

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada permainan Kahoot telah dilakukan secara luas, terutama sebagai langkah akselerasi hasil studi murid. Berbasis pada pencarian di Google Scholar dan jurnal nasional yang terakreditasi SINTA, ditemukan Sejumlah studi terdahulu yang memiliki keterkaitan tematis dan metodologis dengan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian (Santoso dan Widiyanti, 2022).

Santoso dan Widiyanti (2022), dengan judul *“Kahoot sebagai Inovasi Penilaian Hasil Pendidikan Siswa yang Efisien dan Menarik”*. Pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diterapkan dalam penelitian ini. kegunaan platform digital interaktif guna mendongkrak penguasaan materi serta tingkat penerimaan aplikasi Kahoot sebagai sarana penilaian hasil belajar pada pelajaran Ekonomi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Gemuh. mengintegrasikan teknik statistik deskriptif untuk data kuantitatif serta analisis tematik-kualitatif untuk mengacu pada perspektif *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa rata-rata pencapaian pembelajaran siswa yang dinilai menggunakan Kahoot lebih unggul

dibandingkan dengan yang menggunakan evaluasi tradisional non-*Kahoot*, sehingga Kahoot dianggap sebagai media evaluasi pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan analisis TAM, aplikasi *Kahoot* menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat baik dari siswa, yang dilihat dari faktor kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, sikap terhadap penggunaan, niat berperilaku, dan penggunaan aktual. Kahoot juga berhasil menciptakan lingkungan evaluasi yang lebih menyenangkan, bebas dari tekanan, serta meningkatkan motivasi dan semangat siswa selama mengikuti evaluasi pembelajaran.

Kesamaan yang ditemukan antara studi ini dan riset yang hendak dilakukan mencakup keduanya membahas penerapan media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan Kahoot, sambil menekankan pada eskalasi capaian serta ketuntasan belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya ada pada konteks mata pelajaran dan tujuan penelitian, di mana studi oleh Santoso dan Widiyanti (2022), lebih terfokus pada evaluasi hasil belajar untuk dalam ranah pembelajaran Ekonomi, sedangkan riset yang hendak dijalankan menitikberatkan pada integrasi media pembelajaran interaktif berbasis game Kahoot dalam muatan Pendidikan Agama Buddha guna mengeskalasi capaian belajar peserta didik.

## 2. Penelitian (Alfansyur, 2019).

Alfansyur (2019), dengan judul “*Penggunaan Media Berbasis ICT ‘Kahoot’ dalam Pengajaran PPKn untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*”. Riset ini menerapkan pendekatan kajian pustaka. Adapun sasaran utama dari studi ini adalah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT Kahoot dalam pembelajaran PPKn serta kontribusinya terhadap pengoptimalan motivasi belajar peserta didik di MAN 3 Palembang.

Hasil kajian menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot sebagai media interaktif berbasis teknologi dalam mendongkrak hasil belajar peserta didik didorong oleh sifatnya yang menyenangkan dan menantang. Kahoot berkontribusi nyata dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang hidup, memicu motivasi, serta memperkuat partisipasi emosional dan motorik siswa pada mata pelajaran PPKn. Penggunaan Kahoot juga memudahkan guru dalam proses evaluasi pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif.

Keterkaitan utama antara penelitian ini dan kajian yang sedang dikerjakan yaitu keduanya sama-sama mengkaji pengaplikasian platform pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, dan fokus pada peningkatan hasil pendidikan siswa selama pembelajaran. Adapun titik pembeda antara penelitian ini dan studi yang sedang dijalankan terletak pada pendekatan metode dan orientasi fokus pembahasannya. Alfansyur (2019), memakai metode kajian pustaka dan tertuju pada pembelajaran PPKn, sedangkan penelitian peneliti menerapkan metode kuantitatif eksperimen dengan

konteks dan mata pelajaran yang berbeda, bertujuan untuk menguantifikasi tingkat pengaruh integrasi media pembelajaran berbasis game Kahoot terhadap capaian serta ketuntasan belajar peserta didik.

### 3. Penelitian (Kusumawardani & Imawati, 2020).

Kusumawardani & Imawati (2020), yang berjudul “*Penilaian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran di Sekolah Dasar (SD) oleh Para Guru*”. Kegiatan penelitian ini adalah bentuk pengabdian masyarakat yang memanfaatkan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan ceramah, praktik, serta diskusi. Studi ini ditujukan untuk menganalisis efektivitas pengaplikasian Kahoot sebagai instrumen evaluasi pembelajaran dalam jaringan (*online*) bagi pendidik Sekolah Dasar di wilayah Sukabum.

Hasil Studi memperlihatkan bahwa penggunaan Kahoot adalah inovasi bagi banyak pendidik di SD Sukabumi. dengan menerapkan teknik wawancara mendalam serta pengamatan langsung di lapangan, ditemukan bahwa para guru tidak memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi Kahoot sebelumnya untuk proses pengajaran atau penilaian. Setelah pelatihan dilaksanakan, kebanyakan guru berhasil memahami dan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai sarana evaluasi berbasis *online*, serta mengonfirmasi bahwa platform ini mampu mentransformasi dinamika pembelajaran menjadi lebih atraktif, interaktif, dan komunikatif. Pemanfaatan Kahoot terbukti sangat krusial dan efektif dalam mengoptimalkan proses evaluasi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar.

