

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH PADA
MATERI KERAJAAN HINDU-BUDDHA**

Muhammad Ikhzarullah¹, Rochgiyanti², Heri Susanto³,
Sriwati⁴, Dewicca Fatma Nadilla⁵

¹⁻⁵Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat

¹1910111210026@mhs.ulm.ac.id, ²yantiunlam87@ulm.ac.id,

³iniherisusanto@ulm.ac.id, ⁴sriwati@ulm.ac.id, ⁵dewicca.nadilla@ulm.ac.id

ABSTRACT

The advancement of technology in the 21st century has given rise to a wide variety of educational media applications aimed at improving student learning outcomes, one of which is Kahoot!. Based on a preliminary study conducted at SMA Negeri 10 Banjarmasin, it was found that the use of technology-based learning media such as Kahoot! in history classrooms remains limited, and student learning outcomes have yet to meet the Minimum Competency Criteria (KKM) of 70. This study aims to examine the effect of using the Kahoot! application on student learning outcomes. A quantitative approach was employed using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The sample comprised 34 students of Class X C as the experimental group and 34 students of Class X F as the control group, selected through purposive sampling. Data were collected using a 38-item multiple-choice test instrument on the topic of Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia, administered in the form of a pretest and posttest. Data analysis was performed using the N-Gain Score test and the Independent Samples T-test. The results indicated that the experimental group's mean pretest score of 62 increased to 78 at the posttest stage, yielding a mean N-Gain Score of 38.54%, categorized as moderate. In contrast, the control group recorded a mean pretest score of 85 and a posttest score of 87, with a mean N-Gain Score of -3.71%, indicating no meaningful improvement. The Independent Samples T-test produced a two-tailed significance value of 0.000 (< 0.05), leading to the acceptance of H_1 . It is therefore concluded that the use of the Kahoot! application has a positive effect on improving student learning outcomes in comparison to conventional instructional methods.

Keywords: Learning Media, History Learning, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di abad ke-21 banyak memunculkan varian aplikasi media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar, salah satunya adalah Kahoot!. Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 10 Banjarmasin dalam pembelajaran sejarah masih ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti Kahoot! masih kurang dalam penggunaannya, dan hasil belajar siswanya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari 34 siswa kelas X C sebagai kelas eksperimen dan 34 siswa kelas X F sebagai kelas kontrol, dipilih menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes pilihan ganda sebanyak 38 butir pada materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji *N-Gain Score* dan uji *Independent Sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor nilai saat *pretest* kelas eksperimen pada awalnya yaitu sebesar 62 dan kemudian rata-rata skor nilai tersebut meningkat menjadi 78 pada saat *posttest*, dengan rata-rata *N-Gain Score* 38,54% berkategori sedang. Sementara kelas kontrol memiliki rata-rata *pretest* 85 dan *posttest* 87 dengan rata-rata *N-Gain Score* -3,71%, menunjukkan tidak adanya peningkatan berarti. Uji *Independent Sample T-test* menghasilkan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_1 diterima. Disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Perluasan kesempatan pendidikan, khususnya di bidang materi pembelajaran berbasis digital, telah didorong oleh terobosan teknologi di abad ke-21. Platform pembelajaran berbasis game Kahoot! adalah salah satu media tersebut; platform ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menyenangkan melalui kuis interaktif.

Media pembelajaran sangat penting dalam memastikan pembelajaran yang optimal, efektif, menarik, dan efisien (Prastowo, 2017). Menurut Sanjaya, salah satu media yang dapat dimanfaatkan

dalam proses pembelajaran adalah Kahoot!, yang memungkinkan siswa terlibat dalam kegiatan penilaian dan belajar secara bersamaan (Licorish dkk., 2017).

