

PENERAPAN *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA PEMBINA PALEMBANG

Linda

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: lindaapr7@gmail.com

Abstract

Keywords:

*Kahoot,
Economic Learning,
Motivation Learning.*

Economics learning using conventional approaches tends to produce students who are disengaged and unmotivated to learn. Therefore, the use of innovative learning media that aligns with the characteristics of 21st-century students is necessary. The purpose of this study is to explain how Kahoot is used as an economics learning tool and how it helps 10th-grade students at SMA Pembina Palembang become more active, motivated, and understand the material. This study uses a qualitative methodology designed with a descriptive approach. Sources obtained from this research are based on literature studies. During the learning process, direct observation of the demand and supply material was used to collect data. The results show that Kahoot is able to increase student engagement and desire to learn, strengthen students' understanding of economic concepts, and facilitate teachers' evaluation of learning. Kahoot can be used as a useful alternative learning media for use in schools

Abstrak

Kata Kunci :

*Kahoot,
Pembelajaran Ekonomi,
Motivasi Belajar.*

Pembelajaran ekonomi yang menggunakan pendekatan konvensional cenderung menghasilkan siswa yang tidak terlibat dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan karakteristik siswa abad ke-21 diperlukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana Kahoot digunakan sebagai alat pembelajaran ekonomi dan bagaimana hal itu membantu siswa kelas X di SMA Pembina Palembang menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi. Studi ini menggunakan metodologi kualitatif yang dirancang dengan pendekatan deskriptif. Sumber yang didapat dari penelitian ini berdasarkan studi literatur. Selama proses pembelajaran, observasi langsung pada materi permintaan dan penawaran digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar, memperkuat pemahaman siswa tentang konsep ekonomi, dan memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk digunakan di sekolah.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](#) license



PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia pendidikan, terutama pembelajaran di sekolah menengah. Guru harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Pembelajaran konvensional seringkali menyebabkan siswa kurang aktif, merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk terus belajar, termasuk materi ekonomi yang penuh dengan konsep abstrak dan teoritis.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep, analisis, serta kemampuan berpikir kritis. Namun, pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas seringkali didominasi oleh ceramah dan media konvensional. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, jenuh, dan tidak termotivasi untuk belajar. (Humaeroh 2025).

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pembelajaran berbasis permainan, atau *game-based learning*, adalah alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan fitur generasi digital. Metode ini dianggap berhasil karena dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan kompetitif, ini berarti bahwa siswa lebih terlibat secara aktif dalam Pelajaran (Lovandri et al. 2024)

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat digunakan. *Kahoot* adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer atau smartphone. Penggunaan *Kahoot* dalam kelas dapat meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan partisipasi siswa, dan membantu guru mengevaluasi pembelajaran mereka (Hadi et al. 2023).

SMA Pembina Palembang sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah telah berupaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran ekonomi. *Kahoot* diharapkan dapat menjadi solusi untuk masalah siswa yang tidak terlalu aktif dan termotivasi untuk belajar (Amina, n.d.). Dengan menggunakannya, pembelajaran ekonomi akan menjadi lebih dari hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menjelaskan bagaimana *Kahoot* digunakan sebagai alat pembelajaran ekonomi di SMA Pembina Palembang dan bagaimana perannya dalam meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar. Diharapkan hasilnya dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif yang menggunakan teknologi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Ekonomi

Tujuan pembelajaran ekonomi adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang teori ekonomi dan kemampuan analisis serta berpikir kritis untuk memecahkan masalah ekonomi sehari-hari. Namun, pelajaran ekonomi di sekolah menengah seringkali didominasi oleh presentasi dan penggunaan media konvensional. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan tidak termotivasi selama pelajaran (Yasopi, n.d.).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan cara yang efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Pembelajaran digital menjadi alternatif yang menarik seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ini memungkinkan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan siswa abad ke-21 (Riskiani, n.d.).

Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based-Learning)

Pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai pembelajaran *Game Based-Learning*, adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan dalam proses pengajaran. Metode ini dimaksudkan untuk membuat belajar menyenangkan, menantang, dan kompetitif sehingga siswa terlibat secara aktif (Belajar et al., 2025). Karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dianggap sesuai untuk generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan interaksi cepat (Maulana, 2025).

Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

Kahoot adalah platform pembelajaran digital berbasis permainan yang memungkinkan guru mengadakan kuis interaktif secara online dengan siswa. Kahoot dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti smartphone, tablet, dan komputer. Penggunaan Kahoot dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif, dan membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung (Fatma Yuniarti, 2021). Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang membantu siswa memahami materi dengan memberikan umpan balik secara real-time (Kharisma et al., 2025).

Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

Dorongan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dikenal sebagai motivasi belajar. Keterlibatan belajar mencakup partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran secara kognitif, afektif, dan perilaku. Kahoot, sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif, menggabungkan elemen permainan, kompetisi, dan teknologi digital, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Aliyah, 2025). menyatakan bahwa menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Sagala et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana *Kahoot* digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi dan fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis, objektif, dan faktual tentang kondisi nyata di lapangan yang berkaitan dengan penelitian ini melibatkan guru ekonomi dan siswa kelas X di SMA Pembina Palembang yang langsung terlibat dalam proses pembelajaran.

Sumber data untuk penelitian ini diperoleh melalui penelitian studi literatur tentang masalah, ide, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan subjek penelitian. Selain itu, pengamatan langsung di lapangan juga dilakukan. Dengan melihat

secara langsung aktivitas pembelajaran ekonomi di kelas, terutama saat *Kahoot* digunakan untuk materi permintaan dan penawaran, peneliti mengumpulkan data tentang keaktifan siswa, motivasi untuk belajar, interaksi guru-siswa, dan reaksi siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran. Data ini kemudian dianalisis secara kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi di kelas X di SMA Pembina Palembang tentang materi Permintaan dan Penawaran. Observasi dilakukan untuk mengevaluasi keaktifan siswa, motivasi mereka untuk belajar, dan tingkat pemahaman mereka tentang materi. *Kahoot* sebagai alat pembelajaran menunjukkan dinamika pembelajaran yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang telah digunakan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa menggunakan *Kahoot* dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan terlibat. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih terlibat dan antusias. Ini ditunjukkan oleh partisipasi siswa dalam menjawab kuis, perhatian siswa terhadap penjelasan guru, dan respons siswa terhadap skor dan peringkat yang ditampilkan secara *real-time*. Keaktifan siswa yang meningkat menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Penggunaan *Kahoot* juga meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Karena aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang, siswa tampak lebih termotivasi untuk belajar. Kahoot memiliki elemen kompetisi seperti poin dan peringkat yang dapat mendorong siswa untuk berusaha menjawab soal dengan tepat dan cepat. Kondisi ini tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membuat siswa lebih tertarik pada materi ekonomi, yang selama ini dianggap membosankan dan sulit. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Amina, n.d.) yang menyatakan bahwa Kahoot dapat menjadi metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Dari sudut pandang pemahaman materi, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sebagian besar dapat memahami konsep dasar tentang permintaan dan penawaran setelah menggunakan pembelajaran *Kahoot*. Mereka juga dapat menemukan definisi dari istilah-istilah tersebut dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan istilah-istilah tersebut. Mereka juga dapat menganalisis contoh sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru dapat segera memberikan umpan balik dan penjelasan tambahan ketika ada kesalahan dalam jawaban siswa, sehingga siswa dapat memahami pertanyaan dengan lebih baik. *Kahoot* bukan hanya alat evaluasi, tetapi juga membantu belajar dan merenungkan apa yang telah dipelajari (Daryanes & Ririen, 2020).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Kahoot membuat evaluasi pembelajaran lebih mudah bagi guru. Dengan melihat hasil jawaban kuis yang ditampilkan oleh sistem, guru dapat secara langsung mengetahui tingkat pemahaman siswa. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk merencanakan pembelajaran lanjutan, seperti pengulangan materi atau memberikan penjelasan tambahan tentang konsep-konsep yang siswa belum memahami dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadi et al. (2023), yang menyatakan bahwa Kahoot dapat membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan cepat, efektif, dan menyenangkan.