Kesamaan antara penelitian ini dan riset peneliti mencakup aspek topik yang diusung, yakni mengenai pengaplikasian media berbasis teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi Kahoot yang digunakan di bidang pendidikan, dan tujuan utamanya adalah guna mengoptimalkan mutu serta efektivitas interaksi pembelajaran. Adapun titik pembeda antara kajian ini dan peneliti ditemukan pada subjek dan metode yang digunakan, di mana penelitian ini menekankan pada guru Sekolah Dasar dalam konteks pengabdian masyarakat, sedangkan peneliti lebih fokus kepada siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini lebih mengedepankan evaluasi dari penggunaan aplikasi Kahoot, sedangkan peneliti lebih menyoroti efektivitas penggunaan Kahoot terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

4. Penelitian (Mamonto et al., 2021).

Mamonto et al. (2021), yang berjudul *“Pemanfaatan Media Kahoot dalam Penilaian Proses Belajar Mengkaji Struktur dan Bahasa Teks Anekdota pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa”*. Studi ini dirancang melalui pendekatan deskriptif kualitatif, guna memetakan serta mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam penilaian proses belajar, pencapaian siswa melalui penggunaan media Kahoot, serta kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media Kahoot dalam proses belajar mengevaluasi struktur dan bahasa teks anekdot pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Suwawa.

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi berlangsung secara efektif dan mampu menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, menggagas, serta menantang bagi siswa. Aplikasi ini berkontribusi nyata dalam mendorong minat dan partisipasi belajar, serta memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat demi meraih nilai terbaik. Prestasi akademis siswa yang menggunakan Kahoot menunjukkan rata-rata nilai yang sangat tinggi, yakni 9648,60 poin, yang mencerminkan ketertarikan dan aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Kendala dalam pemakaian Kahoot, seperti keterbatasan akses internet, peraturan sekolah mengenai penggunaan perangkat, kurangnya kolaborasi di antara siswa dalam kelompok, serta tantangan pada tahap awal pengenalan alat ini.

Persamaan antara studi ini dan penelitian peneliti adalah keduanya mengkaji pemanfaatan media Kahoot dalam proses belajar dan mementingkan hasil akademik siswa. Diferensiasi antara kajian ini dengan riset yang dilaksanakan peneliti bermuara pada aspek metodologi serta objek penelitian; di mana studi terdahulu ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif yang menitikberatkan pada siswa SMK Negeri 1 Suwawa, sementara peneliti menerapkan metode kuantitatif eksperimen dengan objek yang diteliti dari peserta didik Kelas X di SMK Cluwak Kabupaten Pati.

##### 5. Penelitian (Andari, 2020).

Andari (2020), yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot dalam Pembelajaran Fisika*”. Penelitian ini mengaplikasikan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang dipadukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Studi ini ditujukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis efektivitas integrasi media pembelajaran berbasis game Kahoot dalam mengeskalisasi capaian belajar mahasiswa pada mata kuliah Fisika, terutama pada topik gaya magnet.

Hasil studi mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif Kahoot terbukti lebih optimal dalam mendongkrak prestasi belajar mahasiswa jika dibandingkan dengan penggunaan media berbasis *PowerPoint*. Indikasi ini dibuktikan oleh perolehan nilai rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen yang secara signifikan melampaui capaian kelompok kontrol, serta peningkatan motivasi dan partisipasi mahasiswa selama proses belajar. Pemanfaatan Kahoot turut menyediakan umpan balik (*direct feedback*) secara *real-time* yang mengakselerasi pemahaman materi bagi mahasiswa secara efisien. Pengintegrasian media pembelajaran berbasis game terbukti memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap mengeskaliasinya capaian belajar peserta didik.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah keduanya mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif yang berorientasi permainan dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Kedua

studi ini juga menekankan betapa pentingnya media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Beda antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya muncul dari subjek serta konteksnya. Penelitian ini dilakukan di kalangan mahasiswa di perguruan tinggi, sedangkan penelitian sebelumnya fokus pada siswa SMK Cluwak kelas X yang beragama Buddha di Kabupaten Pati. Penelitian ini memanfaatkan media Kahoot dalam pembelajaran Fisika. Ada perbedaan dalam metodologi, di mana penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development*, sedangkan penelitian sebelumnya mengandalkan metode Kuantitatif Eksperimen.

## **B. Kerangka Teoritis**

### **1. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan indikator krusial dalam mengukur keberhasilan proses pendidikan. Capaian ini merefleksikan transformasi kompetensi siswa pascapembelajaran yang mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berorientasi pada kapasitas intelektual yang mencakup penguasaan konsep, ketajaman analisis, hingga keterampilan pemecahan masalah (Ismawati dkk, 2025).

Capaian yang diperoleh melalui pembelajaran mandiri berkorelasi erat dengan penguatan kapasitas kognitif siswa sebagai implikasi dari proses belajar. Transformasi ini tidak sekadar berfokus pada penguasaan informasi, melainkan mencakup kemampuan



mengasimilasi, mengaplikasikan, serta mengevaluasi pengetahuan tersebut dalam beragam konteks yang relevan (Wahidah & Johan, 2025).

Hasil dari belajar merupakan suatu proses yang berlangsung melalui hubungan antara individu dan lingkungan pembelajaran yang mendukung terbentuknya pengetahuan baru. Proses ini memerlukan partisipasi aktif dari pelajar agar pengetahuan yang didapatkan bukan hanya sekedar ingatan, tetapi berkembang menjadi pemahaman yang berarti. Sejalan dengan perspektif pendidikan di abad ke-21 yang fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan pemecahan masalah sebagai elemen penting dalam tujuan belajar (Bohara & Scholar, 2025).

Hasil belajar merupakan bentuk capaian yang diperoleh siswa pascaproses pembelajaran. Pencapaian tersebut merepresentasikan diversitas kompetensi yang berkembang dalam diri peserta didik, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai implikasi langsung dari pengalaman belajar yang dialami (Rahman, 2021: 298).