Di sisi lain, guru di SMA Negeri 10 Banjarmasin sangat bergantung pada format ceramah dan hampir tidak menggunakan media berbasis teknologi. Salah satu alasan siswa tidak banyak belajar adalah karena guru tidak menggunakan berbagai pendekatan dan tidak banyak menggunakan materi pembelajaran yang menarik (Utami, 2020). Sejarah, khususnya, terkenal membosankan dan sulit dipahami karena semua fakta

dan angka yang harus dihafal siswa, termasuk detail tentang kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Berdasarkan data nilai kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin, dari 6 kelas yang ada (X A–X F), sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Rata-Rata Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Nilai $\leq$ 70	Siswa Nilai $\geq$ 70
1	X A	36	29	7
2	X B	35	28	7
3	X C	35	35	0
4	X D	36	35	1
5	X E	34	29	5
6	X F	34	32	2

Sumber: SMA Negeri 10 Banjarmasin (2026)

Kelas X C memiliki 35 siswa dengan seluruhnya (100%) di bawah KKM, sedangkan kelas X F memiliki 34 siswa dengan 32 di antaranya (94,1%) di bawah KKM. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media evaluasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Teknik eksperimental dan pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Teknik eksperimental adalah strategi penelitian kuantitatif untuk mempelajari hubungan antara variabel independen dan dependen dalam lingkungan terkontrol (Sugiyono, 2019). Desain penelitian ini adalah quasi-eksperimental, artinya baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen (X C) menggunakan alat penilaian yang dibangun di atas Kahoot!, sedangkan kelompok kontrol (X F) tetap menggunakan pendekatan *Google Forms* yang sudah teruji.

Sebanyak 211 siswa dari 6 kelas di SMA Negeri 10 Banjarmasin membentuk populasi penelitian. Kelompok eksperimen terdiri dari 35 siswa dari Kelas X C, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 34 siswa, dan sampel dipilih menggunakan *purposive sampling* (Sugiyono, 2019).

Lokasi dipilih setelah melihat bahwa siswa tidak memperhatikan di kelas dan karena ada titik Wi-Fi yang tersedia untuk menggunakan Kahoot! "Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia" (meliputi area kognitif C1-

C6) adalah subjek ujian pilihan ganda 40 item (A-E) yang diberikan dua kali (*pretest* dan *posttest*) untuk mengumpulkan data.

Kemudian instrumen itu dilakukan uji coba dan selanjutnya dilakukan perhitungan terkait hasil dari uji coba tersebut untuk mengetahui soal tersebut layak digunakan atau tidak. Terdapat 38 item valid dan 2 item tidak valid menurut uji validitas. Uji reliabilitas menghasilkan skor 0,944, yang sangat menunjukkan keandalan. Pada uji tingkat kesukaran, terdapat 30 pertanyaan yang mudah dan 10 pertanyaan yang tingkat kesulitannya sedang. Sebanyak 5 item dinilai sangat baik, 28 baik, 6 cukup, dan 1 buruk pada uji daya pembeda.

Serangkaian uji prasyarat digunakan untuk menganalisis data, termasuk normalitas *Shapiro-Wilk* dan homogenitas *Levene* (sig. > 0,05). Kemudian, untuk mengukur hasil pembelajaran, dilakukan uji *N-Gain Score*. Terakhir, uji T Sampel Independen digunakan untuk menentukan signifikansi efek Kahoot!. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, H1 diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pengumpulan data hasil belajar siswa dilakukan melalui *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan pada kedua kelas. Tabel 2 menyajikan perbandingan nilai secara lengkap. Keterangan: KK = Kelas Kontrol (X F), KE = Kelas Eksperimen (X C), Pre = *Pretest*, Post = *Posttest*.

Tabel 2. Perbandingan Nilai *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol (X F) dan Kelas Eksperimen (X C)

No.	KK Pre	KK Post	KE Pre	KE Post
1	94	94	47	81
2	92	60	68	76
3	97	100	39	76
4	86	92	52	68
5	89	94	57	100
6	36	21	68	73
7	97	100	57	81
8	100	100	76	97
9	81	78	68	76
10	57	55	73	73
11	100	100	71	100
12	78	100	57	92
13	97	97	71	63
14	89	68	73	92
15	100	100	71	60
16	57	94	92	92
17	97	86	50	36
18	100	100	36	76
19	100	89	47	68
20	100	100	86	94

No.	KK Pre	KK Post	KE Pre	KE Post
21	100	100	47	84
22	55	94	34	50
23	28	42	57	68
24	100	100	34	97
25	100	100	71	78
26	73	100	76	97
27	81	76	73	94
28	100	39	60	68
29	34	92	86	76
30	92	100	92	100
31	92	100	44	47
32	81	100	60	57
33	97	92	68	76
34	97	97	68	84
Total	2877	2960	2129	2650
Rata-Rata	85	87	62	78

Sumber: Data Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, kelas kontrol (X F) punya nilai rerata *pretest* sejumlah 85 dan *posttest* sejumlah 87, dengan kenaikan hanya 2 poin. Sementara itu, kelas eksperimen (X C) punya nilai rerata *pretest* 62 dan *posttest* 78, dengan kenaikan 16 poin. Secara total, jumlah nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol masing-masing 2.877 dan 2.960, sedangkan kelas eksperimen 2.129 dan 2.650.

