

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji hubungan sebab-akibat dari penggunaan media evaluasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Ciparay dengan populasi kelas X dan sampel kelas X-3 sebagai kelompok kelas eksperimen dan kelas X-4 sebagai kelompok kelas kontrol. Pendekatan yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian “*non equivalent control group pre-test and post-test*”. Masalah yang diteliti yaitu hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media evaluasi berbasis teknologi digital kuis *Kahoot*. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes tulis *pretest* dan *posttest* dan non tes yaitu berupa angket. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada kelompok kelas eksperimen dengan kelompok kelas kontrol. Dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *one sampel t test* dengan sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajarannya penggunaan media evaluasi *Kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X. Pengaruh penggunaan media evaluasi *Kahoot* di SMA Negeri 1 Ciparay menunjukkan kualifikasi yang baik dengan nilai diatas 3,00 hal ini berdasarkan rata-rata nilai skor jawaban responden yang artinya peserta didik secara umum menyukai aplikasi *Kahoot*, karena peserta didik dapat lebih aktif dan menumbuhkan semangat belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Kahoot, Media Evaluasi

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to examine the causal relationship between the use of Kahoot evaluation media on student learning outcomes at SMA Negeri 1 Ciparay with a population of class X and a sample of class X-3 as the experimental class group and class X-4 as the control class group. The approach used was a quasi-experiment with a research design of "non-equivalent control group pre-test and post-test". The problem studied was student learning outcomes using digital technology-based evaluation media, the Kahoot quiz. The data collection instrument used a written pretest and posttest test and a non-test in the form of a questionnaire. The results of the study showed that there was a significant influence on student learning outcomes in the experimental class group with the control class group. Judging from the results of the hypothesis test using the one sample t test with sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. So it can be interpreted that in the learning process, the use of Kahoot evaluation media can improve the learning outcomes of class X students. The effect of using Kahoot evaluation media at SMA Negeri 1 Ciparay shows good qualifications with a value above 3.00, this is based on the average score of respondents' answers, which means that students generally like the Kahoot application, because students can be more active and foster a spirit of learning that can improve learning outcomes.*

**Keywords: Evaluation Media, Kahoot, Learning Outcomes**