Hasil belajar dalam perspektif ajaran Buddha tidak hanya dimaknai sebagai penguasaan pengetahuan, tetapi juga sebagai kemampuan mengamalkan Dhamma dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, pembelajaran dianggap berhasil apabila nilai-nilai kebenaran yang dipelajari benar-benar diterapkan dalam sikap dan perilaku. *Dhammacakkappavattana Sutta (A.I.189)*, Buddha menjelaskan empat pokok ajaran utama, yaitu kebenaran tentang adanya penderitaan, sebab

munculnya penderitaan, kemungkinan berakhirnya penderitaan, serta jalan yang menuntun pada berakhirnya penderitaan tersebut. Pembelajaran yang efektif dalam agama Buddha menuntut pemahaman mendalam terhadap ajaran-ajaran ini sekaligus praktik nyata dalam kehidupan, sehingga seseorang dapat menumbuhkan kesadaran batin dan secara bertahap terbebas dari penderitaan.

Dakhi (2020: 468), Hasil belajar seorang siswa bisa dimaknai sebagai pencapaian akademis yang diraih melalui proses evaluasi, yang mencakup ujian, penyelesaian tugas, serta keterlibatan interaktif siswa dalam proses belajar-mengajar, seperti keberanian bertanya serta menjawab pertanyaan saat diskusi kelas berlangsung. Semua aktivitas ini berperan dalam menentukan hasil belajar yang diraih siswa. Dalam dunia pendidikan, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dengan angka yang tertera di rapor atau ijazah. Penilaian keberhasilan pada hasil belajar masih menjadi salah satu indikator kunci untuk mengartikulasi dan mengukur tingkat penguasaan materi oleh siswa.

Hasil pembelajaran dapat disimpulkan sebagai indikator krusial untuk menilai kesuksesan proses pendidikan yang terlihat dari transformasi kemampuan siswa setelah menjalani aktivitas belajar. Transformasi ini meliputi aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan, ditambah dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), yang mencakup kapasitas mengasimilasi,

menganalisis, mengaplikasikan, serta mengevaluasi informasi secara kritis dalam berbagai konteks.

b. Tingkatan Hasil Belajar

Tingkat capaian pembelajaran umumnya mengacu pada *Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl*, yang mengklasifikasikan ranah kognitif ke dalam hierarki proses berpikir, mulai dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan. Setiap tingkat tersebut mencerminkan tingkat kompleksitas dari proses berpikir yang semakin meningkat dan dipakai sebagai landasan dalam merumuskan tujuan pembelajaran serta menilai hasil belajar (M Yusril Rizqi Hidayat, 2025).

Tingkat capaian belajar dalam dunia pendidikan biasanya diuraikan melalui *Taksonomi Bloom*, yang mengelompokkan capaian belajar menjadi beberapa level kemampuan yang terstruktur. Tingkatan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran berjalan dari keterampilan yang paling dasar menuju kemampuan berpikir yang lebih rumit. Tingkatan capaian belajar meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Setiap level mencerminkan kedalaman pemahaman siswa, di mana keterampilan di level yang lebih tinggi mencakup penguasaan keterampilan dari level sebelumnya. Struktur bertingkat ini memungkinkan pendidik merancang tujuan pembelajaran dan penilaian secara sistematis sesuai dengan perkembangan keterampilan siswa (Mahmudi et al., 2022). Tingkat

pencapaian belajar juga mencakup aspek afektif dan psikomotor yang mencerminkan kemajuan dalam sikap dan keterampilan siswa. Hasil belajar pada setiap aspek dibangun secara bertahap dari dasar hingga kompleks, sehingga perubahan dalam perilaku belajar dapat terlihat dan diukur secara bertahap. Struktur tingkat ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menilai pencapaian siswa tidak sekadar berorientasi pada dimensi kognitif, melainkan juga mencakup penanaman nilai dan keterampilan praktis. Pengorganisasian tingkat hasil belajar dalam bentuk hierarki mendukung evaluasi pendidikan yang lebih objektif karena setiap tahapan mencerminkan indikator pencapaian yang beragam (Putra, 2024: 22).

Pengembangan kemampuan tingkatan tingkat tinggi menjadi fokus pembelajaran modern karena berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis, kapasitas pemecahan masalah (*problem solving*), serta kesiapan kontekstual peserta didik dalam mengarungi tantangan kehidupan nyata. Pembelajaran yang hanya menekankan hafalan cenderung menghasilkan pemahaman yang dangkal, sedangkan pembelajaran yang menekankan aktivitas berpikir mendorong pemahaman yang lebih bermakna (Y. Setyowati & Munir, 2019). Peserta belajar diharapkan dapat mengingat dan memahami data yang disajikan, selanjutnya meningkatkan kemampuan menerapkan konsep dalam keadaan nyata. Peserta belajar diharapkan dapat menganalisis masalah,

menilai solusi, dan menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang ada (Y. Setyowati & Munir, 2019).

Proses belajar pada dasarnya berpusat pada internal individu yang bersangkutan. Kontrol penuh atas pembelajaran berada di tangan pembelajar itu sendiri, di mana perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, maupun perilaku merupakan hasil dari keputusan pribadinya. Faktor eksternal atau lingkungan tidak memiliki kemampuan untuk memaksakan sesuatu tanpa adanya kesadaran dan kemauan dari diri pembelajar. Prinsip ini sejalan dengan kutipan dalam (*Dh. 165*) yang menyatakan bahwa kesucian atau ketidaksucian sepenuhnya ditentukan oleh diri sendiri, sebab tidak ada orang lain yang mampu menyucikan sesamanya.

Berdasarkan sintesis dari berbagai teori terdahulu, dapat disimpulkan bahwa level pencapaian belajar tidak sekadar merefleksikan hierarki kemampuan berpikir siswa, melainkan juga menjadi kerangka konseptual yang esensial dalam merancang pembelajaran serta asesmen yang komprehensif, sehingga dapat memfasilitasi pertumbuhan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara terencana dan terus-menerus.