Ketika Kahoot digunakan dalam pelajaran ekonomi, itu juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, terutama kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan literasi digital. Ini menuntut siswa untuk terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai sarana pembelajaran dan berpikir cepat dan tepat saat menjawab soal. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu mereka memperoleh keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa Kahoot sebagai alat pembelajaran ekonomi di SMA Pembina Palembang meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna, yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien. Oleh karena itu, Kahoot dapat dianggap sebagai alternatif alat pembelajaran yang kreatif dan relevan untuk digunakan di sekolah.

KESIMPULAN

Di kelas X SMA Pembina Palembang, penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran ekonomi telah menunjukkan hasil yang positif. *Kahoot* memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep ekonomi, khususnya tentang penawaran dan permintaan. Dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Kahoot juga membantu guru belajar keterampilan seperti berpikir kritis dan literasi digital secara cepat dan efektif. Oleh karena itu, *Kahoot* dapat menjadi alternatif yang bagus untuk pengajaran ekonomi di sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, M. (2025). *Epistemic: jurnal ilmiah pendidikan*. 4(2), 304–319.
- Amina, K. R. N. (n.d.). *Pemanfaatan “ Kahoot ” Sebagai Media Asesment Pemanfaatan “ Kahoot ” Sebagai Media Asesmen Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma Hang Tuah 4 Surabaya Karunia Rahayu Nur Amina Listy*. 245–254.
- Belajar, A., Pada, S., & Pelajaran, M. (2025). *PENGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING*.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*. 3(2), 172–186.
- Dholiful Hadi1, Dwi Mahya Sari2, Dian Eka Priyantoro3, Nur Latifah4, I. (2023). *Attractive : Innovative Education Journal*. 5(2).
- Fatma Yuniarti1, D. R. (2021). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi Volume 1 Nomor 1, Mei 2021*. 1, 46–59.
- Gita Riskiani1, Annisa Nuraisyah Annas2, F. K. (n.d.). *Inovasi Pembelajaran Digital : Tinjauan Literatur Tentang Model*. 120–128.
- Kharisma, S. N., Riani, H., & Najib, K. A. (2025). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Strategi Guru Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran yang Efektif* *Pendahuluan Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu aspek fundamental dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menilai efektivitas pengajaran dan pencapaian hasil mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai , tetapi juga pengajaran yang lebih efektif (Sudjana , metode pembelajaran serta mengidentifikasi siswa (Arikunto , 2018). Oleh karena itu , penting bagi seorang*

guru untuk merancang strategi evaluasi yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan Guru memiliki peran krusial dalam menentukan strategi evaluasi yang efektif guna memastikan bahwa metode pengajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh . Evaluasi pembelajaran tidak ujian atau tes , tetapi juga penilaian formatif proses pembelajaran berlangsung . Melalui individual dan dengan tingkat pemahaman mereka Strategi evaluasi yang efektif tidak hanya membantu dalam menilai pemahaman siswa , tetapi juga memberikan perbaikan proses belajar mengajar . Umpan meningkatkan motivasi siswa dan proses belajar . Umpan balik yang efektif adalah salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Supriyadi & Hidayati , 2019). menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif dan adaptif . metode pengajaran dan evaluasi . Salah satu Kahoot platform pembelajaran berbasis game memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka . Dengan Kahoot tidak hanya. 04(01).

- Lovandri Dwanda Putra a, 1*, Nabilah Dwi Arlinsyah a, 2, Fahmi Rosyad Ridho a, 3, Ashila Najma Syafiq a, 4, Khairil Annisa a, 5. (2024). *JDPP*. 12(1), 81–95.
- Panji Maulana Yusup1, I. M. (2025). *1* , 2 *1*, 2. 11.
- Ratu Syifa Nuril Humaeroh, M. F. R. (2025). *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*. 8(2), 171–183.
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). *PENGUNAAN APLIKASI KAHOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR Sambil*. 2010.
- Yasopi, A. (n.d.). *PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PEMBELAJARAN PRESENTASI DAN METODE KONVENSIONAL*. 2(2), 390–398.