Meskipun nilai *pretest* awal kelas kontrol lebih tinggi, kelas eksperimen justru memperlihatkan pertumbuhan hasil belajar yang jauh lebih besar setelah menggunakan

Kahoot!. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi Kahoot! memberi implikasi positif yang lebih nyata kepada hasil belajar siswa dibandingkan evaluasi konvensional.

b. Hasil Uji N-Gain Score

Uji *N-Gain Score* dilakukan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Rekapitulasi hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji N-Gain Score Kedua Kelas

Kategori N-Gain	Kelas Kontrol (X F)		Kelas Eksperimen (X C)	
	Siswa	(%)	Siswa	(%)
Tinggi ($g \geq 0,7$)	10	29.41 %	10	29.41 %
Sedang ($0,3 \leq g < 0,7$)	2	5.88 %	8	23.53 %
Rendah ($0 \leq g < 0,3$)	14	41.18 %	11	32.35 %
Negatif ($g < 0$)	8	23.53 %	5	14.71 %
Rata-Rata (%)	-3,71		38,54	
Std. Deviation	117,633		43,410	
N (Jumlah Siswa)	34		34	

Sumber: Data Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3, kelas kontrol (X F) memperoleh rerata *N-Gain Score* sejumlah -3,71% dengan standar deviasi 117,633. Nilai rerata

negatif memperlihatkan kelas kontrol tidak ada kenaikan hasil belajar secara keseluruhan. Tingginya standar deviasi mengindikasikan ketidakkonsistenan hasil belajar siswa pada kelompok ini.

Sebaliknya, kelas eksperimen (X C) memperoleh rerata *N-Gain Score* sejumlah 38,54% dengan standar deviasi 43,410, termasuk kategori **sedang** berdasarkan kriteria Hake (1999). Standar deviasi yang jauh lebih rendah memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang lebih merata dan konsisten. Perbedaan yang mencolok ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot! mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara lebih efektif.

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji *Independent Sample T-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan rerata *N-Gain Score* antara kedua kelas. Hipotesis: H^0 = tidak ditemukan pengaruh signifikan; H^1 = ditemukan pengaruh signifikan. Hasil uji diperlihatkan melalui Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-Test

Variabel	Asumsi Varians	T	df	Sig. (1-tail)	Sig. (2-tail)
Levene's Test: → <i>Equal variances assumed (Sig. Levene > 0,054)</i>					
N-Gain Score	Equal variances assumed	-1,965	66	0,000	0,000
	Equal variances not assumed	-1,965	41,825	0,000	0,000

Sumber: Data Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4, hasil *Levene's Test* memperlihatkan $F = 3,855$ dengan $Sig. = 0,054$. Karena $Sig. Levene > 0,05$, asumsi kesamaan varians (*equal variances assumed*) terpenuhi. Hasil uji-t memperlihatkan angka $t = -1,965$ dengan $df = 66$. Nilai signifikansi *two-sided p* = $0,000 < 0,05$, alhasil **H_0 ditolak dan H^1 diterima**. Ditemukan pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Kahoot! kepada hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin. Nilai t negatif (-1,965) memperlihatkan rerata *N-Gain Score* kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen; artinya kelas eksperimen ada kenaikan hasil belajar yang secara statistik lebih tinggi.

2. Pembahasan

a. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot!