#### c. Ciri ciri Hasil Belajar

Saud & Azhira (2017: 147), Hasil dari pembelajaran menunjukkan karakteristik perubahan dalam aspek mental dan fisik yang mencakup penguasaan ranah kognitif, keterampilan psikomotorik, serta pembentukan sikap afektif yang diperoleh siswa pascapartisipasi dalam

program pembelajaran. Salah satu aspek penting dari hasil belajar ditandai dengan transformasi dalam kemampuan berpikir siswa, seperti meningkatnya pemahaman terhadap materi, kemampuan untuk menjelaskan kembali ide dengan kata-kata mereka sendiri, serta mengartikulasi pengetahuannya yang baru dengan skema pengalaman belajar yang telah didapat sebelumnya. Kemampuan ini menandakan adanya proses pemahaman konseptual yang lebih dalam dalam proses pembelajaran (M Yusril Rizqi Hidayat, 2025).

Peserta didik yang memiliki hasil belajar baik juga menunjukkan kemampuan analitis, mampu menarik kesimpulan berdasarkan fakta, serta mampu menggunakan pengetahuan dalam konteks baru. menandakan bahwa pembelajaran berlangsung secara bermakna dan tidak hanya bersifat mekanis atau berbasis hafalan semata (Y. Setyowati & Munir, 2019). Menurut Saud & Azhira (2017: 246), Ciri-ciri capaian belajar mencerminkan perkembangan menyeluruh pada diri siswa, mulai dari penguasaan pengetahuan, pembentukan kebiasaan positif, kemahiran keterampilan, hingga kematangan sikap, serta cita-cita yang terbentuk melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga ditandai dengan adanya perubahan pada aspek mental maupun fisik sebagai bentuk perkembangan diri setelah belajar. Selain itu, hasil belajar memberikan dampak langsung dalam proses pengajaran serta dampak pengiring yang memengaruhi perilaku dan kehidupan siswa secara lebih luas.

Menurut Setiawati (2018: 33), Ciri-ciri dari pencapaian belajar dapat diamati dari terjadinya peningkatan atau keterampilan baru yang diperoleh individu setelah menjalani suatu proses pendidikan. Peningkatan ini dapat meliputi elemen pengetahuan (kognitif), keahlian (psikomotorik), dan juga sikap serta nilai-nilai (afektif). Perubahan yang terjadi pun tidak bersifat sementara, melainkan menetap dan dapat diingat atau diterapkan kembali di kemudian hari (Nurrita, 2018). perubahan tersebut tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi diperoleh melalui usaha dan keterlibatan aktif individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Naimah, 2023). Transformasi dalam pendidikan tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan fisik, perkembangan usia, kelelahan, kondisi kesehatan, atau efek obat, tetapi murni merupakan akibat dari pengalaman belajar yang dijalani individu (Supranoto, 2021).

Berdasarkan beragam teori yang telah dijelaskan, kesimpulan bahwa karakteristik hasil belajar tidak hanya tercermin melalui peningkatan kemampuan kognitif saja, namun juga mencakup perubahan dalam sikap, keterampilan, dan perilaku peserta didik secara holistik. Kapabilitas tersebut terkonstruksi melalui dinamika pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) serta berkelanjutan, sehingga hasil pembelajaran dapat mencerminkan perkembangan individu secara komprehensif, baik dalam aspek intelektual maupun personal.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Capaian hasil belajar dipengaruhi oleh determinan multidimensional, baik yang bersifat internal maupun eksternal peserta didik. Dimensi internal mencakup kemampuan berpikir, ketertarikan dalam belajar, dorongan untuk belajar, serta kesiapan psikologis untuk menjalani proses pembelajaran. Siswa yang memiliki dorongan yang kuat biasanya lebih terlibat selama proses belajar, yang berakibat positif pada pencapaian hasil belajar mereka (Atiek Winarti dkk, 2024).

Beberapa faktor yang memengaruhi hasil studi siswa dapat dikategorikan menjadi ke dalam dua dikotomi utama, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Elemen internal bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mencakup: (1) sifat atau keadaan pribadi siswa, (2) sikap terhadap pembelajaran, (3) tingkat motivasi untuk belajar, (4) kemampuan untuk fokus, (5) keterampilan dalam memproses materi pengajaran, (6) kapasitas untuk memahami dan menginterpretasikan hasil belajar, (7) keyakinan diri, dan (8) pola atau kebiasaan dalam belajar. Faktor eksternal berasal dari lingkungan luar siswa, seperti: (a) peran dan keahlian guru, (b) lingkungan sosial termasuk pengaruh teman, (c) kurikulum yang diterapkan di institusi pendidikan, dan (d) ketersediaan fasilitas dan infrastruktur pendukung proses belajar (Aunurrahman, 2021).



Faktor-faktor luar mencakup suasana belajar, teknik pengajaran, alat yang dipakai, dan kontribusi guru dalam mengatur proses pengajaran. Pemanfaatan alat pembelajaran yang interaktif telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi peserta didik yang pada gilirannya memberikan kontribusi positif terhadap eskalasi dan optimalisasi hasil belajar mereka (Atiek Winarti dkk, 2024). Keikutsertaan peserta didik dalam berbagai aktivitas di lingkungan masyarakat sekitar berpotensi membawa pengaruh yang signifikan, baik yang bersifat konstruktif (*positif*) maupun destruktif (*negatif*). Dampak positif kegiatan tersebut dapat mendukung perkembangan kepribadian dan kemampuan sosial siswa. Jika keterlibatan dalam kegiatan masyarakat dilakukan secara berlebihan, hal itu justru dapat berdampak kurang baik. Terlalu banyak mengikuti aktivitas di luar sekolah berpotensi mengganggu proses belajar, terutama apabila siswa tidak mampu mengelola waktu dan menentukan prioritas dengan bijak (Setiawati, 2018: 43).

