

**ANALISIS USABILITY TESTING PADA APLIKASI PEMBELAJARAN
E-LEARNING KAHOOT DI SMA NEGERI 11 SAMARINDA**

Achmad Nazar Syamputra Pratama¹, Talitha Athaya Salsabila², Aulia Alifa Meilisha³, Angel Lita Mutiara Malik⁴, Jesika Aprilia⁵, Nurul Mustika Sulaiman⁶, Muhammad Labib Jundillah⁷, Ramadiani⁸
¹²³⁴⁵⁶⁷⁸ Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
Alamat e-mail: ¹achmadnazarsp@gmail.com

ABSTRACT

Advances in digital technology in the field of education have encouraged the use of more interactive and flexible e-learning-based learning media. One of the most widely used learning media is Kahoot, a game-based quiz tool designed to increase student motivation, concentration, and engagement in learning activities. Although its use is quite widespread, research on the level of usefulness of Kahoot in secondary schools, especially public schools in Indonesia, is still limited. This study aims to analyze the usability of Kahoot as a learning medium at SMA Negeri 11 Samarinda by applying the IS Success Model by DeLone and McLean, which includes six indicators: system quality, information quality, service quality, system usage, user satisfaction, and net benefits. The research approach used is a quantitative descriptive method through the distribution of a Likert scale questionnaire to students who have experienced the use of Kahoot in the learning process. The analysis of the results shows that all aspects are rated in the good to very good category, with the highest scores in the aspects of ease of use and user satisfaction. These results indicate that Kahoot is capable of providing an effective, interactive, and beneficial learning experience for students. In conclusion, this study states that Kahoot is suitable for use as a digital learning medium and contributes positively to the learning process.

Keywords: Usability Testing, Interactive Learning, Educational Technology, Samarinda State Senior High School 11.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital di bidang pendidikan telah mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* yang lebih interaktif dan fleksibel. Salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah *Kahoot*, sebuah alat kuis berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Meskipun penggunaannya cukup luas, penelitian tentang tingkat kegunaan *Kahoot* dalam lingkup sekolah menengah, terutama sekolah negeri di Indonesia, masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability Kahoot* sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 11 Samarinda dengan menerapkan Model IS Success DeLone dan McLean, yang mencakup 6 indikator: *system quality*, *information quality*, *service quality*, *system usage*, *user satisfaction*, dan *net benefits*. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif melalui penyebaran kuesioner skala Likert kepada siswa yang telah mengalami penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Analisis hasil menunjukkan bahwa semua aspek dinilai dalam kategori baik hingga sangat baik, dengan skor tertinggi pada aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermanfaat bagi siswa. Kesimpulannya, hasil penelitian ini menunjukkan dengan jelas jika *Kahoot* cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital dan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Usability Testing*, Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pendidikan, SMA Negeri 11 Samarinda.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar pada proses pembelajaran saat ini, terutama melalui penerapan media pembelajaran *e-learning* yang memudahkan kegiatan belajar yang lebih fleksibel, inovatif, dan interaktif bagi para siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi pendidikan mampu mendorong motivasi siswa, partisipasi, hingga pemahaman terhadap sebuah proses pembelajaran (Wiwik Sulistiyawati et al., 2021; Yanuarto et al., 2023). Salah satu media pembelajaran *e-learning* yang banyak digunakan oleh para pendidik dan siswa adalah *Kahoot*, sebuah aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa dan melakukan

evaluasi pembelajaran melalui kuis interaktif.

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan jika *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki suasana pembelajaran, dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan jika dibandingkan dengan metode ujian yang tradisional. (Abdillah et al., 2022; Febrianti & Susilowibowo, n.d.; Prihatini et al., 2024). Selain itu, penggunaan *Kahoot* telah terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat materi, memahami kosakata, dan meningkatkan hasil belajar di berbagai bidang studi seperti Bahasa Inggris, ilmu alam, dan matematika (Amalina, Esti Raihana, 2024). Namun, efektivitas pembelajaran digital tidak hanya diukur dari segi hiburan, tetapi juga

dari segi *usability* penggunaan, konsistensi, informativitas, dan manfaat praktis yang diberikan kepada pengguna, terutama siswa sekolah menengah atas.

Meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas *Kahoot*, penelitian tentang kegunaan aplikasi ini di sekolah menengah, terutama sekolah negeri di Indonesia, masih cukup terbatas. Faktanya, keberhasilan penerapan media pembelajaran digital sangat bergantung pada tingkat kegunaan sistem, yang mencakup kualitas sistem (*system quality*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas layanan (*service quality*), kepuasan pengguna (*user satisfaction*), dan manfaat yang diperoleh (*benefits obtained*). (DeLone & McLean, 2003; Irwan et al., 2019; Rieska Anviani, 2021). Dengan demikian, perlu dilakukan analisis dengan lebih mendalam untuk mengevaluasi pengalaman siswa dalam menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk melakukan analisa tingkat *usability* dari aplikasi *Kahoot* di dalam kegiatan pembelajaran siswa. di SMA Negeri 11 Samarinda menggunakan Model IS Success DeLone & McLean sebagai kerangka penilaian. Model ini mencakup 6 indikator utama, yaitu *system quality*, *information quality*, *service quality*, *usage*, *user satisfaction*, dan *net benefits*.

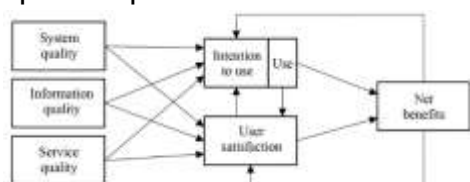
Melalui pendekatan ini, Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terkait dengan efektivitas *Kahoot* dari sudut pandang pengguna langsung, yaitu siswa.

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan aplikasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah menengah dan menjadi panduan bagi guru, pengembang aplikasi, serta lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas dari pengalaman menggunakan aplikasi *Kahoot* agar lebih efisien, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menilai tingkat *usability* aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran di SMA Negeri 11 Samarinda. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada IS Success Model (DeKone & McLean) untuk melihat persepsi siswa terhadap *System Quality*, *Information Quality*, *Service Quality*, *System Use*, *User Satisfaction*, dan *Net Benefits*. Populasi di dalam penelitian ini melibatkan beberapa siswa SMA Negeri 11 Samarinda yang aktif menggunakan *Kahoot* dalam kegiatan belajar. Pengambilan sampel

dilaksanakan dengan cara melakukan penyebaran kuesioner online melalui platform *Google Forms*, dan responden dipilih berdasarkan kriteria siswa yang pernah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Jumlah sampel yang terlibat sebanyak 15 siswa. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun berdasarkan model DeLone & McLean (2003). Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan yang mencakup enam variabel penelitian, dengan menggunakan skala likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju sampai 5 = Sangat Setuju). Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kegunaan *Kahoot* dan untuk mengetahui hubungan antara beberapa variabel yang sesuai dengan hipotesis penelitian.



Gambar 1 Tampilan Model IS Success DeLone & McLean

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Kahoot*

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran yang interaktif dan berbasis sebuah permainan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi dari siswa selama

proses pembelajaran berlangsung. Aplikasi ini memungkinkan siswa jawab kuis secara *real time* lewat perangkat masing-masing, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan bernuansa kompetitif. *Kahoot* juga menawarkan fitur visual menarik, umpan balik langsung, serta kemudahan bagi guru dalam menyusun, menyajikan, dan mengevaluasi materi pembelajaran. Keunggulan tersebut membuat *Kahoot* banyak digunakan sebagai media pembelajaran digital, termasuk di SMA Negeri 11 Samarinda. Penggunaan aplikasi ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar melalui pemanfaatan teknologi informasi secara efektif.



Gambar 2 Tampilan *Kahoot*
Sumber: <https://Kahoot.com/>

Dalam penelitian ini, *Kahoot* dievaluasi menggunakan Model IS Success DeLone dan McLean yang meliputi 6 dimensi, yaitu *system quality*, *information quality*, *service quality*, *usage*,

user satisfaction, dan *net benefits*. Setiap dimensi diukur lewat beberapa pernyataan dalam kuesioner yang dirancang untuk mencerminkan persepsi siswa terhadap efektivitas *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Sebelum digunakan untuk analisis utama, instrumen tersebut terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan tujuan memastikan apakah setiap pernyataan dalam instrumen tersebut layak dan konsisten untuk mengukur variabel penelitian.

