

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-
BUDDHA DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 10
BANJARMASIN**

**MUHAMMAD IKHZARULLAH
NIM. 1910111210026**



**JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-
BUDDHA DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 10
BANJARMASIN**

**MUHAMMAD IKHZARULLAH
NIM. 1910111210026**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-
BUDDHA DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 10
BANJARMASIN**

Nama : Muhammad Ikhzarullah
NIM : 1910111210026

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam ujian skripsi Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, 05 Mei 2026

Pembimbing Utama


Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd.
NIP. 196212121987032003

Pembimbing Pendamping


Dr. Heri Susanto, M.Pd.
NIP. 198209022008121001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-
BUDDHA DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 10
BANJARMASIN**

Nama : Muhammad Ikhzarullah
NIM : 1910111210026

Skripsi ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Sejarah.

Hari, tanggal : Kamis, 21 Mei 2026
Waktu : 13.00-14.15 WITA
Tempat : Laboratorium Pendidikan Sejarah
Dinyatakan : LULUS/~~TIDAK LULUS~~

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd.
2. Dr. Heri Susanto, M.Pd.
3. Sriwati, M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah



Melisa N. Witasari, M.Pd.
NIP. 198901162015042002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ikhzarullah
NIM : 1910111210026
Jurusan : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
Judul Skripsi : **“PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-
BUDDHA DI INDONESIA BAGI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 10 BANJARMASIN”**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dicantumkan sebagai kutipan/acuan dalam naskah dengan disebutkan sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini merupakan hasil jiplakan, plagiat atau manipulasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan tanpa paksaan dari siapapun.

Banjarmasin, 8 Juni 2026
Yang membuat pernyataan



Muhammad Ikhzarullah
NIM. 1910111210026

ABSTRAK

Muhammad Ikhzarullah. 2026. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin. (Pembimbing utama: Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd. dan Pembimbing pendamping: Dr. Heri Susanto, M.Pd.)

Perkembangan teknologi di abad ke-21 banyak memunculkan berbagai aplikasi untuk membantu meningkatkan hasil belajar. Namun, berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 10 Banjarmasin dalam pembelajaran sejarah penggunaan media-media pembelajaran seperti Kahoot! masih belum sering digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam pengambilan sampel menggunakan kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin dengan teknik *Purposive Sampling*. Uji coba instrumen penelitian dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Teknik analisis data akan dilakukan dengan menggunakan uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa di kelas berdasarkan perhitungan melalui *N-Gain Score* menunjukkan bahwa 27 orang siswa dari 34 orang siswa mendapatkan peningkatan nilai atau hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai *N-Gain Score* positif. Kemudian berdasarkan perhitungan dari uji *Independent Sample T-test* juga terdapat pengaruh dari perlakuan penggunaan aplikasi Kahoot! tersebut. Kesimpulannya, bahwa dari penggunaan aplikasi Kahoot! dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari kesimpulan tersebut juga bisa diberikan saran bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! bisa dilakukan lebih sering oleh guru dalam pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Kahoot!, Hasil Belajar, Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia, SMA Negeri 10 Banjarmasin.

ABSTRACT

Muhammad Ikhzarullah. 2026. The Effect of Using the Kahoot Application on Student Learning Outcomes in Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia Material for Class X Students of SMA Negeri 10 Banjarmasin. (Main Supervisor: Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd. and Assistant Advisor: Dr. Heri Susanto, M.Pd.)

The development of technology in the 21st century has given rise to various applications aimed at improving learning outcomes. However, based on observations conducted at SMA Negeri 10 Banjarmasin, the use of learning media such as Kahoot! in history lessons has not yet been frequently implemented. The purpose of this study is to determine the effect of using the Kahoot! application on student learning outcomes in Class X of SMA Negeri 10 Banjarmasin.

This study employs a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The population for sampling consisted of Class X students of SMA Negeri 10 Banjarmasin, selected using the Purposive Sampling technique. The research instruments were tested through validity tests, reliability tests, difficulty level tests, and discriminating power tests. Data analysis was carried out using prerequisite hypothesis tests and hypothesis testing.

