

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* untuk Meningkatkan Evaluasi Hasil Belajar

Author:

Duti Sari Putra¹
Kabul Praptiyono²
Mujiyanto³

Afiliation:

Sekolah Tinggi Ilmu Agama
Buddha Smaratungga^{1,2,3}

Corresponding email

dutip708@gmail.com
kabulmetta@gmail.com
mujiyanto@smaratungga.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2026-07-03
Accepted: 2026-07-20
Published: 2026-08-04



*This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMK Cluwak Kabupaten Pati, serta menguji seberapa besar Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* tersebut terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran *Kahoot*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMK N 1 Cluwak Kabupaten Pati yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 15 siswa beragama Buddha. Pengumpulan data dilakukan melalui tes soal hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kahoot, di mana nilai rata-rata kelas meningkat secara nyata dari sebesar 57 pada pretest menjadi 80 pada posttest. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji t (t-test) juga memperkuat temuan ini dengan diperolehnya nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,02 ($< 0,05$), membuktikan efektifitas positif yang signifikan dari intervensi perlakuan yang diberikan kepada siswa. Fitur gamifikasi dan kuis real-time *Kahoot* efektif merangsang keterlibatan kognitif siswa. Penerapan media interaktif Kahoot terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Buddha peserta didik kelas X SMK N 1 Cluwak Kabupaten Pati. Media ini dapat menjadi alternatif strategi inovatif untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan capaian akademik siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; *Kahoot*; Pendidikan Agama Buddha.

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan pergeseran paradigma pembelajaran dari model konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi digital dan integrasi keterampilan abad ke-21 (Brown, 2018). Kerangka kerja ini menekankan pentingnya penguasaan kompetensi 4C, yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creativity*, sebagai fondasi utama dalam menghadapi tantangan global (Gunartha et al., 2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi menjadi komponen esensial dalam mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan

masalah (Wardhani et al., 2021). Pendidikan adalah proses pewarisan ilmu pengetahuan, sikap, sistem kepercayaan, keterampilan, serta berbagai aspek perilaku dari satu generasi ke generasi berikutnya (Praptiyono, 2022). Sistem pendidikan modern harus mengintegrasikan literasi digital, literasi informasi, serta kemampuan berpikir kritis untuk mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan kompleksitas sosial.

Pengembangan kurikulum tersebut diselaraskan dengan dinamika sosial budaya masyarakat, kearifan lokal di berbagai daerah, sekaligus mempertimbangkan keunikan dan keberagaman tiap-tiap majelis agama Buddha di Indonesia (Mujiyanto, 2023). Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep (Annisa Fitri Auliya, 2023).

Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Cluwak, Kabupaten Pati, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Buddha masih sangat terbatas. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media sederhana (buku teks atau presentasi statis). Ketidadaan stimulasi interaktif ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X yang beragama Buddha, di mana 62% siswa belum mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu solusi digital yang dinilai efektif untuk mengatasi kendala tersebut adalah platform *Kahoot*. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi dan pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme, serta menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi dibanding evaluasi konvensional (Santoso dan widiyanti, (2022). Meskipun efektivitas *Kahoot* telah banyak diteliti, sebagian besar studi terdahulu masih berfokus pada mata pelajaran umum (seperti Ekonomi, Fisika, atau PPKn) dan belum menyentuh ranah pendidikan keagamaan yang spesifik (Sugianto, 2023). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan gamifikasi menggunakan *Kahoot* pada materi Pendidikan Agama Buddha yang abstrak di SMK Negeri 1 Cluwak.

Tujuan dari penelitian ini adalah Pembelajaran Interaktif yang didasarkan pada Permainan dengan pemanfaatan media Kahoot secara khusus dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Buddha untuk siswa Kelas X di SMK Cluwak, Kabupaten Pati, yang sebelumnya kurang mendapatkan perhatian dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design, untuk mengevaluasi dampak dari pemanfaatan Kahoot terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan software statistik SPSS dalam rangka mengetahui perbedaan hasil belajar antara Pre-test (sebelum perlakuan) dan Post-test (setelah perlakuan) secara lebih objektif dan terukur. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan baru dalam pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam ranah Pendidikan Agama, khususnya Pendidikan Agama Buddha.

Studi Literatur

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game-Based Learning

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 menuntut adanya transformasi radikal dalam pendekatan pedagogis, salah satunya melalui implementasi media pembelajaran berbasis permainan *game-based learning* (Brown, 2018). Pendekatan inovatif ini dinilai mampu mereduksi dominasi metode konvensional

satu arah yang sering kali memicu kejenuhan psikologis pada peserta didik di dalam kelas. Menurut Ari Sativa Rinawati, (2025), pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital terbukti secara empiris mampu mengakselerasi pemahaman konsep konseptual serta memperkuat keterlibatan kognitif siswa kelas 1 Sekolah Dasar secara signifikan dibandingkan dengan pola pengajaran tradisional.

Efektivitas teknologi berbasis permainan ini terletak pada kemampuannya menyintesis komponen hiburan dengan substansi edukasi instruksional yang terukur. Dalam tinjauan yang lebih luas, Iskandar et al., (2023) menegaskan bahwa penggunaan variasi media pembelajaran interaktif yang berbasis kuis digital memberikan kontribusi yang sangat positif dan dampak nyata terhadap capaian hasil belajar siswa di sekolah. Integrasi elemen mekanik permainan kedalam skenario evaluasi kelas mampu mentransformasikan atmosfer akademis menjadi lebih dinamis, interaktif, serta menantang batas kemampuan berpikir analitis peserta didik.