Hasil validitas menunjukkan seluruh pernyataan dalam instrumen dinyatakan sudah valid. Setiap pernyataan memiliki nilai *r*-hitung yang lebih besar dari *r*-tabel 0,514 berdasarkan 15 responden dengan signifikansi 5% dan derajat kebebasan 13. Ini membuktikan bahwa semua item dapat mengukur indikator variabel sesuai model DeLone dan McLean, sehingga layak digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang *system quality*, *information*, *services*, *system usage*, *satisfaction*, dan *benefits Kahoot* dalam pembelajaran.

Validitas yang terpenuhi pada seluruh butir pernyataan juga menandakan bahwa instrumen yang diadaptasi dari model DeLone dan McLean

sesuai dipakai dalam konteks penelitian ini. Setiap pernyataan dapat merepresentasikan aspek penting seperti fleksibilitas dan keandalan sistem *Kahoot*, kejelasan informasi bagi siswa, responsivitas layanan, serta pandangan siswa terhadap penggunaan dan manfaat aplikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat kecocokan model IS Success dalam menilai efektivitas *Kahoot* di SMA Negeri 11 Samarinda.

Setelah validitas, reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian akan diuji menggunakan Cronbach Alpha untuk menghitung tingkat kepercayaan dari masing-masing variabel. Semua variabel memperoleh nilai di atas standar minimal 0,6, yakni: *System Quality* 1,472; *Information Quality* 1,475; *Service Quality* 1,969; *System Use* 1,469; *User Satisfaction* 1,975; dan *Net Benefits* 1,966. Nilai-nilai ini menunjukkan tingkat konsistensi yang sangat tinggi, menegaskan bahwa tiap variabel dapat diukur dengan stabil dan akurat.

Tingginya nilai *Cronbach Alpha* menunjukkan instrumen memiliki reliabilitas kuat dan mampu memberikan hasil konsisten jika digunakan dalam konteks yang sama di waktu

berbeda. Konsistensi ini memastikan pengukuran variabel tidak banyak dipengaruhi oleh fluktuasi, sehingga data yang diperoleh dapat diandalkan. Stabilitas tersebut penting sebagai dasar penelitian kuantitatif untuk menjamin hasil benar-benar mencerminkan persepsi siswa terhadap penggunaan *Kahoot*.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan reliabilitas membuktikan bahwa instrumen yang dipakai telah memenuhi standar mutu pengukuran yang baik. Semua pernyataan valid

mengukur indikatornya dengan baik dan variabel memiliki reliabilitas tinggi. Kondisi ini memperkuat landasan metodologis penelitian sehingga analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan tingkat kepercayaan tinggi. Oleh karena itu, instrumen tersebut layak digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berdasarkan enam dimensi Model IS Success DeLone dan McLean di SMA Negeri 1 Samarinda.

2. Kuesioner IS Succes Model (DeKone & McLean)

Tabel 1 Skala Likert

Angka	Arti
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 2 Instrumen Kuesioner

Variabel	Kode	Item Pertanyaan
<i>System Quality</i>	SQ1	Saya merasa website <i>Kahoot</i> mudah digunakan
	SQ2	Saya merasa website <i>Kahoot</i> dapat diakses pada berbagai perangkat (komputer, tablet, dan smartphone)
	SQ3	Saya merasa mudah mempelajari cara menggunakan website <i>Kahoot</i>
<i>Information Quality</i>	IQ1	<i>Kahoot</i> menyediakan informasi atau pertanyaan kuis yang akurat
	IQ2	<i>Kahoot</i> menyediakan konten atau informasi yang saya butuhkan dalam pembelajaran
	IQ3	Informasi dan hasil yang disajikan di <i>Kahoot</i> jelas dan dapat dipercaya
<i>Service Quality</i>	SQ1	Saya merasa <i>Kahoot</i> memberikan kemudahan dalam mengakses dan menggunakan fitur-fitur

		seperti membuat kuis, bermain kuis, dan melihat hasil
	SQ2	Saya merasa layanan dan informasi di website <i>Kahoot</i> dapat dipercaya
<i>System Use</i>	SU1	Saya sering mengakses website <i>Kahoot</i>
	SU2	Saya telah menggunakan website <i>Kahoot</i> dalam jangka waktu yang lama
	SU3	Saya menggunakan <i>Kahoot</i> untuk kegiatan pembelajaran atau latihan soal
<i>User Satisfaction</i>	US1	Saya merasa puas dengan tampilan antarmuka atau halaman website <i>Kahoot</i>
	US2	Saya merasa puas dengan dukungan dan layanan yang diberikan oleh <i>Kahoot</i>
<i>Net Benefits</i>	NB1	Saya merasa website <i>Kahoot</i> dapat meningkatkan semangat dan produktivitas belajar saya
	NB2	Saya merasa penggunaan <i>Kahoot</i> dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran

