

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN STEMK-WASAKA PADA MATERI SISTEM EKSRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP

Muhammad Kurniyawan*, Syubhan Annur, Sauqina

Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat,
Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Submit : 23 April 2025

Accepted : 27 Juni 2025

Publish : 30 Juni 2025

*Corresponding author: muhammadkurniyawan95@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot yang dipadukan dengan model pembelajaran STEMK-WASAKA terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia di kelas VIII SMP Negeri 33 Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen, serta metode deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian terdiri atas lima puluh orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 33 Banjarmasin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes, penyebaran angket, dan observasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik statistik, meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, uji homogenitas, uji mann-whitney u, serta analisis data angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,023 lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dengan model pembelajaran STEMK-WASAKA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia.

Kata kunci: Hasil belajar, kahoot, STEMK-WASAKA.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan kontribusi yang signifikan dalam ranah pendidikan. Transformasi dalam cara memperoleh, mengakses, dan membagikan informasi terjadi secara pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Saat ini, proses pembelajaran tidak lagi hanya pada ruang kelas konvensional dan ketergantungan pada buku, papan tulis, dan peran pendidik sebagai satu sumber informasi. Kehadiran teknologi digital memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai metode dan media pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas serta keberhasilan proses belajar (Sakti, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan krusial dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Penggunaan media bertujuan untuk: a) Menjamin berlangsungnya belajar mengajar yang efektif; b) Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa; c) Membantu siswa untuk mengasimilasi, menerima, dan memahami materi yang diberikan; d) Mendorong siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam materi yang dipelajari; serta e) Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap informasi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik (Dharmayanti & Oktarika, 2020).

Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting karena dijadikan sebagai indikator dalam menilai sejauh mana terjadi perubahan dalam diri siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Perubahan dapat diamati melalui tiga aspek utama, terdiri dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kartika & Perkasa, 2024). Hasil belajar juga mencerminkan kemampuan nyata yang telah dicapai siswa, serta potensi dasar berupa kecakapan atau disposisi yang dimiliki individu dalam meraih prestasi. Umumnya, hasil belajar dipergunakan sebagai parameter untuk menilai tingkat penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan (Safitri *et al.*, 2024).

Rendahnya capaian hasil belajar diyakini berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, khususnya dominasi penggunaan papan tulis untuk alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Di samping itu, pendekatan pendidikan konvensional yang hanya membutuhkan media seperti buku cetak dan poster dinilai belum efektif, sebab siswa mengalami kesusahan dalam memvisualisasikan struktur dan letak organ. Bahan ajar konvensional pun seringkali mengalami kerusakan dan memerlukan biaya yang cukup tinggi untuk pengadaan ulang. Selain itu, terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran modern serta dominasi pendekatan pembelajaran yang mengandalkan pendidik turut menjadi faktor penghambat pemahaman materi (Winarti, 2021).

Beberapa alternatif media pembelajaran untuk membuat minat siswa tertarik adalah *Kahoot*, yakni sebuah platform pembelajaran daring yang interaktif. Platform ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti evaluasi hasil belajar siswa, peninjauan ulang materi, serta fasilitasi diskusi kelompok dan kelas melalui pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dalam sistem (Tualaka & Sitompul, 2023). Pendidik juga dapat memanfaatkan *Kahoot* untuk menyusun laporan monitoring dan evaluasi sebagai representasi dari hasil tugas siswa selama proses pembelajaran (Annur *et al.*, 2023).

Kahoot memiliki fitur-fitur menarik seperti warna, bentuk visual, dan efek suara yang dapat menumbuhkan motivasi siswa serta mendorong peningkatan hasil belajar. Aplikasi ini juga fleksibel karena dapat disesuaikan dengan materi ajar yang sedang dibahas. Lingkungan belajar yang diciptakan oleh *Kahoot* bersifat menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Fitur audio dan manajemen waktu yang tersedia pun menambah efektivitas pembelajaran. Meski demikian, keterbatasan

Kahoot terletak pada kontennya yang hanya berupa pertanyaan, sehingga untuk memperkaya materi, penggunaannya sebaiknya dikombinasikan dengan media lain seperti PowerPoint guna mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam (Tualaka & Sitompul, 2023).