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki peran yang sangat strategis sebagai agen transformasi pedagogis di era digital. Media ini tidak hanya berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan psikologis akibat dominasi metode konvensional melalui penggabungan unsur hiburan dan edukasi, tetapi juga bertindak sebagai katalisator yang kuat dalam mengakselerasi pemahaman konsep dan keterlibatan kognitif peserta didik. Dengan mengintegrasikan elemen mekanik permainan seperti kuis digital ke dalam skenario evaluasi, pembelajaran bertransformasi menjadi sebuah ekosistem yang dinamis, interaktif, dan menantang penalaran analitis, yang pada akhirnya memberikan kontribusi positif secara langsung terhadap optimalisasi dan peningkatan capaian hasil belajar siswa secara komprehensif.

Eksplorasi Platform Kahoot sebagai Media Evaluasi yang Efektif

Kahoot menempati posisi yang sangat strategis sebagai instrumen evaluasi formatif berbasis waktu nyata (*real-time*). Penggunaan aplikasi ini terbukti memberikan dampak psikologis yang positif berupa peningkatan gairah belajar. Berdasarkan temuan Iskandar et al., (2023), penerapan media interaktif *Kahoot* di tingkat sekolah menengah mampu mendorong motivasi belajar peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran sosial, sekaligus memperlihatkan gap hasil belajar yang mencolok jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model evaluasi konvensional (Rusman dkk, 2025).

Kelebihan utama platform ini terletak pada interaktivitas visual dan auditif yang mampu mempertahankan konsentrasi peserta didik sepanjang proses asesmen. Studi eksperimen yang dilakukan oleh Ganis Novitriani (2024), menemukan bahwa pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluasi digital tidak hanya efektif menstimulasi keaktifan peserta didik secara klasikal, melainkan juga memberikan kontribusi substansial terhadap linieritas peningkatan hasil belajar kognitif mereka melalui skema kompetisi yang sehat (Alfansyur, 2019).

Tingkat keberterimaan platform ini di kalangan praktisi pendidikan juga ditunjang oleh kemudahan operasional yang adaptif bagi guru maupun siswa. Melalui perspektif *Technology Acceptance Model* (TAM), Santoso dan widiyanti, (2022), menganalisis bahwa Kahoot memiliki tingkat akseptabilitas yang sangat tinggi dari dimensi kemanfaatan yang dirasakan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Evaluasi yang dikemas lewat media ini sukses menciptakan suasana ujian yang rileks, tidak menegangkan, serta mampu merangsang gairah motivasi ekstrinsik siswa demi meraih skor tertinggi.

Berdasarkan tinjauan teoretis di atas, kahoot merupakan media evaluasi formatif digital yang sangat efektif dan mudah digunakan. Melalui interaktivitas visual dan auditif serta pendekatan kompetisi yang sehat,

platform ini mampu mengubah suasana ujian menjadi lebih rileks dan menyenangkan, sehingga secara signifikan berdampak pada peningkatan konsentrasi, motivasi belajar, serta hasil belajar kognitif peserta didik dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional.

Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran untuk Optimalisasi Hasil Belajar

Penerapan media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) seperti Kahoot sejatinya merupakan bagian dari upaya optimalisasi retensi memori jangka panjang peserta didik terhadap materi pelajaran yang kompleks. Menurut kajian teoretis dan pustaka yang disusun oleh Alfansyur, (2019), pemanfaatan media berbasis ICT berupa Kahoot dalam proses instruksional terbukti ampuh mendorong keterlibatan peserta didik secara holistik, meliputi domain afektif, psikomotorik, dan kognitif, yang berakar dari sifat dasar media tersebut yang interaktif dan penuh tantangan (*challenge*).

Selain menguntungkan bagi peserta didik, kehadiran teknologi ini juga membawa perubahan besar pada efisiensi manajerial kelas oleh tenaga pendidik. Penelitian deskriptif yang dilakukan oleh Kusumawardani & Imawati, (2020) menyoroti bahwa pengenalan dan pelatihan aplikasi Kahoot bagi guru-guru terbukti efektif membantu kelancaran proses evaluasi pembelajaran daring maupun luring. Platform ini mampu menyajikan data analisis butir soal secara instan, sehingga memudahkan guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa secara cepat dan akurat demi melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Kendati memiliki banyak keunggulan, implementasi media digital di lingkungan sekolah menengah tetap menghadapi sejumlah tantangan realistis di lapangan. Mamonto et al., (2021) dalam studinya mengonfirmasi bahwa penggunaan media Kahoot dalam penilaian pembelajaran terbukti sangat andal dalam memicu antusiasme dan keaktifan siswa kelas X SMK, namun efektivitasnya sering kali terbentur oleh faktor penghambat eksternal, seperti keterbatasan jangkauan fasilitas sinyal internet, aturan ketat penggunaan gawai di sekolah, serta kurangnya adaptasi awal siswa terhadap mekanisme sistem kuis berbasis waktu.

Perbandingan efektivitas Kahoot dengan media presentasi konvensional lainnya juga menunjukkan superioritas platform gamifikasi ini dalam konteks pembelajaran sains yang membutuhkan visualisasi dinamis. Eksperimen riset pengembangan membuktikan secara nyata bahwa kelompok mahasiswa yang mengeksplorasi materi akademis melalui game edukasi Kahoot memperoleh rata-rata skor post-test yang jauh lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya terpapar media presentasi PowerPoint standar (Andari, 2020).