3. Karakteristik Responden

Penelitian yang dilakukan akan melibatkan 15 siswa dari SMA Negeri 11 Samarinda yang merupakan pengguna aktif aplikasi *Kahoot* selama proses pembelajaran. Mereka dapat memberikan penilaian yang tepat terkait dengan *system quality*, *information quality*, *service quality*, *usage*, *satisfaction*, dan *benefits* dari aplikasi tersebut. Karena responden berasal dari jenjang pendidikan menengah dan sudah terbiasa menggunakan teknologi digital, mereka dianggap cocok untuk mengevaluasi efektivitas *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif.

Karakteristik responden pada penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan

gambaran mengenai profil pengguna yang terlibat dalam pengukuran tingkat *usability* aplikasi *Kahoot*. Pemahaman terhadap karakteristik ini penting untuk memastikan bahwa hasil evaluasi mencerminkan persepsi pengguna yang relevan dengan konteks pembelajaran di SMA Negeri 11 Samarinda. Berdasarkan informasi dari data yang telah diperoleh dari 15 responden, pembahasan karakteristik dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Berdasarkan Jenis Kelamin
 Komposisi responden menunjukkan adanya representasi dari kedua jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan. Keterlibatan yang seimbang menandakan bahwa

penggunaan aplikasi *Kahoot* tidak dipengaruhi faktor gender. Hal ini memperlihatkan bahwa *Kahoot* dapat diterima dan digunakan oleh seluruh siswa tanpa adanya hambatan yang bersifat biologis maupun preferensi penggunaan teknologi.

b. Berdasarkan Usia

Rentang usia responden berada pada kategori remaja tingkat sekolah menengah, sesuai dengan target pengguna utama aplikasi pembelajaran digital. Kelompok usia ini umumnya memiliki kemampuan adaptasi tinggi terhadap teknologi digital sehingga proses penggunaan *Kahoot* dapat berlangsung tanpa hambatan yang bersifat teknis. Faktor usia ini memungkinkan responden memberikan penilaian yang objektif terhadap kualitas sistem karena mereka cukup familiar dengan penggunaan aplikasi berbasis perangkat mobile maupun komputer.

c. Berdasarkan Tingkat Kelas

Responden berasal dari beberapa tingkat kelas, baik kelas X, XI, maupun XII. Variasi tingkat kelas ini memberikan sudut pandang yang lebih kaya terhadap pengalaman penggunaan aplikasi. Siswa kelas XI dan

XII dengan pengalaman belajar yang lebih banyak cenderung mampu mengevaluasi aplikasi secara lebih kritis, sementara siswa kelas X memberikan penilaian berdasarkan pengalaman awal mereka. Kombinasi perspektif ini memperkuat objektivitas hasil penilaian *usability*.

d. Berdasarkan Kemampuan dan Kebiasaan Menggunakan Teknologi

Mayoritas responden terbiasa menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone*, laptop, dan aplikasi pembelajaran. Kebiasaan ini berperan dalam memudahkan mereka memahami fungsi-fungsi yang ada pada *Kahoot*. Tingginya tingkat literasi digital responden memastikan bahwa penilaian mereka terhadap *usability* lebih mencerminkan kualitas aplikasi, bukan keterbatasan kemampuan teknis pengguna.

e. Berdasarkan Pengalaman Menggunakan *Kahoot*

Sebagian besar responden telah menggunakan *Kahoot* sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran, baik sebagai media evaluasi maupun aktivitas interaktif di kelas.

Pengalaman ini membuat responden mampu memberikan penilaian yang lebih akurat terhadap aspek sistem, kualitas informasi, keamanan, hingga kenyamanan penggunaan. Adanya responden yang baru pertama kali menggunakan *Kahoot* juga menambah variasi persepsi sehingga hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan relevan untuk berbagai tipe pengguna.