Berbagai hasil penelitian turut menunjukkan efektivitas penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Husaini dan Gustiana (2024) menemukan peningkatan minat belajar terhadap siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam kelas eksperimen yang diberi perlakuan media pembelajaran berupa Kahoot, dengan rerata nilai *pre-test* sebesar 71,44 dan rerata *post-test* mencapai 80,25. Selisih sebesar 5,81 poin menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan. Selanjutnya, penelitian oleh Tiara dan Dena (2024) membuktikan bahwa integrasi Kahoot dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang meningkatkan aktivitas dalam belajar siswa, dengan peningkatan aktivitas mental sebesar 89,6% dan aktivitas menulis sebesar 92,5%. Sementara itu, Kartika dan Perkasa (2024) dalam penelitiannya pada siswa kelas VIII di Laboratorium MTS UINSU melaporkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot memperoleh rerata nilai *post-test* sebesar 82,43, pada kelas kontrol yang diberi perlakuan media konvensional hanya mencapai 66,98.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman. Peran pendidik sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemampuan siswa menjadi sangat penting. Namun demikian, masih terdapat tantangan dalam proses pembelajaran, seperti metode pendidikan yang monoton, keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, serta pendekatan pembelajaran yang masih mengandalkan pendidik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot sangat relevan dan diperlukan, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi sistem ekskresi manusia.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Desain penelitian menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen dan metode deskriptif kuantitatif. Metode ini akan digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa. Metode deskriptif kuantitatif akan digunakan menentukan respons siswa terhadap model pembelajaran STEMK-WASAKA dan mengamati karakteristik WASAKA.

Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada SMPN 33 Banjarmasin, yang beralamat di Jl. Purnasakti, Kompleks Permata Surya, RT. 26, No. 33, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian dilakukan di semester genap pada tahun ajaran 2024/2025, sesuai kurikulum IPA kelas VIII..

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian merupakan seluruh siswa kelas VIII SMPN 33 Banjarmasin, pada tahun ajaran 2024/2025, yang dibagi menjadi dua kelas. Sampel penelitian merupakan siswa kelas VIII SMPN 33 Banjarmasin, pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel didapatkan dengan teknik *purposive sampling*, dengan memilih kelas berdasarkan kriteria peneliti. Kelas VIII-D dan VIII-E kelas yang belum pernah diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi persiapan penelitian (mengajukan surat izin penelitian, konsultasi dengan sekolah dan pendidik mata pelajaran), pelaksanaan penelitian, melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar, pengolahan data, dan penulisan laporan.

Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen tes dipergunakan mengukur hasil pembelajaran siswa setelah dan sebelum pembelajaran.

2. Angket Respon Siswa

Kuesioner adalah instrumen pengumpulan data, isinya beberapa pertanyaan yang diberikan terhadap responden. Kuesioner yang dimaksud adalah angket respon siswa terhadap model pembelajaran STEMK-WASAKA. Kuesioner ini berisi 10 pernyataan yang wajib dijawab oleh siswa.

3. Lembar Observasi Karakter WASAKA

Lembar observasi karakter WASAKA digunakan untuk menilai pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, dengan menggunakan aktivitas siswa dan evaluasi pendidik berdasarkan aktivitas pembelajaran yang diamati. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai karakter WASAKA siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Metode kuasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen akan digunakan untuk menentukan capaian pembelajaran siswa. Metode deskriptif kuantitatif akan digunakan untuk mengamati karakteristik WASAKA siswa dan menentukan respons mereka terhadap model pembelajaran yang digunakan, khususnya model WASAKA STEMK. Hasilnya, kelas eksperimen adalah kelas VIII D dan kelas kontrol adalah kelas VIII E. Hasil pembelajaran akan tercermin dalam capaian pembelajaran siswa; namun, semua instrumen yang digunakan pada penelitian ini sebelumnya telah melalui analisis deskriptif.

Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan untuk menghitung nilai mean, skor maksimum, skor minimum dan simpangan baku untuk kedua kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen) yang diperoleh seperti dalam tabel berikut :

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Keterangan	Kontrol		Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
Skor Minimum	25	30	25	55
Skor Maksimun	75	85	75	95
Mean	51.80	61.80	47.00	71.60
Standar Deviasi	22.494	16.449	23.585	12.052

Berdasarkan paparan tabel tersebut, selisih skor rerata antara *pretest* dan *post-test* dapat diamati di kelas kontrol dan eksperimen. Di kelas tanpa perlakuan (kontrol), skor rerata *pretest* sebesar 51,80 meningkat menjadi 61,80 pada *post-test*. Di sisi lain, di kelas eksperimen, skor rerata *pretest* sebesar 47,00 meningkat lebih signifikan, mencapai 71,60 pada *post-test*. Dilihat dari skor maksimum dan minimum, di kelas tanpa perlakuan (kontrol) skor minimum meningkat dari 25 menjadi 30, dan skor maksimum dari 75 menjadi 85. Di kelas eksperimen, peningkatannya lebih

besar, dengan skor minimum meningkat dari 25 menjadi 55, dan skor maksimum dari 75 menjadi 95.