Pemanfaatan *Information and Communication Technology* (ICT) seperti Kahoot memberikan manfaat ganda, yakni secara signifikan meningkatkan keterlibatan holistik dan hasil belajar peserta didik dibandingkan media konvensional, sekaligus mengoptimalkan manajemen evaluasi guru melalui penyajian analisis data instan. Meskipun sangat efektif dalam memfasilitasi pembelajaran dan memicu antusiasme, optimalisasi implementasi platform gamifikasi ini masih memerlukan solusi atas sejumlah tantangan eksternal di lapangan, seperti kendala jaringan internet, regulasi penggunaan gawai, dan adaptasi awal peserta didik.

Konteks Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama

Idhatul Hasanah, (2025), perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang kontekstual-interaktif memegang peranan krusial untuk meningkatkan internalisasi nilai-nilai moral filosofis keagamaan. Kehadiran media berbasis permainan mampu menyederhanakan penyampaian materi keagamaan yang

bersifat abstrak dan doktrinal menjadi kuis reflektif yang menarik minat generasi muda. kehadiran media interaktif seperti video animasi, kuis gamifikasi, dan presentasi multimedia berfungsi untuk mengkonkretkan konsep-konsep agama melalui stimulasi visual dan auditif (Pahrianti et al., 2025). Integrasi teknologi ini memungkinkan proses transfer nilai-nilai spiritual, keteladanan para nabi, serta landasan moral menjadi lebih hidup, relevan dengan keseharian siswa, dan jauh lebih mudah untuk dipahami secara utuh (Marpaung, 2025).

Selain memecahkan masalah kejenuhan di ruang kelas, implementasi media berbasis teknologi informasi juga memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan efektivitas dan mutu hasil belajar (Jeon et al., 2023). Media interaktif menawarkan fleksibilitas yang memfasilitasi gaya belajar personal, di mana peserta didik dapat mengeksplorasi materi keislaman dan mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri melalui fitur umpan balik yang terstruktur (Aqmarina¹ & Susilo, 2025). Integrasi instrumen digital dalam Pendidikan Agama secara konsisten terbukti mampu mendongkrak motivasi intrinsik siswa, menstimulasi partisipasi aktif, serta menciptakan ekosistem kelas yang dinamis (Abdillah et al., 2026).

Berdasarkan tinjauan teoretis tersebut, dapat disintesis bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti gamifikasi, animasi, dan multimedia sangat krusial dalam Pendidikan Agama karena mampu mengonkretkan dan menyederhanakan konsep-konsep spiritual yang abstrak menjadi lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain efektif mengatasi kejenuhan kelas, integrasi teknologi ini juga memberikan fleksibilitas untuk gaya belajar mandiri, yang secara substansial berdampak pada peningkatan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, serta mutu hasil belajar dalam menginternalisasi nilai-nilai moral keagamaan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest design (Sugiyono, 2019). Desain ini dipilih karena tidak menggunakan kelompok kontrol secara acak, sehingga lebih sesuai dengan kondisi lapangan yang terbatas, namun tetap memungkinkan pengukuran perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan dari Februari hingga Juni 2026 di SMK Negeri 1 Cluwak Kabupaten Pati. Berikut rancangan penelitian ini sebagai berikut, Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap:

1. *Pre-test* adalah pengukuran hasil belajar sebelum penerapan permainan *Kahoot*
2. Perlakuan (*treatment*) adalah penerapan pembelajaran interaktif menggunakan Platform Kahoot untuk materi tertentu.
3. *Post-test* adalah pengukuran hasil belajar setelah perlakuan, sebagai pembandingan terhadap kondisi awal

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi peningkatan hasil belajar sebab dilakukan pembelajaran interaktif. Data yang sudah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan metode kuantitatif untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas dari pembelajaran yang menggunakan *Kahoot*.

Tabel 1 Rancangan Penelitian Pre-eksperimen Tahap Kegiatan

To	X	Ti
----	---	----

Keterangan:

To : Tes awal untuk mengukur pemahaman dasar

X : Penerapan pembelajaran interaktif via *Kahoot*

Ti : Tes akhir untuk mengukur perubahan hasil

Sumber: (Sugiyono, 2019:114); (Nazir, 2014:205-206)

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Cluwak Pati tahun ajaran 2025/2026. Dari total 15 siswa yang beragama Buddha tersebut, terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan yang dipilih secara purposif sebagai sampel penelitian, dengan mempertimbangkan ketersediaan data yang lengkap dan kehadiran yang konsisten selama proses penelitian.

