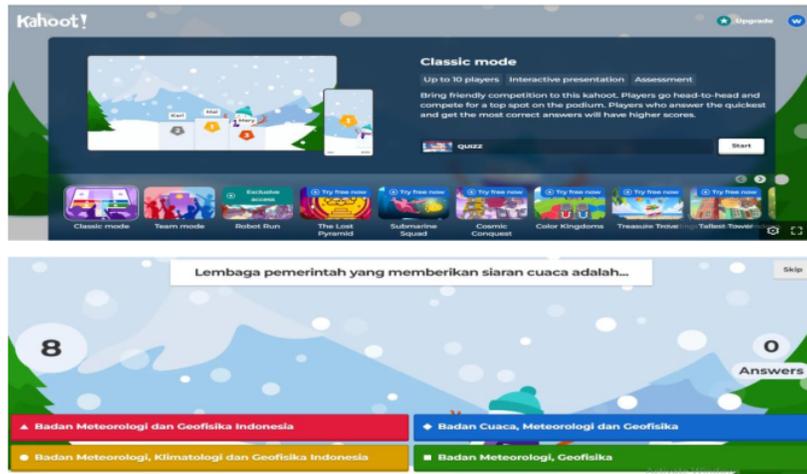
Sumber: Hake (1999)

20

Berdasarkan tabel 6 Perhitungan uji *N-gain score* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen model *e-learning* berbantuan aplikasi *kahoot* adalah sebesar 54,9550 atau 55% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai *N-gain score* 17% dan maksimal 87%. Sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol cara konvensional (diskusi, ceramah, dan Tanya jawab) adalah sebesar 15,11% termasuk dalam kategori tidak efektif dengan nilai *N-Gain score* minimal -25% dan maksimal 45%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *kahoot* kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Plus St. Albertus Agung Weleun, sementara penggunaan metode konvensional (diskusi, ceramah, dan Tanya jawab) di kelas kontrol tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Plus St. Albertus Agung Weleun.

Pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada materi cuaca dan iklim di kelas kontrol serta kelas eksperimen diperoleh beragam cara gaya belajar peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas juga memperlihatkan keaktifan serta semangat yang lebih tinggi dalam mengisi kuis dengan melalui kahoot. Antusias atau semangat dari peserta didik sangat termotivasi dengan adanya proses pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot peserta didik juga tidak merasakan terbebani dalam mengisi kuis itu. Fungsinya adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik serta memberi peningkatan kemampuan peserta didik dalam berkonsentrasi (Safitri, *et al* 2023).

Hasil dari uji *Independent sample t-test* mengungkapkan sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$  oleh karenanya  $H^0$  ditolak serta  $H^1$  diterima. Bisa disimak jika ada perbedaan dalam hasil belajar peserta didik diantara kelas kontrol serta kelas eksperimen. Maka, bisa diambil simpulan jika pembelajaran yang memakai model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dapat memperlihatkan perbedaan jika model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot kurang efektif ataupun lebih baik dibanding model pembelajaran konvensional yang tidak efektif.



Gambar 2. Aplikasi kahoot

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot terdapat pengaruh signifikan dan juga terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilihat dari pertama, perolehan nilai sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$  sehingga,  $H^0$  ditolak dan  $h^1$  diterima. Kedua, terdapat perbedaan yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 54,9550 dan kelas kontrol sebesar 15,1133. Dari data yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 54,9550 yang dikategorikan kurang efektif dan kelas kontrol sebesar 15,1133 dikategorikan tidak efektif. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot di kelas eksperimen terdapat gaya belajar yang berbeda dari masing-masing peserta didik sehingga kelas eksperimen yang diterapkan perlakuan menggunakan model *e-learning* berbantuan aplikasi kahoot masih terbilang kurang efektif dalam memahami materi dan quiz yang diberikan oleh pendidik. Sedangkan, pada kelas kontrol tidak efektif karena proses pembelajaran hanya berpusat pada pendidik atau *teacher center* satu arah dan sangat tidak efisien dan efektif dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfiani, A., Widayanti, M., & Fauziah, S. S. (2021). Literature review: Efektivitas penggunaan Kahoot! dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Proceedings of the National Seminar on Primary Education, 1–8. Retrieved August 20, 2024, from <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2213/2034>
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. (2015). Penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografi. Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Apriana, L. (2011). Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi (Unpublished master's thesis). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. Woodland Hills: Department of Physics, Indiana University.
- Hartono, & Purwanto, T. H. (2017). Peran teknologi informasi geografi untuk penguatan ilmu geografi di abad 21. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi FKIP UMP 2017. ISBN 978-602-6697-18-9.
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan Kahoot terhadap motivasi dan kemandirian siswa. EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, 3(2), 68–75.
- Khodijjah, I., Yushardi, S., Susanti, A., Astutik, S., & Mujib, M. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing berbantuan media Chamilo

