

# Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA

Berliana Sinurat<sup>a, 1</sup>

<sup>a</sup> Universitas Labuhanbatu, Indonesia

<sup>1</sup> Berlianasinurat28@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI - I di SMA Negeri 1 Rantau Utara yang berjumlah 36 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,5 pada pra-siklus menjadi 76,2 pada siklus I, dan mencapai 83,4 pada siklus II. Dengan demikian, penerapan media Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## ABSTRACT

*This study is a classroom action research (CAR) that aims to improve student learning outcomes in Pancasila Education subjects through the application of interactive Kahoot learning media. The subjects in this study were 36 students of grade XI - I at SMA Negeri 1 Rantau Utara. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The instruments used included teacher and student activity observation sheets, learning outcome tests, and documentation. The results showed that the use of Kahoot media can increase student interest and participation in learning, which has a positive impact on improving learning outcomes. The average student score increased from 68.5 in the pre-cycle to 76.2 in cycle I, and reached 83.4 in cycle II. Thus, the application of Kahoot media has proven effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects.*

## Informasi Artikel

Diterima : 09 Mei 2025

Disetujui : 30 Juni 2025

## Kata kunci:

Pendidikan Pancasila, hasil belajar, media Kahoot, penelitian tindakan kelas

## Article's Information

Received: 09 May 2025

Accepted: 30 June 2025

## Keywords:

Pancasila Education, learning outcomes, Kahoot media, classroom action research

## Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia karena memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila kerap dianggap membosankan dan kurang menarik oleh sebagian siswa karena didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan pembelajaran yang bersifat pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan hasil belajar yang belum optimal.

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru untuk membuat

kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan media ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna mengatasi rendahnya partisipasi siswa dan memperbaiki hasil belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media *Kahoot*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI – I yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan dua pendekatan, yaitu:

1. Kuantitatif, melalui tes hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan nilai.
2. Kualitatif, melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi yang digunakan untuk melihat keterlibatan dan antusiasme siswa selama pembelajaran.

Data dianalisis dengan metode:

1. Analisis Kuantitatif

Hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus rata-rata sederhana:

$$S = \frac{\sum R - \sum W}{n-1}$$

Keterangan :

S = Skor yang dicari

$\sum R$  = Jumlah soal yang benar

$\sum W$  = Jumlah skor yang salah

n = Jumlah option (alternative jawaban tiap soal)

1 = Bilangan tetap

Setelah penskoran, skor tes untuk hasil belajar disediakan dengan menggunakan prosedur di bawah ini:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S=Nilai yang diharapkan (dicari)

R =Jumlah skor dari item atau soal yang di jawab benar

N =Skor maksimum dari tes tersebut

Dengan kriteria:

Nilai <70 =siswa belum tuntas dalam belajar

Nilai ≥ 70 = siswa sudah tuntas dalam belajar

Dalam situasi ini, skor kurang dari 70 menunjukkan bahwa siswa belum mempelajari apa yang perlu mereka ketahui, sedangkan skor lebih dari 70 menunjukkan bahwa mereka telah mempelajari semua yang perlu mereka ketahui (Putra et al., 2022). Dengan criteria interval nilai sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Interval Nilai Hasil Belajar**

No	Nilai	Kategori
1	90 – 100	Sangat Baik
2	80 – 89	Baik
3	70 – 79	Cukup
4	≤ 70	Kurang

Nilai rata-Rata Klasikal diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata klasikal

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  =Jumlah siswa

Untuk mengetahui persentase yang sudah tuntas belajar secara klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

P= Persentase Keberhasilan Klasikal

$\sum f$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum N$ =Jumlah siswa seluruhnya

## 2. Analisis Kualitatif

Data dari observasi dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan keaktifan siswa, respon terhadap penggunaan media *Kahoot*, serta perubahan perilaku belajar.

## Hasil dan Pembahasan

### Deskripsi Data Tindakan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media *Kahoot*. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas XI – I. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Data yang dikumpulkan terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan pada akhir siklus I dan siklus II, dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif, pada siklus I diperoleh rata-rata nilai kelas 68,61 dengan persentase ketuntasan belajar 50%. Pada siklus II, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 80, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 88,89%. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan, yang menunjukkan peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran setelah penerapan media *Kahoot*. Pada siklus I, masih terdapat siswa yang pasif dan kesulitan dalam menggunakan media, namun pada siklus II terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam menjawab soal dan berkompetisi dalam permainan *Kahoot*. Berdasarkan analisis data kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Kahoot* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### Analisis Data dan Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen tes dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian guna menilai validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rantau Utara dengan menggunakan 30 soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uji validitas, dari 30 soal yang diuji, sebanyak 22 soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 8 soal tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Dengan demikian, hanya 22 soal yang dipakai dalam tes hasil belajar pada siklus I dan siklus II.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus **Kuder dan Richardson 20** (KR-20), dan diperoleh nilai  $r_{hitung} = 0,79$ , sedangkan nilai  $r_{tabel} = 0,361$  (pada taraf signifikan 5% dengan  $N = 36$ ). Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen tes dapat dinyatakan reliabel dan konsisten untuk mengukur hasil belajar siswa. Dilihat dari tingkat kesukaran, dari 22 soal yang digunakan: 16 soal tergolong sedang, 4 soal tergolong mudah, dan 2 soal tergolong sulit. Sementara itu, hasil analisis daya pembeda menunjukkan: 10 soal memiliki daya pembeda baik, 8 soal cukup, dan 4 soal memiliki daya pembeda kurang baik, namun masih digunakan karena kontennya dianggap penting dan relevan dengan indikator pembelajaran. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan layak, valid, reliabel, dan mampu membedakan tingkat penguasaan materi antar siswa, serta sesuai untuk digunakan dalam mengukur peningkatan hasil belajar melalui penerapan media *Kahoot*.