Determinasi yang memotivasi seseorang untuk belajar meliputi inklinasi rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya, kehendak untuk menguasai sains dan teknologi demi menjawab tantangan zaman, serta pengaruh dinamis lingkungan, serta kebutuhan untuk memenuhi berbagai aspek kehidupan dan aktivitas manusia didasarkan pada pemenuhan kebutuhan mulai dari kebutuhan biologis hingga aktualisasi diri. belajar juga didorong oleh keinginan untuk menyempurnakan pengetahuan yang telah dimiliki, meningkatkan kemampuan intelektual

dan mengembangkan potensi diri, menyesuaikan diri serta bersosialisasi dengan lingkungan, mencapai cita-cita yang diharapkan, serta memanfaatkan waktu luang agar lebih produktif dan bernilai (Setiawati, 2018: 34).

Seseorang dapat menyadari sejauh mana kemajuan maupun kekurangannya. Pribadi yang bijak akan menerima kelemahan diri secara nyata dan berusaha membenahinya, serta bersikap maklum ketika orang lain mau mengakui keterbatasan mereka (*A. I, 103*).

Berdasarkan sintesis dari berbagai teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar merupakan produk interaksi kompleks antara variabel internal dan eksternal siswa. Kedua dimensi ini saling berintegrasi dalam menentukan keberhasilan studi. Optimasi hasil belajar tidak sekadar berfokus pada penguatan kapasitas individu, melainkan juga menuntut ketersediaan iklim belajar yang kondusif serta penerapan metode pembelajaran yang efektif, serta manajemen motivasi dan aktivitas belajar yang seimbang agar hasil pembelajaran dapat maksimal.

e. Peran Hasil Belajar dalam Pembelajaran

M Yusril Rizqi Hidayat (2025), Hasil belajar memegang posisi krusial sebagai ukuran keberhasilan proses pendidikan karena dapat menggambarkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sekaligus efektivitas strategi pedagogis yang diimplementasikan. Taksonomi Bloom yang telah direvisi juga berfungsi

sebagai acuan dalam menetapkan evaluasi pendidikan dan langkah lanjutan seperti pengayaan atau remedial. Hasil belajar jadi faktor utama untuk mengevaluasi ketercapaian serta sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Pendidik dapat mengevaluasi hingga sejauh mana siswa mencapai sasaran pembelajaran yang sudah ditetapkan. Evaluasi hasil belajar membantu menentukan tingkat penguasaan materi sekaligus memberikan gambaran efektivitas proses pengajaran yang dilakukan di kelas. Hasil dari proses belajar juga memacu semangat siswa untuk memperbaiki motivasi belajarnya, karena mereka dapat melihat pencapaian yang telah diraih selama kegiatan belajar (Akmalia et al., 2023).

Hasil pembelajaran berfungsi sebagai landasan bagi pengajar untuk meningkatkan strategi dan metode pengajaran yang diterapkan. Evaluasi berbasis kelas memberikan ruang bagi pendidik untuk melakukan pemantauan berkesinambungan (*continuous monitoring*) terhadap dinamika perkembangan belajar peserta didik, sehingga bisa menyesuaikan pendekatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil pembelajaran tidak hanya berorientasi sebagai evaluasi sumatif di akhir periode, melainkan juga bertindak sebagai instrumen reflektif guna mengakselerasi peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan (Lestari et al., 2025). Penerapan strategi *cooperative learning* terbukti efektif mendorong partisipasi serta interaksi siswa dengan cara bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan berinteraksi sosial secara aktif.

Aktivitas belajar yang semakin baik membuat pemahaman materi menjadi lebih baik dan nilai akademik siswa juga meningkat. Hasil belajar tidak sekadar mencerminkan pencapaian di akhir proses, tetapi juga menjadi bukti keberhasilan pembelajaran yang ditandai oleh keaktifan dan partisipasi langsung siswa (A. Setyowati & Sitorus, 2022).

Mubarok et al. (2024), Peran hasil belajar dalam pembelajaran juga terlihat sebagai sumber umpan balik bagi guru dan lembaga sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara konsisten. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui pengukuran hasil belajar membantu guru mengidentifikasi kelemahan siswa serta memperbaiki proses pembelajaran berikutnya. Hasil belajar tidak hanya menilai pencapaian siswa, tetapi juga menjadi dasar pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum, metode mengajar, dan peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Dalam konteks pembelajaran agama Buddha, pencapaian hasil belajar berkaitan dengan pemahaman yang benar terhadap ajaran dan mampu menginternalisasi nilai kebijaksanaan (Wisman et al., 2021). Hasil belajar tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada perkembangan pola pikir secara menyeluruh (Hanifah & Setiyatna, 2025).

Berdasarkan ajaran Buddha (A. III, 248), seseorang yang menyimak dan meresapi ajaran akan mendapatkan lima keutamaan. Keutamaan tersebut meliputi wawasan baru yang belum pernah didengar, pemahaman yang lebih mendalam serta perbaikan atas kekeliruan

berpikir, hilangnya keraguan, pandangan yang lebih lurus, serta terciptanya ketenangan batin.

Berdasarkan beberapa teori diatas maka di sintesiskan peran hasil belajar dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi strategis dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai indikator pencapaian akademik, tetapi juga sebagai alat evaluasi, refleksi, dan pengambilan keputusan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Hasil belajar juga membantu membangun trajektori perkembangan kognitif, afektif, serta sistem nilai peserta didik, sehingga menjadi fundamen yang penting dalam membentuk pembelajaran yang konstruktif, esensial, serta berorientasi pada pemuatan dan pengoptimalan potensi peserta didik secara holistik.