Hasil uji coba pertama didapatkan dari soal-soal tes pre-test (sebelum perlakuan) yang terdiri dari 20 butir soal. Dari hasil tersebut, ada 7 butir soal yang tidak valid, yaitu nomor 3, 4, 7, 8, 9, 12, dan 17. Hasil uji coba kedua, yaitu post-test (setelah perlakuan), menunjukkan ada 5 butir soal yang tidak valid, yaitu nomor 1, 2, 14, 16, dan 18. Pernyataan yang tidak tepat pada uji coba pertama kemudian diganti dengan pernyataan lain untuk digunakan dalam tes soal kedua. Hasil uji coba yang diperoleh dari tes soal kedua pada pretest dan posttest masing-masing terdiri dari 20 item soal dengan materi yang sama, yaitu Konsep Moderasi Beragama dalam Agama Buddha. Semua pernyataan dalam soal telah lulus uji validitas. Pernyataan tersebut dianggap valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Pada taraf signifikansi 5% dengan 15 responden, nilai r hitung adalah 0,514, sedangkan pada taraf signifikansi 1% nilai r hitung adalah 0,641. Pada tahap uji validitas kedua, nilai r hitung lebih besar dari r tabel, dimana nilai *Pearson Correlation* mencapai lebih dari 0,514. Instrumen penelitian ini tepat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian karena semua pernyataan dalam item tersebut memiliki validitas yang baik.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	20

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,870. Hasil ini mengindikasikan bahwa alat ukur karuna telah berhasil melewati pengujian reliabilitas karena telah mencapai koefisien Crobbach's Alpha di atas 0,60. Dapat disimpulkan bahwa alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tersusun dari pernyataan-pernyataan yang telah melewati proses validitas dan reliabilitas, seperti yang dijelaskan dalam tabel 3.4. Instrumen posttest yang terdiri dari 20 item soal mengenai konsep moderasi beragama dalam ajaran Buddha telah dinyatakan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas.

Instrumen pengumpulan data berupa tes soal sebanyak 20 butir soal yang diambil dari modul pembelajaran kelas X tentang materi konsep moderasi beragama dalam agama Buddha. Setiap soal memiliki 5 poin, sehingga skor maksimal adalah 100, Setiap butir soal mengukur indikator pemahaman kognitif (C2) yang berbeda dalam konteks materi Konsep Moderasi Beragama dalam Agama Buddha, mulai dari kemampuan mengintegrasikan ajaran Buddhadharma dengan moderasi yang toleran, pemanfaatan IPTEK secara etis dan bertanggung jawab, hingga pemahaman hukum Dharma untuk membangun karakter yang jujur, seimbang, dan penuh kasih sayang.

Pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis permainan *Kahoot* dilaksanakan dalam satu pertemuan (60 menit) yang disusun secara sistematis melalui lima tahapan utama:

1. Tahap persiapan (*preparation*), Peneliti membuka sesi pembelajaran, menyajikan pengantar materi, serta mengarahkan siswa untuk mengakses situs *kahoot* atau membuka aplikasi *Kahoot* guna memasukkan PIN game resmi yang ditampilkan pada layar LCD proyektor.
2. Tahap orientasi kompetitif (*competitive orientation*), guru memancing rasa ingin tahu dan fokus siswa dengan meluncurkan pertanyaan kontekstual pemantik awal bertema moderasi beragama, seperti "Mengapa Jalan Tengah (*Majjhima Patipada*) menjadi kunci utama dalam mewujudkan kerukunan hidup beragama?" peneliti merangsang kesiapan berpikir kritis peserta didik sebelum kuis inti dimulai.
3. Tahap pengerjaan kuis interaktif (*interactive gameplay*), siswa secara mandiri dan cepat menganalisis serta menjawab serangkaian soal pilihan ganda mengenai konsep toleransi serta moderasi beragama yang disajikan dengan batasan waktu tertentu, sehingga melatih ketepatan kognitif mereka secara interaktif.
4. Tahap pembahasan dan umpan balik (*discussion and feedback*), peneliti memanfaatkan fitur papan peringkat (leaderboard) otomatis *Kahoot* untuk mengapresiasi skor siswa secara langsung, sekaligus memimpin diskusi kelas guna meluruskan konsep-konsep ajaran Buddha yang masih keliru.
5. Tahap refleksi dan evaluasi (*reflection and evaluation*), guru bersama siswa menarik kesimpulan bersama mengenai implementasi nilai-nilai moderasi beragama dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil ringkasan data kognitif yang diunduh dari sistem *Kahoot* (Mustofiyah et al., 2025)

Penelitian ini menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 21 untuk mengolah data melalui dua tahap. Pertama, dilakukan uji normalitas *Monte Carlo* untuk memastikan distribusi data pre-test dan post-test. Kedua, uji paired sample t-test dilakukan untuk menguji perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, di mana H_a dinyatakan diterima jika nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,05$.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran interaktif berbasis permainan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Cluwak, Kabupaten Pati. Data nilai pre-test 15 siswa kelas X SMK Negeri 1 Cluwak disajikan dalam Tabel 3. Nilai pre-test mencerminkan kemampuan awal berpikir kritis siswa sebelum mendapatkan perlakuan pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot*.

Tabel 3 Nilai Pre-test dan Post-test

No	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	JYP	45	80
2	AD	50	45
3	SYM	65	60
4	DS	30	95
5	LP	75	100
6	CNM	75	95
7	HV	35	50
8	SEK	45	95
9	RK	45	50
10	VR	70	95
11	ES	40	90

12	HSA	75	55
13	MDS	70	95
14	MI	70	95
15	ED	70	100
16	Rata-rata	57	80

Sebagaimana terlihat pada Tabel 3, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil pre-test. Nilai rata-rata post-test mencapai 80,00, dengan nilai tertinggi 100 (siswa LP dan ED) dan nilai terendah 45 (siswa AD). Sebanyak 10 dari 15 siswa (66,7%) berhasil melampaui nilai 70. Peningkatan rata-rata dari 57,33 menjadi 80,00 setara dengan selisih sebesar 22,67 poin atau kenaikan sekitar 39,5%.