Uji Normalitas

Uji ini dipergunakan untuk menentukan semua variabel terdistribusi normal. Uji ini menggunakan rumus Shapiro-Wilk yang dihitung dengan SPSS. Untuk menentukan apakah data normal, nilai Sig. > 0,05 maka distribusi normal, dan nilai Sig. < 0,05 maka distribusi abnormal. Hasil perhitungan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Taraf Signifikansi (α)	Sig.	Kesimpulan
<i>Pretest</i> Kontrol	0,05	0,000	Berdistribusi tidak normal
<i>Post-test</i> Kontrol	0,05	0,029	Berdistribusi tidak normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,05	0,000	Berdistribusi tidak normal
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,05	0,048	Berdistribusi tidak normal

Berdasarkan paparan tersebut, diketahui nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh pada kelas kontrol < 0,05 yang berarti kelas tersebut abnormal, sedangkan pada kelas eksperimen juga < 0,05 yang berarti kelas tersebut abnormal.

Uji Homogenitas

Uji ini dipergunakan dalam menentukan varians dua maupun lebih dari distribusi yang sama. Uji tersebut dipergunakan dalam menentukan apakah data homogen. Jika Sig. > 0,05, data homogen. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tersebut heterogen. Perhitungannya seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Taraf Signifikansi (α)	Sig.	Kesimpulan
<i>Pretest</i> Kontrol	0,05	0,023	Tidak homogen
<i>Post-test</i> Kontrol	0,05	0,033	Tidak homogen
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,05	0,033	Tidak homogen
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,05	0,022	Tidak homogen

Berdasarkan paparan tabel tersebut, diketahui nilai (Sig.) yang diperoleh < 0,05 pada semua pasangan kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang berarti semua pasangan kelas mempunyai data yang sama (tidak homogen).

Uji Mann-Whitney U

Uji ini dipergunakan dalam menentukan selisih signifikan antar dua kelompok independen. Uji mann-whitney u merupakan pengganti uji-t independen jika data abnormal maupun homogen. Syarat uji mann-whitney u adalah jika nilai Sig. < 0,05 hipotesis diterima dan jika nilai Sig. > 0,05 hipotesis ditolak. Perhitungan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney U

Asymp. Sig	Hasil
0,05	0,023

Berdasarkan paparan tabel tersebut, hasil uji menunjukkan hasil sebesar 0,023. Nilai ini masih lebih rendah daripada nilai $\text{Sig.} < 0,05$. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan terdapat selisih yang signifikan pada skor *post-test* kedua kelas (kontrol dan kelas eksperimen). Alhasil, H_1 diterima jika nilainya $0,023 < 0,05$.

Analisis Angket Respon Model Pembelajaran STEMK-WASAKA

Angket respon dipergunakan dalam mengetahui respon siswa pada model pembelajaran STEMK-WASAKA yang digunakan selama proses pembelajaran. Hasil perhitungannya seperti dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Respon

Persentase Skor Respon (%)	Keterangan
84,5 %	Sangat Tinggi

Berdasarkan paparan tabel tersebut, persentase skor yang diperoleh dari hasil kuesioner. Berdasarkan hasil tersebut, respons siswa terhadap kuesioner model pembelajaran STEMK-WASAKA adalah 84,5%, yang tergolong sangat tinggi.

Analisis Lembar Observasi Karakter WASAKA

Lembar observasi dipergunakan dalam mengetahui karakteristik WASAKA siswa selama pembelajaran dan dievaluasi oleh pengamat. Hasil perhitungannya seperti pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Karakter WASAKA

Kelompok	Skor Total (f)	Nilai Maks. (N)	% (P)	Kategori
1	42	50	84	Sangat Tinggi
2	35	50	70	Tinggi
3	30	50	60	Sedang
4	36	50	72	Tinggi
5	39	50	78	Tinggi

Berdasarkan paparan tabel tersebut, nilai hasil persentase yang diperoleh dari hasil lembar observasi dengan jumlah observer lima orang. Dari data observasi tersebut diperoleh hasil bahwa nilai persentase karakter WASAKA pada kelompok 2, 4 dan 5 dengan masing-masing nilai sebesar 70%, 72%, dan 78% termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan pada kelompok 1 dan 3 dengan masing-masing nilai sebesar 84% dan 60% termasuk dalam kategori sangat tinggi dan sedang.

Hasil ini mendukung pendahuluan yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang monoton, seperti ceramah dan penggunaan papan tulis, berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *Kahoot* terbukti mampu membuat pembelajaran lebih bersuasana menyenangkan dan meningkatnya partisipasi siswa pada proses pembelajaran.

Pendekatan model STEMK-WASAKA yang digunakan pada penelitian ini memperkuat gagasan pembelajaran berbasis karakter lokal. Penelitian dari Rusilowati *et al.* (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran STEMK-WASAKA sangat efektif dalam menumbuhkan karakter siswa seperti disiplin dan jujur yang tercermin dalam nilai-nilai WASAKA. Penelitian ini mendukung temuan tersebut, di mana observasi karakter siswa selama

pembelajaran menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter lokal dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran aktif yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal, khususnya Banjar.