The results of the study indicate an improvement in student learning outcomes. Based on the N-Gain Score calculation, 27 out of 34 students showed an increase in scores or learning outcomes, as indicated by a positive N-Gain Score value. Furthermore, based on the Independent Sample T-test, there was also a significant effect from the treatment of using the Kahoot! application. In conclusion, the use of the Kahoot! application can help improve student learning outcomes. Based on this conclusion, it is also recommended that the use of the Kahoot! application be implemented more frequently by teachers in classroom learning, as it can contribute to enhancing student learning outcomes.

Keywords: Kahoot!, Learning Outcomes, Hindu-Buddhist Kingdoms in Indonesia, SMA Negeri 10 Banjarmasin.

RIWAYAT HIDUP



Muhammad Ikhzarullah lahir di Banjarmasin pada 14 April 2001 sebagai anak kelima dari pasangan orang tua yang memberikan dukungan penuh terhadap pendidikan. Pendidikan awal ditempuh di TK Aisyiyah 39 Al Ummah pada tahun 2005 dan lulus pada tahun 2007, kemudian dilanjutkan ke MIN 3 Banjarmasin dan lulus pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di MTsN 3 Kota Banjarmasin dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis masuk ke MAN 2 Banjarmasin dan juga lulus pada tahun 2019.

Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat melalui jalur SBMPTN. Berbekal dari perjalanan pendidikan yang ditempuh selama kuliah, penulis akhirnya mampu menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin”**.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang dan serta mengucapkan puji syukur atas kehadiran-Nya yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan inayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin”.

Skripsi ini telah penulis susun dengan semaksimal mungkin dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan ini. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan ini yaitu kepada:

1. Bapak Dr. Sunarno Basuki, drs., M.Kes., AIFO. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan izin penelitian.
2. Ibu Melisa Prawitasari, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Dra. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Heri Susanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah mendidik, membina dan memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis pada waktu perkuliahan.

6. Keluarga dan teman yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis serta seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Sejarah yang selalu berbagi ilmu, pengetahuan dan pengalaman selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Hidayat, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 10 Banjarmasin yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian di sekolah.
8. Ibu Sri Fatmawati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 10 Banjarmasin yang telah membantu saat melakukan penelitian, memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
9. Seluruh siswa kelas X E sebagai kelas uji coba, seluruh siswa kelas X C sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas X F sebagai kelas kontrol yang telah membantu sebagai sampel dalam penelitian ini.

Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar penulis dapat memperbaikinya. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi penulis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Masa Kerajaan Hindu-Buddha Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin” ini dapat memberi manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Banjarmasin, 01 Februari 2026

Penulis

Muhammad Ikhzarullah

NIM. 1910111210026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
RIWAYAT HIDP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Pembelajaran Sejarah	9
B. Media Pembelajaran.....	14
C. Kahoot!	18
D. Hasil Belajar	30
E. Penelitian Yang Relevan	33
F. Kerangka Berpikir	36
G. Hipotesis	38

BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Desain Penelitian	40
C. Definisi Operasional	42
D. Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i>	44
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Instrumen Penelitian	47
G. Uji Instrumen Penelitian	53
H. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Hasil Penelitian	70
B. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (X F) dan Kelas Eksperimen (X C).....	76
C. Uji Prasyarat	88
D. Uji Hipotesis.....	91
E. Pembahasan Hasil Penelitian	97
1. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 10 Banjarmasin.....	99
a. Hasil Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran	99
b. Hasil Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran.....	101
c. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Kelas Lain.....	105
BAB V PENUTUP	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Tampilan Website Kahoot!	21
2.2. Tombol “Mulai Gratis” Di Sebelah Kanan Halaman Website Kahoot!	22
2.3. Jenis Pekerjaan Untuk Akun Kahoot!	22
2.4. Jenis Tempat Kerja Untuk Akun Kahoot!	23
2.5. Pembuatan Akun Kahoot!	24
2.6. Jenis Pilihan Paket Akun Kahoot!.....	25
2.7. Tombol “Create” Di Bagian Kanan Halaman Website.....	26
2.8. Pilihan “Kahoot”, “Story” dan “Course”	26
2.9. Pembuatan Kuis Kahoot!	27
2.10. Jenis-Jenis Pertanyaan Kahoot!.....	28
2.11. Tampilan Kuis Kahoot!	29
2.12. Kerangka Berpikir	38
4.1. SMA Negeri 10 Banjarmasin	72
4.2. Kegiatan <i>Pretest</i> Sebelum Pembelajaran	100
4.3. Kegiatan Pembelajaran Di Kelas X C (Kelas Eksperimen).....	102
4.4. Siswa Kelas X C (Kelas Eksperimen) Melakukan Presentasi	103
4.5. Penggunaan Media Kahoot Setelah Pembelajaran	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Data Nilai Rata-Rata Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin.....	3
3.1. Waktu Penelitian	39
3.2. Desain Penelitian.....	41
3.3. Data Jumlah Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin	45
3.4. Kisi-Kisi Instrumen Tes	48
3.5. Kriteria Penilaian Validitas	54
3.6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	55
3.7. Kategori Tingkat Realibilitas	57
3.8. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Tes	57
3.9. Kategori Tingkat Kesukaran Butir Soal	58
3.10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	58
3.11. Kategori Interpretasi Daya Pembeda	62
3.12. Hasil Uji Daya Pembeda	63
3.13. Kategori <i>N-Gain Score</i>	68
3.14. Kategori Efektivitas <i>N-Gain Score (%)</i>	68
4.1. Rincian Kegiatan Penelitian	70
4.2. Sarana dan Prasarana SMA Negeri 10 Banjarmasin	73
4.3. Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol (X F)	76
4.4. Jumlah Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol (X F)	78
4.5. Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (X F).....	78
4.6. Jumlah Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (X F).....	80
4.7. Perolehan Hasil Dari Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (X C).....	80
4.8. Jumlah Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (X C)	81
4.9. Perolehan Hasil Dari Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (X C)	82
4.10. Jumlah Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (X C)	83

4.11. Perbandingan Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dari Kelas Kontrol (X F) dan Kelas Eksperimen (X C).....	84
4.12. Hasil Uji Normalitas	89
4.13. Hasil Uji <i>Wilcoxon (Test Statistics)</i>	90
4.14. Hasil Uji Homogenitas (<i>Levene Statistic</i>).....	91
4.15. Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Kelas Kontrol (X F).....	92
4.16. Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> Kelas Eksperimen (X C).....	94
4.17. Hasil Uji <i>Group Statistics</i>	96
4.18. Hasil Uji Hipotesis	97
4.19. Jumlah Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (X C) Dengan Persentasenya (%)	101
4.20. Jumlah Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (X C) Dengan Persentasenya (%)	105
4.21. Jumlah Total Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (X F) Dengan Persentasenya (%)	106
4.22. Jumlah Total Siswa Untuk Setiap Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (X C) Dengan Persentasenya (%)	109
4.23. Hasil Dari Angket Penelitian Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Sejarah	113
4.24. Hasil Dari Angket Dalam Bentuk Persentase (%).....	114
4.25. Perbandingan Nilai Terendah dan Nilai Tertinggi Untuk <i>Pretest-Posttest</i>	117
4.26. Perbandingan Dari Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan Nilai <i>Posttest</i>	118
4.27. Jumlah Siswa Kelas Kontrol (X F) Untuk <i>N-Gain Score</i> Positif, <i>N-Gain Score</i> Negatif dan <i>N-Gain Score</i> Nol	119
4.28. Jumlah Siswa Kelas Eksperimen (X C) Untuk <i>N-Gain Score</i> Positif, <i>N-Gain Score</i> Negatif dan <i>N-Gain Score</i> Nol	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Ke Sekolah	130
2. Surat Izin Minta Data Ke Sekolah	131
3. Foto Surat Diserahkan Dan Diterima Oleh Tata Usaha	132
4. Soal Pilihan Ganda dan Kunci Jawaban	134
5. Angket Penelitian	150
6. Modul Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	152
7. Struktur Sekolah Beserta Visi dan Misi Sekolah	163
8. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Di Lapangan	165
9. Data Nilai Siswa Oleh Guru Mata Pelajaran Sejarah.....	171
10. Data Rekapitulasi Benar, Salah, Nilai Skor Yang Diperoleh Oleh Siswa dan Hasil Angket Penelitian.....	177
11. Hasil Perhitungan Di Aplikasi IBM SPSS <i>Statistics</i> Versi 27.....	189