

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI SEJARAH  
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BANGSA EROPA DI  
INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA KAHOOT PESERTA DIDIK  
KELAS XI SMAN 8 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri



OLEH :

**MUHAMMAD JAINAL EFENDI**

**NPM. 2114020003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

Skripsi Oleh:

**MUHAMMAD JAINAL EFENDI**

NPM: 2114020003

Judul:

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI SEJARAH  
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BANGSA EROPA DI  
INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA KAHOOT PESERTA DIDIK  
KELAS XI SMAN 8 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Tanggal : 04 Juli 2025

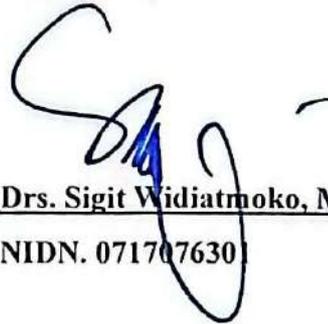
Pembimbing I



Dr. Zainal Afandi, M.Pd

NIDN. 0005076902

Pembimbing II



Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd

NIDN. 071707630

Skripsi Oleh:

**MUHAMMAD JAINAL EFENDI**

NPM: 2114020003

Judul:

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI SEJARAH  
KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BANGSA EROPA DI  
INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA KAHOOT PESERTA DIDIK  
KELAS XI SMAN 8 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 10 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : **Dr. Zainal Afandi, M.Pd**
2. Penguji I : **Nara Setya Wiratama, M.Pd**
3. Penguji II : **Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd**



Mengetahui.  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd**  
NIDN. 0024086901

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“ Kau bisa patahkan kakiku, tapi tidak mimpi – mimpiku.”

( Tulus, Manusia Kuat )

Tak ada halangan yang mampu meruntuhkan tekad dan mimpi. Aku adalah manusia kuat yang terus melangkah, meski dunia mencoba menahan langkahku.

Kupesembahkan karya ini buat :

Kedua Orang tua tercinta Bapak Suwandi dan Bunda Endra Lukita Sari yang telah menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup peneliti. Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, doa, perjuangan dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengalir sejak awal hingga saat ini.

## PERYATAAN

Yang beetanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Muhammad Jainal Efendi  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Tampat/tgl. Lahir : Kediri, 29 Januari 20001  
NPM : 2114020003  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi. dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 04 Juli 2025

Yang Menvatakan



**MUHAMMAD JAINAL EFENDI**  
NPM: 2114020003

## PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan Rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia Menggunakan Media Kahoot Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Kediri** ” dengan baik.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tidak akan mampu menyelesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, kritik membangun dan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan, semangat, dan saran yang sangat membantu peneliti dalam memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini;
5. Kedua Orang tua tercinta Bapak Suwandi dan Bunda Endra Lukita Sari yang telah menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup peneliti. Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, doa, perjuangan dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengalir sejak awal hingga saat ini;
6. Bapak Ibu Dosen serta Karyawan Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri;

7. Sunarti, S.Pd dan Dra. Tri Sukma Waindrajati., selaku Guru Sejarah SMAN 8 Kota Kediri yang telah membantu peneliti dan membimbing peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah;
8. Ketiga Adik tercinta Dewi Fitri Oktaviasari, Muhammad Luky Trio Ramadhani dan Selo Damar Winandri yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta menjadi penghibur ditengah perjuangan menulis skripsi;
9. Tema – teman Prodi Pendidikan Sejarah Angkatan tahun 2021 yang telah menjadi teman seperjuangan, berbagi suka duka, saling mendukung dan menguatkan sejak awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini;
10. Untuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri saya sendiri Muhammad Jainal Efendi yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Kediri, 04 Juli 2025



**MUHAMMAD JAINAL EFENDI**  
NPM : 2114020003

## RINGKASAN

**Muhammad Jainal Efendi** Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia Menggunakan Media Kahoot Peserta Didik Kelas XI 8 SMAN Kediri, Skripsi, Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP UNP Kediri, 2025.

**Kata Kunci :** Media Kahoot, Hasil Belajar, Kolonialisme dan Imperialisme,.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana Upaya meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran Sejarah melalui media pembelajaran Kahoot pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri? dan (2) Bagaimana Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah melalui penerapan media Kahoot pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media Kahoot serta mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah media tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas XI-5 SMAN 8 Kota Kediri dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar untuk aspek kognitif, lembar observasi untuk aktivitas belajar peserta didik, dan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji One Sample T-Test dan secara deskriptif kualitatif melalui observasi dan interpretasi angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Rata-rata nilai hasil belajar meningkat dari 87,75 pada siklus I menjadi 89,38 pada siklus II, dengan hasil uji t menunjukkan signifikansi terhadap nilai KKM (75). Keterlibatan aktif peserta didik juga meningkat dengan skor observasi di atas 93% pada kedua siklus, serta respon peserta didik yang semakin positif dengan skor angket meningkat dari kategori “setuju” menjadi “sangat setuju”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kahoot merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di jenjang SMA.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	16
C. Kerangka Pikir .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Subjek dan Setting Penelitian .....	20
B. Prosedur Penelitian.....	20
C. Instrument Penelitian .....	27
D. Teknik Analisis Data .....	29
E. Rencana Jadwal Penelitian.....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Deskripsi Setting Penelitian .....	33