## **2. Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot***

### **a. Pengertian Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot***

Pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam proses instruksional, dengan tujuan mengakselerasi partisipasi aktif serta mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik. Cara ini menggunakan hal-hal dalam komponen khas permainan, meliputi tantangan yang memicu motivasi, aturan main yang terstruktur, target yang jelas, serta umpan balik secara *real-time* agar proses belajar menjadi lebih seru dan interaktif (Sugianto, 2023). Pembelajaran berbasis permainan Kahoot membuat siswa menjadi aktif dalam proses

instruksional, sehingga mentransformasi paradigma pembelajaran agar tidak lagi bersifat berpusat pada pendidik ke siswa saja. Peserta didik terlibat secara emosional dan mengerti materi pelajaran dengan lebih baik. Penelitian menunjukkan bahwa memakai permainan dalam proses belajar dapat meningkatkan atensi serta daya tarik peserta didik sekaligus mengoptimalkan retensi pemahaman materi secara lebih mendalam (Jeon et al., 2023).

Ernalida (2019), *Kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran digital interaktif yang menyajikan berbagai kuis edukatif dan media berbasis permainan guna mendukung efektivitas proses pendidikan. Media ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar secara interaktif, misalnya untuk tes awal sebelum memulai pembelajaran, latihan mengerjakan soal, memperkuat materi pelajaran, kegiatan penambahan pemahaman, pengayaan materi, serta berbagai kegiatan pembelajaran lainnya. Game interaktif adalah aktivitas atau bentuk permainan kreatif yang berhubungan dengan proses perancangan, pembuatan, hingga distribusi permainan komputer maupun video. Permainan ini bukan sekadar sarana rekreatif atau hiburan semata, melainkan juga membantu mengasah keterampilan dan bisa digunakan sebagai alat belajar yang interaktif (Hartanti, 2019: 79).

Pendekatan ini juga sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan yang mendorong pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung. Permainan edukatif memungkinkan siswa belajar dengan cara

menjelajah, mencoba hal-hal baru, dan memikirkan kembali hasil yang mereka dapatkan selama bermain. Pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot bisa diartikan sebagai sarana belajar yang interaktif, menggunakan konsep permainan untuk menciptakan pengalaman instruksional yang *adiktif-positif*, *stimulatif*, serta *esensial*, sehingga terbukti mengeskalisasi retensi pemahaman peserta didik terhadap esensi materi pelajaran (Marwah & Mahmudah, 2023).

Pembelajaran hal yang unik bagi setiap orang. Karena gaya belajar tiap individu berbeda, mereka perlu diberi ruang untuk mengasahnya secara mandiri. Para murid Buddha pun menempuh jalan yang beragam untuk mencapai pencerahan. Manusia yang menentukan jalan hidup dan menanggung konsekuensi tindakannya sendiri, sesuai penegasan Buddha bahwa setiap makhluk memegang karmanya sendiri (*M. III, 203*).

Berdasarkan sintesis beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan *Kahoot* tidak sekadar berfungsi sebagai media integrasi hiburan, melainkan bertindak sebagai instrumen instruksional yang efektif dalam mengeskalisasi keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa melalui pengalaman belajar digital yang aktif dan interaktif.

#### b. Karakteristik Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot

Dewi Fransiska Mamonto (2025), Pembelajaran berbasis permainan Kahoot memberikan peran aktif kepada siswa dalam proses

belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan materi secara pasif, tetapi diharuskan terlibat langsung dengan materi melalui permainan yang mendorong partisipasi aktif dalam belajar. Kahoot bisa jadi pilihan alternatif dalam strategi belajar yang cocok dengan ciri khas generasi digital saat ini (Suranto et al., 2025). Suasana belajar menjadi lebih menarik karena adanya kompetisi, elemen tantangan serta sistem apresiasi/penghargaan (*reward*) yang secara signifikan mengeskalisasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik dalam berpikir secara strategis saat bermain. Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* sering kali melibatkan unsur kolaborasi antar peserta didik, di mana peserta didik bekerja bersama untuk menyelesaikan tantangan permainan atau meraih tujuan pembelajaran. Kolaborasi ini ikut meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan kerja sama, serta rasa tanggung jawab dalam pembelajaran, yang sangat berbeda dari pembelajaran tradisional yang sering bersifat individual dan pasif (Rambe et al., 2024). Karakteristik lainnya adalah kemampuan menciptakan lingkungan belajar yang toleran terhadap kesalahan. Dalam proses Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan, kesalahan dipandang sebagai bagian dari pembelajaran karena peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba strategi berbeda, mengevaluasi hasil, dan membenahi pemahaman yang keliru lewat umpan balik langsung dari platform permainan maupun bimbingan guru secara real-time selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini membuat pembelajaran tidak



menakutkan dan mestimulasi peserta didik agar bersikap eksploratif serta inovatif dalam mengonstruksi pemahaman materi (Safitri et al., 2025).

Karakteristik Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* yang mencakup misi/tujuan permainan, umpan balik instan, interaksi aktif peserta didik dengan materi, kompetisi maupun kolaborasi, lingkungan yang menerima kesalahan membuat pendekatan ini menjadi cara suasana dan metode pembelajaran yang efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, berkesan, serta mudah dipahami, dan menghasilkan hasil yang baik (Dewi Fransiska Mamonto, 2025).

Berdasarkan beberapa teori diatas maka di sintesiskan Karakteristik Pembelajaran Interaktif berbasis permainan Kahoot tidak hanya mengamati keterlibatan fisik atau aktivitas siswa semata, melainkan mengintegrasikan aspek kognitif, interaksi sosial, serta dinamika emosional dalam belajar. Sinergi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di masa kini yang serba digital.