Secara keseluruhan, karakteristik responden menunjukkan bahwa sampel penelitian terdiri dari pengguna yang tepat dan relevan untuk mengevaluasi *usability* aplikasi *Kahoot*. Responden memiliki literasi teknologi yang baik, distribusi gender yang seimbang, serta pengalaman media pendukung pembelajaran di lingkungan sekolah menengah.

penggunaan yang cukup untuk memberikan penilaian objektif. Dengan demikian, karakteristik responden ini mendukung validitas hasil penelitian sekaligus memperkuat kesimpulan mengenai tingkat keberhasilan aplikasi *Kahoot* sebagai media pendukung pembelajaran di lingkungan sekolah menengah.

D. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas

Dengan jumlah responden sebanyak 15 orang, maka perhitungan nilai *r*-tabel menggunakan rumus $N-2$, sehingga diperoleh $15 - 2 = 13$. Pada tingkat signifikansi 0,05, nilai *r*-table untuk $df = 13$ adalah 0,514. Sebuah pernyataan dinyatakan valid apabila nilai tersebut melebihi batas tersebut.

Tabel 3 Uji Validitas

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig.)	Keterangan
P1	0,878	0,514	0,000	Valid
P2	0,737	0,514	0,002	Valid
P3	0,842	0,514	0,000	Valid
P4	0,919	0,514	0,000	Valid
P5	0,889	0,514	0,000	Valid
P6	0,860	0,514	0,000	Valid
P7	0,749	0,514	0,001	Valid
P8	0,846	0,514	0,000	Valid
P9	0,787	0,514	0,000	Valid
P10	0,779	0,514	0,001	Valid

P11	0,872	0,514	0,000	Valid
P12	0,801	0,514	0,000	Valid
P13	0,826	0,514	0,000	Valid
P14	0,759	0,514	0,001	Valid
P15	0,748	0,514	0,001	Valid

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, semua nilai r-hitung dari butir pernyataan lebih besar dibandingkan r-tabel pada tingkat signifikansi 5% dengan jumlah responden 15 orang. Pada kondisi tersebut, r-tabel berada pada angka 0,514. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item dalam instrument yang mengacu pada model DeLone dan McLean telah memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, seluruh pernyataan dinilai

mampu menggambarkan aspek yang ingin diukur.

2. Uji Reabilitas

Setelah uji validitas dilakukan, tahap berikutnya adalah uji reliabilitas untuk melihat apakah kuesioner memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali. Hasil pengujian reliabilitas yang ditampilkan pada Tabel 6 menunjukkan tingkat kestabilan dan keandalan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 4 Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
<i>System Quality</i>	1.472	0,6	<i>Reliabe</i>
<i>Information Quality</i>	1.475	0,6	<i>Reliabe</i>
<i>Service Quality</i>	1.969	0,6	<i>Reliabe</i>
<i>System Use</i>	1.469	0,6	<i>Reliabe</i>
<i>User Satisfaction</i>	1.975	0,6	<i>Reliabe</i>
<i>Net Benefits</i>	1.966	0,6	<i>Reliabe</i>

Hasil uji reliabilitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai Cronbach Alpha di atas standar 0,6. Angka tersebut menandakan bahwa instrumen yang digunakan

sudah konsisten dan dapat dipercaya, sehingga seluruh variabel dinyatakan reliabel. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan:

- a. Seluruh variabel memiliki nilai mean pada kategori

tinggi hingga sangat tinggi, yang berarti siswa memiliki persepsi positif terhadap aplikasi *Kahoot* secara konsisten pada seluruh indikator model.

- b. Variabel *System Quality* dan *User Satisfaction* memperoleh nilai rata-rata tertinggi, menunjukkan bahwa aspek kemudahan penggunaan serta pengalaman belajar memainkan peran kunci dalam keberhasilan *Kahoot* sebagai media pembelajaran.
- c. Variabel *Service Quality* memperoleh nilai paling rendah, meskipun masih berada dalam kategori baik. Hal ini wajar karena *Kahoot* tidak memiliki fitur layanan langsung, namun tetap dinilai positif berkat stabilitas sistem dan kemudahan mencari panduan.
- d. Variabel *System Use* dan *Net Benefits* menunjukkan hubungan kuat, dimana tingginya tingkat penggunaan berkorelasi dengan meningkatnya manfaat pembelajaran yang dirasakan siswa.
- e. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* memenuhi seluruh kriteria keberhasilan sistem informasi sesuai model