B. Hasil Penelitian .....	33
C. Pembahasan.....	51
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	27
Tabel 3. 2 Instrumen Respon Angket Peserta Didik .....	28
Tabel 3. 3 Kategori Observasi.....	30
Tabel 3. 4 Kategori Angket .....	31
Tabel 3. 5 Rencana Jadwal Penelitian .....	31
Tabel 4. 1 Hasil Tes Belajar Siklus I.....	35
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Nilai Tes Siklus I.....	37
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Siklus I.....	38
Tabel 4. 4 Kategori Observasi.....	39
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Data Observasi Siklus I.....	39
Tabel 4. 6 Hasil Angket Siklus I.....	40
Tabel 4. 7 Ketegori Angket .....	41
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Angket Siklus I.....	41
Tabel 4. 9 Hasil Tes Siklus II .....	44
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Tes Siklus II .....	45
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Siklus II.....	46
Tabel 4. 12 Ketegori Observasi.....	47
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Observasi Siklus II.....	47
Tabel 4. 14 Hasil Angket Siklus II .....	48
Tabel 4. 15 Ketegori Angket .....	49
Tabel 4. 16 Hasil Analisis Angket Siklus II .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Grafik Rata-rata Nilai Belajar .....	51
Gambar 4. 2 Grafik Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	51
Gambar 4. 3 Grafik Angket Respon Peserta Didik .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	61
Lampiran 2 Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	70
Lampiran 3 Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar/Materi .....	75
Lampiran 4 Validasi Instrumen Observasi Peserta Didik .....	77
Lampiran 5 Validasi Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	78
Lampiran 6 Validasi Media Kahoot .....	80
Lampiran 7 Surat Perizinan Penelitian.....	81
Lampiran 8 Surat Balasan Perizinan Penelitian .....	82
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian .....	83
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	84
Lampiran 11 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	87
Lampiran 12 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan .....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan nasional di Indonesia diselenggarakan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dengan tujuan utama mengembangkan potensi peserta didik serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui proses pendidikan ini, diharapkan peserta didik tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, berpengetahuan luas, kreatif, serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan fungsi tersebut, pemerintah menetapkan dan menjalankan Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Mata pelajaran sejarah merupakan bagian dari ilmu-ilmu sosial, mempunyai peranan penting dalam rangka menumbuhkan Nasionalisme yang menjelaskan tentang peristiwa masa lampau yang berupa fakta-fakta.

Menurut (Marli, 2020: 4), Berdasarkan pengalaman yang terjadi serta perkembangan yang dialami oleh masyarakat Indonesia saat ini, sekaligus mempertimbangkan prospek kehidupan di masa depan, pendidikan sejarah harus mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan yang dipenuhi oleh berbagai arus informasi dengan tingkat aksesibilitas yang luas dan kecepatan yang sangat tinggi.

Sebagian besar program pendidikan sejarah di Indonesia “dalam kurikulum sekolah, pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai peristiwa Sejarah diperluas dengan berbagai peristiwa Sejarah diluar tanah air” (Marli, 2020). serta juga berfokus pada Sejarah Kolonialisme dan Imerialisme Eropa terhadap bangsa Indonesia. Peserta didik yang memahami topik ini dengan baik

akan lebih memahami perjalanan bangsa dan bagaimana kolonialisme mempengaruhi budaya, politik dan ekonomi di Indonesia.

Dalam pembelajaran modern, guru perlu menerapkan sebuah metode atau cara yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode yang mulai terkenal adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk aplikasi atau website permainan edukasi seperti Kahoot.

Menurut (Bunyamin et al., 2020), Penggunaan Kahoot memungkinkan guru untuk langsung memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis permainan digital tanpa harus bersusah payah merancangnya sendiri. Aplikasi ini mudah digunakan dan dapat diakses dengan praktis melalui perangkat seperti smartphone maupun komputer.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

(Manurung, 2021: 3) mengartikan tentang kegunaan multimedia atau media pembelajaran interaktif memperjelas cara penyajian materi dari pembelajaran, mengatasi terbatasannya ruang, waktu, dan daya indera serta dapat menyelesaikan sikap peserta didik yang pasif atau kurang respon terhadap pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot, peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis permainan yang mendukung kegiatan pembelajaran kolaboratif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

Di SMAN 8 Kediri, pembelajaran sejarah masih sering menggunakan metode ceramah yang cenderung bersifat satu arah dan membuat peserta didik menjadi pasif. Hal ini turut diperkuat dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah SMAN 8 Kediri, yang menyampaikan bahwa dalam beberapa tahun terakhir terjadi penurunan hasil belajar dan rendahnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran sejarah berlangsung, khususnya pada materi yang dianggap kompleks seperti Kolonialisme dan Imperialisme. Peserta didik

cenderung hanya mencatat dan mendengarkan tanpa adanya partisipasi aktif dalam memahami materi. Kondisi ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru sejarah dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. “Salah satu alternatif inovatif adalah dengan memanfaatkan platform digital seperti Kahoot untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah”(Kurniawati et al., 2025). Penggunaan media interaktif diharapkan dapat menjawab persoalan rendahnya partisipasi dan prestasi peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan berbasis kompetisi sehat.