#### c. Manfaat Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot*

Pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot bisa memberikan banyak manfaat dalam proses belajar. Salah satu manfaat besar adalah membuat peserta didik menjadi lebih partisipatif dan antusias sepanjang alur instruksional. Strategi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan dapat memicu rasa ingin tahu dan

semangat belajar, sehingga membuat siswa lebih berminat dan fokus saat mengikuti proses pembelajaran (López-fernández et al., 2023). Media pembelajaran Kahoot membantu mendorong interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga mengoptimalkan efektivitas serta efisiensi proses instruksional. Menggunakan media bisa membuat penyampaian materi lebih beragam, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu, serta mengoptimalkan pemahaman materi oleh peserta didik. Aksesibilitas media pembelajaran memungkinkan fleksibilitas alur instruksional tanpa terikat ruang dan waktu, yang berimplikasi pada eskalasi sikap positif terhadap pembelajaran, serta mendukung guru untuk lebih efektif dalam peran mereka, bukan hanya sebagai transmittor informasi atau materi semata, melainkan juga bertindak sebagai pembimbing serta fasilitator pembelajaran (Sagala et al., 2021).

Pengaplikasian permainan selama kegiatan belajar berlangsung mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Siswa dipersiapkan untuk mengambil keputusan, mengevaluasi keadaan, dan merumuskan strategi paling efektif untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam permainan. Studi juga mengungkapkan bahwa Pembelajaran Interaktif yang Berorientasi Permainan berpotensi secara signifikan dalam mengeskalisasi partisipasi aktif peserta didik serta penguasaan konsep esensial jika dibandingkan dengan cara pembelajaran konvensional

(López-fernández et al., 2023). Putri et al. (2019), penggunaan *Kahoot* terbukti memberikan manfaat dalam meningkatkan efektivitas pelaksanaan belajar.

Berdasar pada temuan empiris yang telah dilakukan melalui dua siklus oleh Saputro et al. (2024), pada para siswa kelas X IPS 2 di SMA Panjura Malang, penerapan kuis interaktif Kahoot terbukti mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik sepanjang alur instruksional. Keterlibatan tersebut terrefleksikan melalui indikator perilaku siswa yang menunjukkan kebahagiaan serta semangat tinggi selama proses pembelajaran dengan adanya kuis interaktif Kahoot. Keuntungan lain yang didapat adalah bertambahnya motivasi belajar dan terwujudnya atmosfer pembelajaran yang menyenangkan. Suasana belajar yang positif ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi serta memperkuat retensi memori dan daya ingat peserta didik dalam jangka panjang (Ramadhani et al., 2025).

Sintesis dari berbagai landasan teoritis tersebut menegaskan bahwa integrasi pembelajaran interaktif berbasis Kahoot tidak hanya mengoptimalkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik, melainkan juga mengasah daya nalar kritis, memperkuat pemahaman konsep, serta kualitas interaksi dalam kegiatan belajar.

d. Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot*.

Langkah pertama dalam implementasi pembelajaran interaktif menggunakan permainan Kahoot dimulai dari proses perencanaan yang dilakukan oleh pengajar. Pengajar menetapkan tujuan belajar, menyiapkan materi, dan merancang pertanyaan kuis yang selaras dengan capaian pembelajaran serta kompetensi sasaran yang telah ditetapkan. Pengajar juga perlu menyesuaikan bentuk pertanyaan dengan karakteristik peserta didik guna memastikan alur instruksional berlangsung secara efektif, efisien, serta kondusif. Perencanaan cermat menjadi landasan keberhasilan penggunaan Kahoot karena alat ini harus sejalan dengan strategi pembelajaran yang telah disusun sebelumnya (Tualaka & Sitompul, 2023).

Langkah berikutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan Kahoot sebagai media interaktif. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan materi, kemudian siswa diarahkan untuk mengakses Kahoot melalui perangkat digital dan mengikuti kuis secara langsung. Pada saat proses berlangsung, para siswa memberikan jawaban atas pertanyaan dengan segera, yang menghasilkan keterlibatan yang dinamis antara pengajar dan siswa. Proses tersebut membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar melalui aktivitas permainan edukatif (Baso & Sakti, 2025).

Hasanuddin et al. (2025), penggunaan Kahoot juga melibatkan tahap observasi dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Pengajar melakukan pengamatan terhadap interaksi siswa, level partisipasi, serta hasil kuis yang muncul secara otomatis dalam platform Kahoot. Informasi tersebut dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk menilai perkembangan hasil belajar dan keaktifan siswa. Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan Kahoot biasanya dilakukan melalui serangkaian alur berkesinambungan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga evaluasi reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap. Tahapan terakhir dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Kahoot adalah refleksi dan tindak lanjut. Pengajar menganalisis hasil kuis untuk mengetahui hambatan yang dihadapi siswa, lalu memberikan umpan balik serta memperkuat materi yang belum dipahami. Hasil evaluasi ini juga dimanfaatkan untuk memperbaiki strategi pengajaran agar lebih efektif dan mendukung pembelajaran yang berfokus pada siswa secara berkelanjutan (Indah et al., 2025).