Dengan ini, hasil penelitian bukan hanya memperkuat bukti empiris dari penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi juga menunjukkan bahwa kombinasi antara media pembelajaran digital berbasis game seperti *Kahoot* dan model pembelajaran berbasis karakter lokal seperti STEMK-WASAKA merupakan pendekatan yang inovatif, efektif, dan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai budaya daerah.

Penelitian ini memiliki manfaat yang luas di bidang pendidikan. Bagi pendidik, penggunaan media Kahoot yang dikombinasikan dengan model STEMK-WASAKA dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengajarkan materi pembelajaran yang kompleks, seperti sistem ekskresi. Di sekolah, pendekatan ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang adaptif terhadap kemajuan teknologi dan kebutuhan untuk memperkuat karakter siswa. Lebih lanjut, pengalaman belajar ini memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan, merangsang, dan bermakna. Siswa tidak dituntut hanya paham tentang materi, tetapi juga terhadap mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis dan juga kolaborasi, serta pencapaian pribadi yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Penggunaan sumber belajar Kahoot memengaruhi hasil belajar dalam materi sistem ekskresi manusia. Hal tersebut dapat dilihat pada data uji mann-whitney u memaparkan nilai sebesar $0,023, < 0,05$. Uji mann-whitney u dipergunakan dalam menentukan selisih nilai yang signifikan antar kedua kelompok yang berbeda. Skor *post-test* kedua kelas (kontrol dan eksperimen) dievaluasi menggunakan uji mann-whitney u, dengan hasil $0,023 < 0,05$, sehingga menerima H_1 . Dengan demikian, hasil uji mann-whitney u menunjukkan hipotesis jika terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot yang dipadukan dengan model pembelajaran STEMK-WASAKA terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi sistem ekskresi manusia di kelas VIII SMP. Respon siswa terhadap model pembelajaran STEMK-WASAKA tinggi, dengan hasil rerata 84,5% dalam data angket respon. Persentase yang diperoleh pada hasil lembar observasi yang mana nilai persentase dalam kelompok 1 adalah 84%, 2 adalah 70%, 3 adalah 60%, 4 adalah 72%, dan 5 adalah 78% termasuk pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, tinggi, dan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, S., Rusilowati, A., Supriyadi., & Sumarni, W. (2022). *Bumi dan Keencanaan Model Pembelajaran STEMK WASAKA*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Dharmayanti, W., & Oktarika, D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Di SMP N 1 Sungai Raya Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komputer (JPTIK)*, 2 (1), 8–18. <https://jurnal.mipatek.upgripnk.ac.id/index.php/JPTIK/article/view/151>
- Husaini, M. F. A., & Gustiana, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Kahoot* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 9 Kuningan Kelas VII. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5724-5730. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1812>

- Kartika, M., & Perkasa, R. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII MTS Laboratorium UINSU Medan. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(2).
- Rusilowati, A., Supriyadi., Sumarni, W., & Annur, S. (2023). *Model Pembelajaran STEM Karakter WASAKA Untuk Mitigasi Bencana Kebakaran Lahan Gambut Melalui Pendidikan*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Safitri, N. F., Annur, S., & Khairunnisa, Y. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Gelombang Berjalan dan Gelombang Bunyi. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 6(4), 1478-1486. <https://doi.org/10.29100/.v6i4.5437>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 115-127. <https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.1391>
- Tualaka, J., & Sitompul, H. (2023). Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran dan Riset Fisika (JPPRF)*, 1(2), 76-83.
- Winarti, E., Muhammad, T., & Ratnawaty, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Make A Match Terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 31 Bulukumba (Studi Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan). *Jurnal IPA Terpadu (JIT)*. 4(2). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i2.11926>

THE EFFECT OF KAHOOT-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING THE STEMK-WASAKA LEARNING MODEL ON THE HUMAN EXCRETORY SYSTEM TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII SMP STUDENTS

Abstract

This study aims to determine the effect of Kahoot-based interactive learning media combined with the STEMK-WASAKA learning model on improving student learning outcomes in the human excretory system topic in eighth-grade students at SMP Negeri 33 Banjarmasin. The method used in this study was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group and quantitative descriptive methods. The study subjects consisted of fifty eighth-grade students at SMP Negeri 33 Banjarmasin. Data collection techniques included administering tests, distributing questionnaires, and observing. Data analysis was conducted using various statistical techniques, including instrument validity and reliability tests, normality tests, homogeneity tests, the Mann-Whitney U test, and analysis of questionnaire and observation data. The results showed a significance value of 0.023, which is less than 0.05, indicating that Kahoot-based interactive learning media combined with the STEMK-WASAKA learning model significantly improved student learning outcomes in the human excretory system topic.

Keywords: Learning outcomes, Kahoot, STEMK-WASAKA.