Pemanfaatan media digital Kahoot dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, karena berbasis permainan dan kompetisi antar peserta didik. Hal ini berdampak pada meningkatnya semangat belajar dan partisipasi aktif peserta didik di kelas. “Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan berpikir kritis”(Kurniawati et al., 2025). Di samping itu, Kahoot juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi sejarah dengan lebih menarik dan menyenangkan, tanpa menghilangkan substansi pembelajaran. Lebih lanjut, Kahoot bukan hanya berdampak pada keterlibatan belajar, tetapi juga pada pengurangan kecemasan peserta didik dalam menghadapi evaluasi. Dalam suasana belajar yang kompetitif namun santai, peserta didik dapat melatih pemahaman materi dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan secara berulang tanpa tekanan. “Penelitian terbaru menyebutkan bahwa Kahoot sebagai alat asesmen formatif mampu menurunkan tingkat kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi Pelajaran” (Rahmayana et al., 2024).

Selain itu, hasil penelitian di SMK Negeri 1 Kotabaru menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan Kahoot dalam pembelajaran sejarah memiliki minat belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan nilai minat belajar rata-rata sebesar 118,18, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 80,23. Hal ini juga didukung

oleh hasil uji t yang menunjukkan signifikansi penggunaan Kahoot terhadap peningkatan minat peserta didik (Saputra et al., 2023).

Menegaskan bahwa penggunaan Kahoot secara umum memiliki efek positif terhadap dinamika kelas, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah di SMAN 8 Kediri menjadi sangat relevan dan penting untuk diteliti guna mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Kahoot dapat membantu SMAN 8 Kediri meningkatkan hasil belajar sejarah. Diharapkan bahwa menggunakan pendekatan yang lebih interaktif akan membuat peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan mereka ke situasi yang lebih luas. Perlu ada cara baru untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar tentang sejarah kolonialisme dan imperialisme. Ini karena peserta didik sering tidak tertarik dengan materi sejarah yang dianggap kering sulit. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Kahoot sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah karena penelitian ini memahami betapa pentingnya meningkatkan hasil belajar sejarah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran sejarah di Indonesia.

Berdasarkan alasan diatas , akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia Menggunakan Media Kahoot Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Kediri** “.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah upaya meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran Sejarah melalui media pembelajaran Kahoot pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri ?
2. Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar Sejarah melalui penerapan media pembelajaran Kahoot pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran Sejarah, melalui media pembelajaran Kahoot pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri.
2. Meningkatkan hasil belajar Sejarah melalui penerapan media pembelajaran Kahoot pada peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan sumbangan pemikiran dalam sebuah inovasi Pendidikan. Memperkaya karya ilmiah tentang media pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran Sejarah secara optimal.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi kepada peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami dan mengkaji materi pelajaran Sejarah, khususnya melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot.

##### b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media Kahoot sebagai salah satu alternatif alat bantu pengajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

##### c. Bagi sekolah

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang konstruktif sebagai salah satu alternatif

dalam mengelola proses pembelajaran yang lebih modern dan berbasis teknologi, sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pendidikan yang lebih optimal.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan peneliti dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah yang inovatif, serta memberikan kontribusi nyata sebagai bahan referensi atau acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian*, VI(1), 87–93.
- Arifin. 2020. *Peningkatan aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SDN 1 SUMBERAGUNG*. Metro: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Askhabul. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 75
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Emilia Kurniawati, & Sulastri Rini Rindrayani. (2025). Implementasi Game-Based Learning melalui Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah SMP: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 329–342. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.2109>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa didik pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Koimatul. 2020. *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Memotivasi Belajar AL-Qur'an Hadist Kelas X di SMK NU 1 SLAWI TEGAL*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>

- Marli, S. (2020). Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 5.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nuryadi. 2017. *Dasar – Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media
- Nurhayan. 2023. *Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang*. Skripsi. Parepare: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Negara, C. P., & Riau, U. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI EVALUASI PESERTA DIDIK. 4(2), 65–73. <https://doi.org/10.22437/jejak.v4i2.40187>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Rahmayana, L., & Halim, A. (2024). The impact of kahoot-based formative assessment on student learning outcomes at a Junior High School in Samarinda. *EnJourMe (English Journal of Merdeka) : Culture, Language, and Teaching of English*, 9(1), 103–118. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>
- Rhozi Mukhlisin., Rindawati., Baris Juni Prastono. (2024). *PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS*. 9(2).
- Saputra, W. S., Subroto, W., & Sriwati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Kotabaru Tahun Ajaran 2021/2022. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 3(2), 76. <https://doi.org/10.20527/pby.v3i2.10231>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa didik di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Vol, J. S. (2024). *PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS*. 9(2).