### Pembahasan

#### Aktivitas Belajar Siswa

Penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, terdapat perubahan positif dalam keaktifan siswa, baik dalam siklus I maupun siklus II.

Pada siklus I, meskipun media *Kahoot* telah diterapkan, masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan kesulitan dalam menggunakan media tersebut. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan platform, yang mengakibatkan keterlambatan dalam partisipasi aktif. Namun, pada siklus II, penggunaan *Kahoot* sudah lebih familiar bagi siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam menjawab soal-soal interaktif. Proses kompetitif dalam permainan *Kahoot* mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha memberikan jawaban yang benar. Aktivitas ini mendorong suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang secara tidak langsung memperbaiki keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan media *Kahoot* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif, yang mampu meningkatkan motivasi serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media Kahoot. Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari tes hasil belajar pada siklus I dan siklus II, terdapat perubahan yang jelas dalam pencapaian hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai kelas adalah 68,61 dengan persentase ketuntasan belajar 50%. Nilai ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa belum mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu nilai  $\geq 70$ . Hal ini dapat diartikan bahwa meskipun media Kahoot digunakan, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki, seperti ketidakmampuan siswa dalam memahami materi secara maksimal atau kesulitan dalam menggunakan media.

Namun, pada siklus II, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 80 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 88,89%. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan sebagian besar siswa berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak positif pada pemahaman materi Pendidikan Pancasila oleh siswa. Peningkatan hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, yang tercermin dalam pengamatan selama siklus II. Penggunaan media Kahoot yang lebih familiar dan menyenangkan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi.

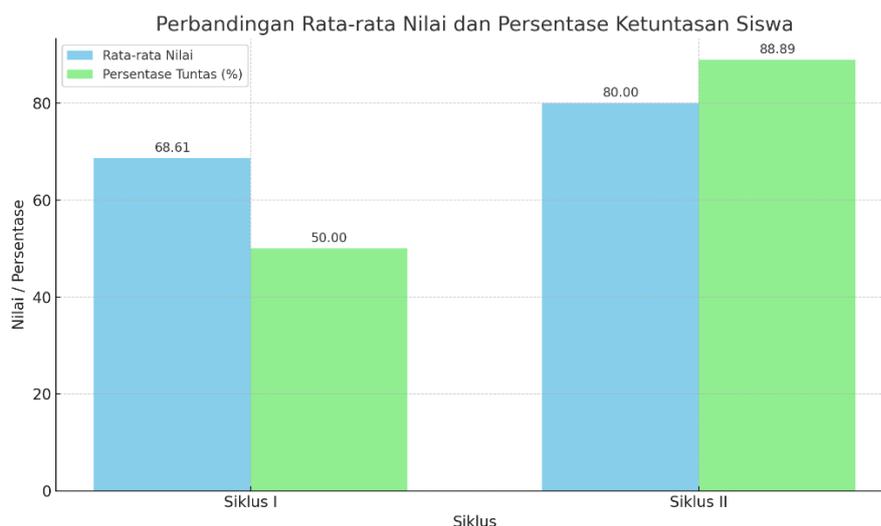
Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila. Penerapan teknologi yang interaktif dan berbasis permainan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa.

**Tabel 2**  
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Jumlah Siswa	36 siswa	36 siswa	Tetap
2	Rata-rata Nilai Kelas	68,61	80,00	Meningkat 11,39 poin
3	Jumlah Siswa Tuntas ( $\geq 70$ )	18 siswa (50%)	32 siswa (88,89%)	Meningkat 14 siswa (38,89%)
4	Jumlah Siswa Belum Tuntas (<70)	18 siswa (50%)	4 siswa (11,11%)	Menurun 14 siswa
5	Kategori Rata-rata	Cukup	Baik	Naik satu tingkat

Tabel ini menggambarkan peningkatan signifikan baik dari segi rata-rata nilai kelas maupun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar setelah penerapan media *Kahoot* dari siklus I ke siklus II.

Penjelasan selanjutnya dapat dilihat pada siklus I dan siklus II dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada gambar berikut.



Berdasarkan grafik yang ditampilkan, terlihat adanya peningkatan signifikan baik pada aspek rata-rata nilai siswa maupun persentase ketuntasan belajar setelah penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 68,61, yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Namun, setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II dengan menerapkan *Kahoot* secara lebih optimal, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80, yang termasuk dalam kategori “baik”.

Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang mencolok. Pada siklus I, hanya 50% siswa yang mencapai nilai tuntas ( $\geq 70$ ). Namun, pada siklus II, angka tersebut melonjak menjadi 88,89%. Peningkatan sebesar 38,89% ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan demikian, penerapan media *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-I SMA. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh naiknya rata-rata nilai siswa dari 68,61 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan signifikan dari 50% menjadi 88,89%. Dari data kualitatif, terlihat bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Kahoot dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan dan penyusunan artikel ini, khususnya kepada Kepala Sekolah, guru mata pelajaran PPKn, serta siswa kelas XI-I SMA Negeri 1 Rantau Utara yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga yang selalu memberikan semangat selama proses perkuliahan dan juga selama penyelesaian artikel ini.

## Referensi

- Putra, A. D., Susanto, H., & Sari, N. (2022). Penerapan Media Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 123–134. <https://doi.org/10.1234/jpp.v11i2.2022>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.