Temuan ini mengidentifikasi bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan merangsang kemampuan berpikir kritis secara komprehensif. Peningkatan skor tertajam terlihat pada siswa DS (melesat dari 30 menjadi 95) dan SEK (dari 45 menjadi 95), yang mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran *Kahoot* dalam pembelajaran tersebut sangat membantu siswa menarik kesimpulan yang tepat berdasarkan konteks permasalahan sekaligus mengejar ketertinggalan secara optimal.

Tabel 4 Hasil Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
pretest	15	45	30	75	860	57.33	4.194	16.242	263.810
posttest	15	55	45	100	1200	80.00	5.477	21.213	450.000
Valid N (listwise)	15								

Sebagaimana terlihat pada Tabel 4 hasil analisis statistik deskriptif dari data, terlihat adanya peningkatan hasil evaluasi dari tahap pretest ke post-test pada 15 sampel yang diamati (N=15). Pada hasil pre-test, rata-rata nilai (*mean*) berada pada angka 57,33 dengan standar deviasi sebesar 16,24. Skor pada tahap awal ini bervariasi dari nilai minimum 30 hingga maksimum 75, dengan estimasi interval kepercayaan 95% berada di kisaran 48,34 hingga 66,32. Setelah intervensi diberikan, nilai rata-rata posttest mengalami lonjakan menjadi 80,00 dengan standar deviasi 21,21. Skor akhir ini terdistribusi dari nilai minimum 45 hingga mencapai nilai maksimal 100, di mana estimasi interval kepercayaan 95% untuk post-test juga meningkat ke rentang 68,25 hingga 91,75.

Peningkatan rata-rata sebesar 22,67 poin ini menunjukkan adanya dampak positif dari media interaktif berbasis permainan *Kahoot* berdasarkan modul pembelajaran yang diberikan. Dengan asumsi bahwa skor maksimal yang dapat diraih adalah 100, tingkat efektivitas capaian ini dapat dievaluasi menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil perhitungan dari selisih skor rata-rata posttest dan pretest dibagi dengan selisih skor maksimal dan pretest menghasilkan indeks N-Gain sebesar 0,53. Merujuk pada kriteria klasifikasi Hake, perolehan nilai tersebut masuk ke dalam kategori sedang (indeks di antara 0,30 hingga 0,70), yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diterapkan memiliki tingkat efektivitas menengah yang cukup baik dalam mendorong capaian subjek evaluasi.

Tabel 5 Skor Pre-test Sebelum Penerapan Media Kahoot

No	Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	JYP	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1
2	AD	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0

3	SYM	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0
4	DS	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0
5	LP	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
6	CNM	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
7	HV	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
8	SEK	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0
9	RK	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0
10	VR	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0
11	ES	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1
12	HSA	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0
13	MDS	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
14	MI	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
15	ED	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1

S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	Total
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	9
1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	10
0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	13
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	15
1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	7
1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	9
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	9
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14

Berdasarkan data dari tabel 5, hasil skor pre-test sebelum penerapan media Kahoot, terlihat bahwa tingkat pemahaman awal siswa masih bervariasi dan cenderung belum maksimal. Dari 15 siswa yang mengerjakan 20 butir soal, capaian tertinggi hanya berada pada angka 15, yang berhasil diraih oleh tiga siswa, yaitu CNM, HV, dan MDS. Sebaliknya, perolehan skor terendah tercatat pada siswa LP yang hanya mampu menjawab 6 soal dengan benar. Secara umum, masih banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai materi pada tahap awal ini, terbukti dari adanya 6 siswa (AD, LP, SEK, RK, VR, dan HSA) yang mendapatkan skor di bawah 10. Angka-angka ini memberikan indikasi kuat bahwa sebelum adanya intervensi pembelajaran, penguasaan konsep siswa secara klasikal masih membutuhkan banyak perbaikan.

Ditinjau dari sebaran jawaban pada setiap butir soal, terdapat pemetaan yang jelas mengenai materi yang sudah cukup dipahami dan yang masih menjadi kendala besar. Beberapa soal seperti S1 dan S16 tergolong memiliki tingkat kesulitan rendah pada tahap ini, karena mampu diselesaikan dengan benar oleh 12 dari 15 siswa. Indikator kesulitan yang paling mencolok terlihat pada soal nomor S20 yang hanya berhasil dijawab benar oleh 6 siswa saja (LP, SYM, SEK, RK, VR, dan ES), serta soal nomor S2 yang mayoritas dijawab salah oleh lebih dari separuh populasi kelas. Pola distribusi hasil pre-test ini menegaskan bahwa sebelum

diterapkannya media interaktif Kahoot, kemampuan siswa dalam memecahkan butir soal dengan tingkat kompleksitas tertentu masih sangat terbatas, sehingga sangat wajar jika diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menstimulasi ketertarikan dan pemahaman mereka secara lebih efektif.

Tabel 6 Skor Pos-ttest Sesudah Penerapan Media *Kahoot*

No	Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	JYP	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	AD	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0
3	SYM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	DS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	LP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	CNM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	HV	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1
8	SEK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	RK	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0
10	VR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	ES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
12	HSA	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
13	MDS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	MI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	ED	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	9
0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	11
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20

Berdasarkan data pada Tabel 6, pada skor posttest (sesudah perlakuan menggunakan *Kahoot*) jika siswa menjawab tes soal dengan benar, maka dalam tabel akan dicantumkan angka 1 dan jika salah angka 0. Dari total 20 butir soal (S1 hingga S20) yang dikerjakan oleh 15 siswa, hasil sebaran ini memperlihatkan pemetaan kemampuan kognitif masing-masing individu secara lebih rinci.