Berdasarkan beberapa teori diatas maka di sintesiskan Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* tidak sebatas menjalankan fungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai fondasi dalam menentukan langkah untuk meningkatkan mutu pengajaran dan partisipasi aktif siswa.

e. Kelebihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot*

Penerapan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Kahoot menawarkan keuntungan utama dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Penerapan elemen permainan seperti poin, persaingan, dan desain visual yang menarik menjadikan proses belajar menjadi jauh lebih seru dibandingkan metode tradisional. Berbagai studi membuktikan bahwa siswa menyambut positif penggunaan Kahoot karena mampu menghidupkan suasana kelas, yang pada akhirnya mendongkrak keaktifan siswa sepanjang proses pembelajaran (Rahmadani & Saman, 2024: 30). Kahoot selain mendorong motivasi juga berfungsi guna mengeskalasi keterlibatan aktif serta interaksi dua arah antarpeserta didik dalam alur instruksional. Platform ini memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik secara langsung melalui instrumen kuis interaktif yang berlangsung secara real-time, sehingga siswa lebih proaktif dalam menjawab soal dan berdiskusi. Penelitian sistematis mengindikasikan bahwa pemanfaatan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi belajar berkat adanya interaktivitas visual, umpan balik instan, serta pengalaman belajar yang berbasis permainan yang menarik bagi para siswa (Shofiana & Maemanah, 2025).

Kelebihan lain dari pembelajaran berbasis Kahoot adalah kemampuannya dalam memperkuat pemahaman materi dan capaian belajar peserta didik. Pemanfaatan Kahoot sebagai metode penilaian formatif terbukti mendukung siswa memahami ide pelajaran dengan

lebih efisien melalui soal latihan yang menarik dan penilaian langsung. Studi eksperimen merekam eskalasi yang signifikan terhadap capaian dan hasil belajar peserta didik setelah mengaplikasikan Kahoot dalam pengajaran bahasa Inggris, yang menunjukkan bahwa penerapan teknologi gamifikasi dapat memperkuat proses pemahaman konsep akademik (Rahmayana & Halim, 2024: 106).

Santoso & Widiyanti (2022: 178), selain meningkatkan semangat, keikutsertaan, dan pencapaian pembelajaran, integrasi platform Kahoot mampu mentransformasi mekanisme evaluasi menjadi lebih bermakna, interaktif, serta efektif bagi peserta didik. Kahoot memfasilitasi pendidik dalam mengimplementasikan asesmen interaktif, sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan maupun tekanan psikologis selama proses evaluasi mengalami tekanan seperti yang terjadi dalam penilaian tradisional. Penelitian di Indonesia mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai sarana evaluasi proses instruksional mampu mengeskalasi partisipasi aktif peserta didik sekaligus memfasilitasi pendidik dalam mendapatkan umpan balik pembelajaran dengan cepat dan tepat (Latifah et al., 2024).

Berdasarkan beberapa teori diatas maka di sintesiskan Kelebihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* dalam evaluasi pembelajaran tidak sebatas mengoptimalkan dimensi kognitif, melainkan turut memperkuat keterikatan emosional serta interaksi instruksional peserta didik, sehingga mekanisme evaluasi terintegrasi

secara utuh dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

f. Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot

Pembelajaran yang melibatkan permainan menggunakan Kahoot memiliki sejumlah kekurangan, terutama ketergantungan terhadap teknologi dan jaringan internet yang handal. Dalam implementasinya, proses belajar dapat terhambat jika koneksi internet tidak stabil atau perangkat yang dimiliki siswa kurang memadai, sehingga tidak semua siswa dapat berpartisipasi dengan efektif. Kondisi tersebut menyebabkan kesenjangan pengalaman belajar antar siswa serta mengurangi efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital di kelas (Ikaningrum et al., 2022: 114). Kendala teknis penggunaan Kahoot juga dapat menyebabkan fokus siswa lebih tertuju pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi pembelajaran. Sistem skor, peringkat, dan waktu menjawab sering membuat siswa lebih mengejar kemenangan dari pada memahami konsep yang dipelajari (Rajabpour, 2021: 52).

Kelemahan lain dari Kahoot adalah keterbatasan fitur dalam mendukung semua jenis materi pembelajaran. Beberapa materi yang membutuhkan analisis mendalam atau penalaran kompleks sulit disampaikan hanya melalui format kuis pilihan ganda yang menjadi karakter utama Kahoot. Penelitian menunjukkan bahwa meskipun Kahoot menarik sebagai media pembelajaran, penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran karena tidak semua kompetensi



dapat diukur secara optimal melalui sistem kuis berbasis permainan (Sholihah et al., 2023: 43).

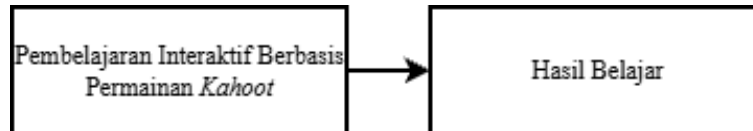
Meskipun Kahoot terkenal sebagai metode pembelajaran yang kreatif, temuan Temuan dalam penelitian ini membuktikan adanya eskalasi yang signifikan pada capaian hasil belajar yang tidak selalu mencolok jika penggunaan Kahoot tidak didukung dengan strategi pembelajaran yang sesuai. Peningkatan nilai belajar tergolong sedang atau bahkan rendah, yang menandakan bahwa Kahoot hanya merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran dan bukan penyebab utama kesuksesan belajar. Para pengajar masih harus menggabungkan Kahoot dengan metode pembelajaran lainnya agar hasil belajar siswa bisa optimal (Harahap, 2023: 32).

Berdasarkan beberapa teori diatas maka di sintesiskan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* Sangat tergantung pada kapabilitas pengajar dalam merumuskan dan menyatukan metode pengajaran yang sesuai, sehingga penerapannya bisa benar-benar membantu mencapai sasaran pembelajaran secara maksimal.

### C. Kerangka Berpikir

Gambaran dari kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

**Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**



Keterangan:

X = Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* (sebagai variabel independen)

Y = Hasil Belajar (sebagai variabel dependen)

### D. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan pada landasan teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_a$  : Terdapat efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas X di SMK N 1 Cluwak Pati.
2.  $H_o$  : Tidak terdapat efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas X di SMK N 1 Cluwak Pati.