DeLone & McLean. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga meningkatkan motivasi, interaksi, dan efektivitas pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal "Analisis *Usability Testing* pada Aplikasi Pembelajaran *E-Learning Kahoot* di SMA Negeri 11 Samarinda", dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* dinilai sangat efektif dan user friendly sebagai media pembelajaran interaktif di lingkungan sekolah menengah. Instrumen evaluasi menggunakan Model IS Success DeLone & McLean menunjukkan bahwa seluruh aspek kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan, penggunaan sistem, kepuasan pengguna, dan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Responden siswa memberikan penilaian positif secara konsisten terhadap kemudahan penggunaan, fleksibilitas, akses informasi, dan manfaat praktis yang diperoleh dari *Kahoot* terutama kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna merupakan faktor kunci keberhasilan aplikasi ini. Hubungan kuat antara tingkat penggunaan aplikasi dan manfaat pembelajaran menunjukkan bahwa semakin sering aplikasi digunakan, semakin besar pula manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam proses belajar.

Dengan demikian, *Kahoot* bukan hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, interaksi, serta pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran digital di SMA Negeri 11 Samarinda maupun sekolah menengah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102.
<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Amalina, Esti Raihana, W. (2024). Pemanfaatan *Kahoot!* Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Menambah Vocabulary di SMK Bina Profesi Pekanbaru Utilizing *Kahoot!* As a learning medium to increase student interest in adding vocabulary at the Pekanbaru Professional Devel. *Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia (JPPMI)*, 3(1), 29–40.
- Bahtiarrohman¹, Sinta Aida Febriani², Sundawati Tisnasari³, L. Q. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
<http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Febrianti, N. R., & Susilowibowo, J. (n.d.). Pengembangan Asesmen Berbasis *Kahoot!* Pada Mata. 1–9.
- Idawati, I., Sukoco, I. W., & Hilaliyah, T. (2023). Meta Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7529–7533.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2193>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kelas, S., Di, I. V, & Sutijo, S. D. N. (2024). *M a s l i q*. 5, 60–68.
- Metode Delone, M., Alwi, M., Katherin Bunga Ivanisa, N., & Triari Respati, H. (2023). Analisis Penggunaan Website Sistem Informasi Akademik (SIAMIK). *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering*, 1(3), 86–96.
<https://doi.org/10.58602/chain.v1i3.45>
- Nabila Azza, R. R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Assesmen Pembelajaran

- Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 897–906. <https://jurnaldidaktika.org/content/s/article/view/1363>
- Nurul, N. F., & Yoyo, Y. Z. (2025). Pengaruh Metode Student Facilitator And Explaining Menggunakan Aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Pertiwi Kuningan. *Jurnal Petik*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.31980/petik.v11i1.1658>
- Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Pai, P., Sma, D. I., & Padang, N. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 4(November 2022), 1276–1287.
- Penelitian, J., Jppi, I. P. S., Dermawan, R. A., & Mutiara, T. M. (2023). Penerapan Aplikasi *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI). 17(2), 163–171.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., *Kahoot*, M., & Dasar, S. (2024). Analisis Penggunaan Media dalam Pembelajaran. 5(4), 4429–4435.
- Rahayu, S. D. (2024). Penerapan Media. *Multimedia*, 18(2), 10–12.
- Rieska Anviani, P. (2021). Jurnal EPISTEMA. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Sakdah Siti Maya, Prastowo, A., & Anas, N. (2022). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Selviani, A., & Ayuni, R. (2025). Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 38–44.
- Wiwik Sulistiyawati, Rijalush Sholikhin, Dian Septi Nur Afifah, & Tomi Listiawan. (2021). Peranan Game Edukasi *Kahoot!* Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Yanuarto, W. N., Setyaningsih, E., & Umiatun, K. N. (2023). *Kahoot!* As a collaborative gamified mathematics learning platform for Indonesian junior school students. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 99–108. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v14i1.16623>
- Yusnia, Y., Stiadi, E., & Agusdianita, N. (2024). Pengembangan Instrumen Tes Literasi Numerasi Berbasis Hots Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Bagi Guru SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(1), 45–50.

- | | |
|--|---|
| <p>https://doi.org/10.17977/um065v4i12024p45-50</p> <p>Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> Berbasis Game Based Learning Terhadap</p> | <p>Hasil Belajar Siswa. <i>DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial</i>, 6(3), 464–475.
https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2396</p> |
|--|---|