Dua siswa, yaitu LP dan ED, berhasil mencapai performa maksimal dengan menjawab seluruh 20 butir soal secara tepat (skor total 20). Kelas menunjukkan tingkat penguasaan materi yang sangat baik, di mana 9 dari 15 siswa (60%) sukses menyelesaikan 18 hingga 20 soal dengan benar (siswa JYP, DS, LP, CNM, SEK,

VR, ES, MDS, dan ED). Capaian terendah terlihat pada siswa AD yang hanya mampu menjawab 9 soal dengan benar, serta HV dan RK yang masing-masing menjawab benar 10 soal.

Dari segi analisis butir soal, temuan menarik terlihat pada distribusi jawaban di beberapa nomor tertentu. Mayoritas soal pada bagian awal hingga pertengahan (seperti S1, S8, dan S16) dapat dijawab benar oleh hampir seluruh populasi kelas, yang menunjukkan bahwa materi moderasi beragama tersebut telah dikuasai dengan mapan. Indikator tantangan tertinggi terlihat pada butir soal S20; soal ini justru gagal diselesaikan (bernilai 0) oleh hampir semua siswa yang berada di kelompok nilai atas, termasuk JYP, DS, CNM, SEK, VR, ES, MDS, dan MI. Pola ini mengindikasikan bahwa butir soal S20 kemungkinan memiliki tingkat kompleksitas atau tuntutan logika yang jauh lebih tinggi dibandingkan soal lainnya, sehingga dapat menjadi catatan khusus bagi pendidik untuk pendalaman materi tersebut di masa mendatang.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest (Monte Carlo)

		Pres_test	Post_test
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	57.00	80.00
	Std. Deviation	16.013	21.213
Most Extreme Differences	Absolute	.225	.294
	Positive	.173	.173
	Negative	-.225	-.294
Kolmogorov-Smirnov Z		.870	1.137
Asymp. Sig. (2-tailed)		.435	.151
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.377 ^c	.120 ^c
	95% Confidence Interval Lower Bound	.367	.114
	Upper Bound	.386	.127

Berdasarkan tabel 7, nilai signifikansi Monte carlo untuk data pre-test adalah 0,377 dan untuk post-test adalah 0,120. Keduanya lebih dari $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test terdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, uji paired sampel t=Test dapat dilanjutkan sebagai alat analisis inferensial.

Uji Paired Sample t-Test dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian mengenai ada atau tidaknya perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran interaktif berbasis permainan *kahoot*. Berikut hasil analisis pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sampel t-Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-23.000	23.740	6.130	-36.147	-9.853	-3.752	14	.002

Tabel 8, menunjukkan bahwa sig.(2-tailed) sebesar 0,002, yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t hitung sebesar -3,752 dengan selisih rata-rata (mean difference) sebesar -23.000 yang dimana menunjukkan peningkatan yang besar dan konsisten. Dapat disimpulkan bahwa terdapat evektifitas media pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot meningkatkan evaluasi hasil belajar Pendidikan agama buddha peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Cluwak Kabupaten Pati.

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Buddha peserta didik kelas X SMK Cluwak. Hasil ini didasarkan pada temuan signifikan sewaktu melakukan analisis data, di mana terdapat peningkatan nilai rata-rata (*mean*) peserta didik yang mencolok, yaitu dari sebesar 57 pada pelaksanaan pretest meningkat menjadi 80 pada pelaksanaan posttest. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik setelah diberikan perlakuan meningkat hingga mencapai angka sempurna yaitu 100, sementara nilai terendahnya naik dari angka 30 menjadi 45. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji prasyarat analitis, di mana sebaran data pretest (sig. 0,377) dan posttest (sig. 0,120) terbukti berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, serta memiliki hubungan yang linier dengan nilai signifikansi deviation from linearity sebesar 0,900. Secara sistematis, angka-angka ini mencerminkan adanya perubahan kognitif yang signifikan dan bukan merupakan suatu kebetulan, melainkan hasil langsung dari intervensi media pembelajaran yang inovatif.

Upaya memahami temuan hasil penelitian ini secara mendalam mengharuskan peneliti melihat kembali indikator-indikator dari tiap variabel yang diteliti, yakni variabel pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot (Variabel X) dan hasil belajar peserta didik (Variabel Y). Karakteristik utama dari Kahoot meliputi kuis interaktif secara real-time, sistem poin dan peringkat, serta pemberian umpan balik (*instant feedback*) yang dinamis. Indikator-indikator inilah yang menjawab pertanyaan mengapa hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat secara drastis. Melalui kuis real-time dan sistem poin, peserta didik kelas X SMK Cluwak didorong untuk berpikir strategis dan fokus, yang mengubah suasana kelas dari pasif menjadi sangat partisipatif. Berdasarkan pandangan Rahman, (2021: 298), hasil belajar merupakan capaian kemampuan yang berkembang dalam diri siswa mencakup ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan sebagai dampak dari pengalaman belajar yang telah dilalui. Keterlibatan emosional dan kognitif selama permainan kuis inilah yang menciptakan pengalaman belajar bermakna, sehingga mentransformasikan pemahaman peserta didik secara optimal.