terhadap kemampuan argumentasi ilmiah siswa SMA pada mata pelajaran geografi. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 62–72.

- Lestari, A. W., Astutik, S., & Aprianto, B. (2023). Pengembangan e-modul berbasis kebudayaan Pandalungan terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran geografi di SMA. *Edu Geography*, 11(3).
- Mattawang, R., & Sharif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students' perception of utilizing Kahoot in Indonesian language learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290–306. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Safitri, E., Wawan, S., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi model pembelajaran problem based learning berbantuan Kahoot terhadap kepercayaan diri dan prestasi belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 57–61.
- Sartika, M., & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot untuk pembelajaran matematika siswa kelas X pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal On Education*, 1(3), 373–385. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i3.177>
- Sembiring, E. H., & Listiani, T. (2023). Game based learning berbantuan Kahoot dalam mendorong keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Zalmita, N., & Yani, A. (2015). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMAN 2 Bandung. *Gea: Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(1), 1–8.

# Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnalmahasiswa.umsu.ac.id">jurnalmahasiswa.umsu.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://pdfcoffee.com">pdfcoffee.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://dokumen.pub">dokumen.pub</a> Internet Source	1%
4	Submitted to Benedictine University Student Paper	1%
5	<a href="http://journal.ubm.ac.id">journal.ubm.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://journal-center.litpam.com">journal-center.litpam.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://jurnal.ut.ac.id">jurnal.ut.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://lppm-unissula.com">lppm-unissula.com</a> Internet Source	1%

10	<a href="https://repository.unsil.ac.id">repository.unsil.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id">etheses.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="https://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="https://pgsd.umk.ac.id">pgsd.umk.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	Dwi Rindha Adiansyah. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LAJU REAKSI KELAS XI IPA SMA MUHAMMADIYAH 1 KETAPANG", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2018 Publication	1 %
15	<a href="https://repository.nusaputra.ac.id">repository.nusaputra.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	Rosalia Wea Tadi Nuwa, Maria Benedikta Tukan, Erly Grizca Boelan, Maria Aloisia Uron Leba et al. "Pengembangan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Pada Materi Koloid", Journal on Education, 2024 Publication	1 %
17	Shofaul Hikmah, Mohammad Kanzunnudin, Khamdun Khamdun. "Pengembangan Media	1 %

# 3D Materi Indera Pendengaran Manusia dengan Augmented Reality Assembler Edu", Journal on Education, 2023

Publication

18

[edukatif.org](http://edukatif.org)

Internet Source

1 %

19

[jurnal.unived.ac.id](http://jurnal.unived.ac.id)

Internet Source

1 %

20

[repository.unja.ac.id](http://repository.unja.ac.id)

Internet Source

1 %

21

Dyah Indraswati, Arif Widodo. "Keefektifan Pelatihan Teknik Parafrase dan Teknik Sitasi Menggunakan Mendeley Bagi Mahasiswa PGSD untuk Menghindari Plagiasi", Journal on Education, 2023

Publication

1 %

22

Dini Widya Astuti. "Penerapan Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara, 2020

Publication

1 %

23

Setiana, Nuning.

"Pemanfaatan media pembelajaran digital di MI Istiqor Sambas Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024

Publication

1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On

# Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---