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen (X C) pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 10 Banjarmasin, khususnya pada materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kelas eksperimen mencatat peningkatan nilai rata-rata dari 62 pada *pretest* menjadi 78 pada *posttest* (naik 16 poin), melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencatat kenaikan 2 poin, dari rata-rata 85 menjadi 87. Peningkatan yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen ini selaras dengan pandangan Hamalik (2007) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur, serta pandangan Sudjana (2017) yang menegaskan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wiskarni et al. (2025) yang membuktikan pengaruh sangat

signifikan dari penggunaan Kahoot! terhadap hasil belajar dengan nilai *effect size Cohen's d* = 1,82 (kategori kuat). Selain itu, Fajriyah et al. (2025) dalam penelitiannya pada siswa SMP menemukan bahwa Kahoot! berkontribusi sebesar 70,4% terhadap variasi hasil belajar yang menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam penggunaan Kahoot!, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Konsistensi temuan lintas mata pelajaran dan jenjang pendidikan ini memperkuat simpulan bahwa Kahoot! merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif secara umum dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini juga memiliki relevansi dengan temuan Rusdi et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses belajar terasa lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Motivasi belajar yang meningkat pada gilirannya berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai

instrumen evaluasi, melainkan juga sebagai media yang secara simultan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Analisis *N-Gain Score* dan Fungsi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran

Hasil uji *N-Gain Score* memperkuat temuan tersebut. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 38,54% (kategori sedang, Hake, 1999) dengan standar deviasi 43,410, menunjukkan peningkatan yang merata dan konsisten di antara seluruh siswa. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar -3,71% dengan standar deviasi 117,633, mengindikasikan tidak adanya peningkatan berarti dan ketidakkonsistenan capaian belajar antarsiswa.

Perbedaan ini dapat dijelaskan melalui tiga fungsi utama media pembelajaran yang dirumuskan Kemp dan Dayton (1985), yakni menyampaikan informasi (*to inform*), memotivasi (*to motivate*), dan menciptakan aktivitas belajar (*to learn*). Kahoot! memenuhi ketiga fungsi tersebut secara serentak: soal-soal kuis menyampaikan materi historis secara interaktif, fitur

kompetisi dan papan peringkat (*leaderboard*) membangkitkan motivasi ekstrinsik siswa, serta mekanisme kuis berbasis waktu mendorong keterlibatan aktif yang menghasilkan pengalaman belajar bermakna (*meaningful learning experience*). Hal ini sejalan dengan pernyataan Rusdi et al. (2025) bahwa siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran berbasis digital menunjukkan respons yang lebih antusias, aktif, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak positif pada capaian hasil belajar mereka.

Pengembangan media digital berbasis web telah terbukti memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Zulemil dan Wulandari (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD menghasilkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 32–39% menjadi 82–91% pascaimplementasi, dengan nilai *N-Gain* rata-rata sebesar 0,51 (kategori cukup efektif). Temuan tersebut memperkuat posisi media digital interaktif yang serupa, termasuk Kahoot!, sebagai katalisator

peningkatan hasil belajar siswa di berbagai konteks dan jenjang pendidikan.

c. Kahoot! sebagai Pendorong Pembelajaran Aktif dan Relevansi dalam Pembelajaran Sejarah

Keunggulan kelas eksperimen juga tidak terlepas dari kemampuan Kahoot! dalam mendorong transformasi pembelajaran dari yang bersifat pasif dan berpusat pada guru menjadi aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Pujiasih (2020) menyatakan bahwa tuntutan menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat dalam Kahoot! melatih ketelitian, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan daya ingat siswa. Sagala dkk. (2021) menambahkan bahwa Kahoot! mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan melalui integrasi kompetisi dan kolaborasi, sementara Inggriyani dkk. (2020) membuktikan bahwa Kahoot! meningkatkan interaksi sosial antarsiswa sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis.

Rusdi et al. (2025) menegaskan bahwa media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk

mengembangkan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik, mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dengan demikian, integrasi Kahoot! dalam pembelajaran Sejarah merupakan wujud nyata penerapan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa secara komprehensif.