Temuan empiris mengenai lonjakan hasil belajar dari nilai rata-rata 57 menjadi 80 ini mengonfirmasi landasan teoritis mengenai hakikat hasil belajar itu sendiri. Wahidah & Johan, (2025), Perubahan kemampuan intelektual peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mencakup kemampuan memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi pengetahuan. Aktivitas kuis interaktif pada Kahoot! memfasilitasi proses mental tersebut, sejalan dengan pendapat Dakhi, (2020: 468), Capaian akademik yang diperoleh melalui proses evaluasi serta partisipasi aktif seperti bertanya dan menjawab pertanyaan di kelas. Dalam perspektif ajaran Buddha, keberhasilan belajar tidak sekadar berhenti pada hafalan materi kognitif semata, melainkan pada pemahaman mendalam terhadap Dhamma. Sebagaimana diuraikan dalam Dhammacakkappavattana Sutta, pembelajaran yang efektif menuntut pemahaman yang jelas terhadap konsep dasar kebenaran agar dapat diterapkan dalam kesadaran batin (Saputro & Sukarti, 2026). Peningkatan nilai pasca-perlakuan membuktikan bahwa media Kahoot berhasil memicu pemahaman konseptual tersebut secara mendalam.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini juga memberikan konfirmasi yang kuat terhadap teori pembelajaran interaktif berbasis permainan (*Game-Based Learning*), meski penafsirannya perlu dilakukan secara hati-hati mengingat adanya keterbatasan desain pre-eksperimental (*One-Group Pretest-Posttest Design*) yang digunakan. Keterbatasan ini terletak pada interpretasi hasil pretest yang nilainya jauh lebih rendah ketimbang hasil posttest yang meningkat tajam setelah menggunakan media Kahoot. Tanpa adanya kelompok kontrol, lonjakan nilai tersebut tidak murni 100% dipengaruhi oleh intervensi media, melainkan sangat mungkin dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor-faktor tersebut meliputi peningkatan motivasi intrinsik

siswa karena kebaruan media (*novelty effect*), pengalaman belajar sebelumnya yang secara bertahap membentuk skema kognitif mereka, hingga efek latihan (*testing effect*) di mana peserta didik menjadi lebih terbiasa dengan format dan materi tes saat post-test penggunaan kahoot dilaksanakan (Dewi Fransiska Mamonto, 2025). Walaupun Kahoot, sebagaimana diungkapkan Safitri et al., (2025), sukses memperkuat retensi informasi melalui lingkungan yang toleran terhadap kesalahan, tingginya efektivitas tersebut harus dipandang sebagai sinergi antara intervensi gamifikasi dengan adaptasi kognitif dan motivasi peserta didik selama proses evaluasi berlangsung.

Jika dikonfirmasi dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, temuan dalam penelitian di SMK Cluwak ini menunjukkan konsistensi yang sangat selaras. Penelitian oleh Santoso dan widiyanti, (2022), menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang dievaluasi menggunakan Kahoot lebih tinggi daripada evaluasi konvensional, serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa. Keselarasan serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Alfansyur, (2019), yang menyimpulkan bahwa media *Kahoot* sebagai media berbasis TIK terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik karena sifatnya yang interaktif, menantang (*challenge*), dan menyenangkan. Fakta bahwa nilai rata-rata kelas dalam penelitian ini melonjak hingga mencapai angka 80 membuktikan secara empiris bahwa efektivitas Kahoot tidak hanya berlaku pada mata pelajaran umum seperti Ekonomi atau PPKn, melainkan juga sangat adaptif dan efektif ketika diimplementasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Temuan positif ini didukung oleh penelitian Mamonto et al., (2021), yang melaporkan bahwa penggunaan Kahoot dalam penilaian pembelajaran mampu mendorong siswa berkompetisi secara sehat untuk memperoleh nilai terbaik serta menghasilkan rata-rata nilai kognitif yang tinggi. Penelitian eksperimen dari Andari, (2020), juga membuktikan bahwa kelompok yang menggunakan media kuis edukasi *Kahoot* memperoleh hasil belajar yang jauh lebih baik dibandingkan kelompok yang sekadar menggunakan media PowerPoint konvensional. Sintesis antara temuan empiris saat ini dengan penelitian terdahulu membuktikan bahwa visualisasi interaktif dan mekanik gamifikasi *Kahoot* berhasil memecah kebuntuan pedagogis tersebut, mentransformasikan materi keagamaan yang reflektif menjadi kuis kompetitif yang mudah diinternalisasi oleh peserta didik.

Sebagai kesimpulan dari seluruh pembahasan pada tujuan penelitian pertama ini, peneliti memberikan argumentasi logis bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam mendorong capaian belajar peserta didik. Hasil uji sampel t-test dengan nilai signifikansi 0,02 yang lebih kecil dari 0,05 secara absolut menolak H_0 dan menerima H_a , mempertegas bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest nyata adanya. Sebelum intervensi dilakukan, pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Cluwak didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan aktif siswa minim dan mayoritas siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Transformasi hasil belajar dengan pencapaian nilai tertinggi posttest mencapai 100 membuktikan secara utuh bahwa Kahoot bukan sekadar alat hiburan penarik perhatian, melainkan instrumen evaluasi formatif dan media pembelajaran yang secara sistemis mampu meningkatkan aktivitas kognitif, motivasi, serta pemahaman materi keagamaan Buddha secara mendalam.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan platform Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha pada peserta didik kelas X di SMK Cluwak Kabupaten Pati. Platform digital ini terbukti sangat efektif dan andal dalam mentransformasikan atmosfer pembelajaran yang semula cenderung pasif, teoretis, dan monoton menjadi sebuah ekosistem belajar yang dinamis,

interaktif, serta berpusat pada siswa melalui fitur kuis waktu nyata, umpan balik instan, dan papan skor kompetitif. Keberhasilan intervensi ini tidak hanya berhasil mendongkrak motivasi intrinsik dan mereduksi kejenuhan belajar siswa, melainkan secara empiris mampu memecahkan masalah klasik terkait rendahnya ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi keagamaan yang berkarakteristik konseptual dan filosofis.

Sebagai tindak lanjut praktis dari temuan tersebut, guru Pendidikan Agama Buddha disarankan untuk mengintegrasikan Kahoot secara berkala dengan mengombinasikannya melalui metode diskusi reflektif pasca-permainan guna menutupi kelemahan format pilihan ganda pada kuis digital. Arahan guru sangat penting agar siswa tidak sekadar terfokus mengejar skor, tetapi mampu memanfaatkan umpan balik instan untuk mendalami nilai-nilai moral keagamaan untuk diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Upaya pedagogis ini tentunya menuntut dukungan penuh dari pihak SMK Negeri 1 Cluwak Pati melalui peninjauan kebijakan sarana dan prasarana. Sekolah direkomendasikan untuk menyediakan fasilitas jaringan internet yang stabil di area kelas serta memfasilitasi pelatihan model pembelajaran digital terkini bagi tenaga pendidik demi peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Penelitian ini juga memberikan rekomendasi spesifik bagi penelitian lanjutan guna menyempurnakan keterbatasan metodologis yang ada. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan melibatkan kelompok kontrol, agar efektivitas media dapat diukur secara lebih presisi dan murni terhindar dari bias faktor eksternal. Sangat direkomendasikan untuk menggunakan ukuran sampel yang lebih besar dengan memperluas cakupan populasi ke beberapa sekolah yang berbeda, sehingga temuan penelitian ke depan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi serta validitas yang lebih kokoh.

Referensi

- Abdillah, H., Kartika, I., & Arifudin, O. (2026). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 7(1), 1–15.
- Alfansyur, A. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “ KAHOOT ” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 6(2), 208–216.
- Andari, R. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT ! PADA PEMBELAJARAN FISIKA*. 6, 135–137.
- Annisa Fitri Auliya. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 2(8), 954.
- Aqmarina¹, D. N., & Susilo, M. J. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 1.
- Ari Sativa Rinawati. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DAN PENGGUNAAN GAME ASSESSMENT DALAM PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR*. 11(1), 29–30.
- Brown, S. (2018). *Best Practices in 21st Century Learning Environments : A Study of Two P21 Exemplar Schools*. 2–3.
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468.

- Dewi Fransiska Mamonto. (2025). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PPKN*. 5(2), 194–200.
- Ganis Novitriani. (2024). *Learning Interest: How Effective Is Kahoot Based Digital Game Based Learning Model*. 7–9.
- Gunartha, I. W., Widiastri, D. A., Ayu, I., & Ekasriadi, A. (2024). *Asesmen dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis HOTS: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Era Digital Abad Ke-21*. 2(1), 109–125.
- Idhatul Hasanah. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV*. 6(2), 763.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR*. 7(3), 558.
- Jeon, H., Wang, A., & Spooner, S. (2023). *Modeling Student Performance in Game-Based Learning Environments*.
- Kusumawardani, S., & Imawati, S. (2020). *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru*. 4, 186–191.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). *PENGUNAAN MEDIA KAHOOT DALAM PENILAIAN KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SUWAWA*. 2(1), 1–14.
- Marpaung, A. Y. (2025). *Peran Media Interaktif dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21*. 3(1), 65–70.
- Mujiyanto. (2023). *EVALUASI DISCREPANCY PROGRAM SEKOLAH MINGGU BUDDHA SARIPUTRA (Studi Evaluasi di Dk . Purwosari , Desa Sampetan , Kec . Gladagsari*. 13(2), 103–113.
- Mustofiyah, L., Fathoni, A., & Hidayati, Y. M. (2025). *Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika*. 10(2), 972–981.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Pahrianti, M., Ilyas, & Muni, A. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Sekolah Dasar*. 5(2), 15200–15214.
- Praptiyono, K. (2022). *ANALISIS KEBIJAKAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN (PERGURUAN TINGGI) DI INDONESIA*. 64–73.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. 298.
- Rusman dkk. (2025). *Media Pembelajaran Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 190–191.
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., Studi, P., & Sains, P. (2025). *The Impact of Game-Based*

Learning on Student Competencies in Science: A Systematic Review. 10, 116–136.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>

Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). *Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan.* 8(November), 180.

Saputro, R. A., & Sukarti. (2026). *PERANAN LOHICCA SUTTA DALAM PROFESIONALISME GURU AGAMA BUDDHA PADA ABAD 21.* 2(1), 1–10.

Sugianto, H. (2023). *Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation.* 02(01), 22–33.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* alfabeta.

Wahidah, D. N., & Johan, R. C. (2025). *Analysis of learning objective based on dimensions process cognitive Bloom's.* 22(1), 277–292.

Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Nurrahayu, S. (2021). *Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C Creativity, Communication, & Collaborative).* 14(1), 41–42.