Dari perspektif pembelajaran sejarah, penerapan Kahoot! juga menjawab kritik Sartono Kartodidjo (1992) bahwa pengajaran sejarah tidak semestinya terbatas pada hafalan fakta, melainkan harus mampu menumbuhkan kesadaran sejarah siswa. Sebagaimana dijelaskan Leo Agung S. dan Wahyuni (2019), pembelajaran sejarah yang efektif memanfaatkan sumber daya eksternal seperti media pembelajaran untuk mengoptimalkan potensi internal siswa. Dalam konteks ini, Kahoot! berperan sebagai media eksternal berbasis teknologi yang berhasil membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia secara lebih bermakna, yang pada akhirnya tercermin dalam peningkatan hasil belajar yang terukur.

d. Hasil Uji Hipotesis dan Peran Media Pembelajaran sebagai Faktor Eksternal

Hasil *uji Independent Samples T-test* menghasilkan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin. Nilai t sebesar $-1,965$ dengan *equal variances assumed* (berdasarkan hasil *Levene's Test* dengan $F = 3,855$ dan $\text{Sig.} = 0,054 > 0,05$) mengindikasikan bahwa rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen secara statistik lebih tinggi daripada kelas kontrol, membuktikan efektivitas Kahoot! sebagai media pembelajaran yang unggul dibandingkan metode konvensional.

Temuan ini mempertegas pandangan Dimiyati & Mudjiono (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya adalah ketersediaan dan kualitas media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital terbukti menjadi faktor eksternal yang secara nyata

mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Slameto (2013) juga menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman konsep, dan memperkuat penguasaan materi secara menyeluruh.

Zulemil dan Wulandari (2025) menyebutkan bahwa uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh rata-rata respon guru sebesar 93,3% dan respon siswa sebesar 90,9%, yang keduanya masuk dalam kategori “sangat praktis.” Tingginya tingkat kepraktisan ini berkorelasi dengan ketercapaian hasil belajar siswa yang signifikan. Pernyataan tersebut memperkuat argumen bahwa efektivitas suatu media pembelajaran terhadap hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari dimensi kepraktisan dan kemudahan penggunaannya, baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, pemilihan media berbasis teknologi yang tepat, praktis, dan sesuai dengan karakteristik siswa merupakan faktor penentu keberhasilan peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Kahoot!, merupakan langkah strategis yang perlu terus dikembangkan dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar siswa. Bloom (dalam Uno, 2016) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui penggunaan Kahoot!, ranah kognitif siswa terbukti mengalami peningkatan yang signifikan, mencakup kemampuan mengingat, memahami, hingga menerapkan materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Dengan demikian, Kahoot! tidak sekadar berfungsi sebagai instrumen evaluasi berbasis digital, melainkan juga sebagai ekosistem pembelajaran yang komprehensif dan efektif dalam mendorong pencapaian tujuan instruksional di era pendidikan abad ke-21. Sebagaimana ditegaskan oleh Rusdi et al. (2025), media pembelajaran digital diharapkan terus dikembangkan sehingga lebih memudahkan siswa dalam belajar dan mampu menghadapi tantangan pendidikan era digital masa mendatang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 10 Banjarmasin, khususnya pada materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 62 pada saat *pretest* menjadi 78 pada saat *posttest*, melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencatat kenaikan sebesar 2 poin, dari 85 menjadi 87. Hasil uji *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata sebesar 38,54% pada kelas eksperimen (kategori sedang) dengan peningkatan yang merata dan konsisten, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata -3,71%, yang mengindikasikan tidak adanya peningkatan berarti. Hasil uji *Independent Samples T-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang secara statistik membuktikan terdapat

perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, Kahoot! terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendorong pembelajaran aktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengoptimalkan hasil belajar secara lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green and Co.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartodirdjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- S., L. A., & Wahyuni, S. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal:

- Fajriyah, E., dkk. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game online Kahoot! terhadap hasil belajar matematika. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(1), 28–37.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Inggriyani, Feby, dkk. (2020). "Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Di Kkg Sekolah Dasar." *Publikasi Pendidikan* 10 (1): 59.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). "Go kahoot!" Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education*,

- ICCE 2017 – Main Conference Proceedings.
- Pujiasih, Erna. 2020, “Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19.” Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5 (1): 42–48.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 347–360.
- Sagala, S., dkk. (2021). Pemanfaatan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 211–220.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109.
- Wiskarni, Alwi, E., dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Mesin Konversi Energi Kelas XI TKRO Di SMKN 2 Kota Solok Tahun Ajaran 2023/2024. *JTPVI: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 3(2), 669–678.
- Zulemil, P. A., & Wulandari, F. T. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web melalui Google Sites pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 289–298.