



Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa Di Indonesia Menggunakan Media Kahoot Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Kediri

Muhammad Jainal Efendi¹, Zainal Afandi², Sigit Widiatmoko³, Sunarti⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³, SMAN 8 Kediri⁴

mjainalefendi@gmail.com¹, zafandis69@unpkediri.ac.id²,
sigitwidiatmoko@unpkediri.ac.id³, sunnarti73@gmail.com⁴

ABSTRACT

The low learning outcomes and active participation of students in learning history encourage the need for learning media innovation. This study aims to improve students' learning outcomes through the use of Kahoot media on the material of Colonialism and Imperialism in Indonesia. This research uses the method of Classroom Action Research (PTK) Kemmis and McTaggart model which is carried out in two cycles. The research subjects were students of class XI-5 SMAN 8 Kediri City as many as 36 students. Data collection techniques included learning outcome tests, activity observations, and student response questionnaires. The results showed an increase in the average score from 87.75 to 89.38, and student engagement scores above 93% in both cycles. Students' response to Kahoot media also increased from "agree" to "strongly agree" category. The conclusion of this study is that Kahoot media is effective in improving learning outcomes and student activeness, and can be used as an alternative to interactive and fun evaluation media

Keywords: Learning Outcomes, Kahoot, Classroom Action Research

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah mendorong perlunya inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media Kahoot pada materi Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-5 SMAN 8 Kota Kediri sebanyak 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 87,75 menjadi 89,38, dan skor keterlibatan peserta didik di atas 93% pada kedua siklus. Respon peserta didik terhadap media Kahoot juga meningkat dari kategori "setuju" menjadi "sangat setuju". Simpulan dari penelitian ini adalah media Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik, serta dapat dijadikan alternatif media evaluasi yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kahoot, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah dan nilai kebangsaan peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan mampu memahami peristiwa masa lalu sebagai landasan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. 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. Sejarah sebagai disiplin ilmu memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa (Wiratama et al., 2025). Indonesia adalah Negara berdaulat berbentuk kepulauan yang memiliki sejarah sangat panjang mulai dari zaman pra-sejarah hingga saat ini (Agus Budianto et al., 2023). Indonesia merupakan Negara multikultural dengan keanekaragaman yang kompleks (Widiatmoko et al., 2021). 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 (Aka et al., 2023).

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). Menurut ki hadjar dewantara pendidikan merupakan sebuah arahandalam perkembangan anak-anak (Sari F & Widiatmoko s, 2021). Undang-undang SISDIKNAS tahun 2003 mengamanatkan bahwa "pendidikan merupakan upaya sadar dalam mempersiapkan peserta didik yang kompeten melalui berbagai kegiatan, pembelajaran, ataupun latihan" (Presiden RI, 2003) (Widiatmoko et al., 2020). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah di sekolah sering kali dihadapkan pada permasalahan klasik, yaitu rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Wiratama et al., 2025) dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Hal ini disebabkan karena pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, kurang melibatkan peserta didik secara aktif, serta belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman. Menurut (Afandi, 2015) "Pembelajaran sejarah sudah waktunya tidak digunakan untuk menghafal materi Sejarah".

Rendahnya partisipasi dan hasil belajar peserta didik juga terjadi dalam pembelajaran materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia. Materi ini memuat banyak fakta, tokoh, dan kronologi, sehingga jika tidak disampaikan dengan pendekatan yang menarik dan menyenangkan, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami isi materi dan cenderung hanya menghafal tanpa makna. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat terlibat aktif dan memahami materi secara utuh. Menurut (Andarisma & Widiatmoko, 2021) "seorang pendidik dalam proses pembelajaran harus memiliki strategi dan metode yang baik". 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. Guru perlu mengembangkan desain pembelajaran untuk menguatkan keterampilan kolaborasi (Erna Fatmawati et al., 2024). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh oleh Chandra Perwira Negara yang mengungkapkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan sikap kompetitif peserta didik dan membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar secara efisien. penelitian tersebut menunjukkan bahwa Kahoot sebagai media evaluasi sekaligus pembelajaran terbukti efektif meningkatkan baik aspek kognitif maupun afektif peserta didik dalam pembelajaran sejarah.(Negara & Riau, 2024)

Di SMAN 8 Kediri, pembelajaran sejarah masih sering menggunakan metode ceramah yang cenderung bersifat satu arah dan membuat peserta didik menjadi pasif. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih banyak menggunakan pendekatan yang monoton (Fitriastuti et al., 2023). 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 (Fitriastuti et al., 2023).



Penggunaan Kahoot diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui kegiatan kompetisi dan permainan yang menarik, hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang positif. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam Pendidikan dapat mengurangi kecemasan peserta didik saat menghadapi pembelajaran. Dengan adanya Kahoot, peserta didik dapat berlatih menjawab pertanyaan dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan, metode ini dapat membantu peserta didik lebih siap dalam menghadapi evaluasi.

Berangkat dari latar belakang dan temuan-temuan sebelumnya tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penerapan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMAN 8 Kota Kediri. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan media Kahoot dalam pembelajaran sejarah materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia? dan (2) Apakah media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan? Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar sejarah di jenjang pendidikan menengah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran sejarah di kelas melalui penerapan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan materi pokok yang sama, namun dengan pendekatan yang terus diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. (Aji, 2021)

Penelitian ini dilaksanakan pada 14 Mei 2025 untuk penelitian siklus pertama sedangkan untuk siklus kedua dilaksanakan pada 21 Mei 2025 yang bertempat di SMAN 8 Kota Kediri, yang beralamat di Jl. Pahlawan Kusuma Bangsa No. 77, Banjaran, Kecamatan Kota, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur. Tempat penelitian dipilih karena adanya permasalahan nyata yang ditemukan di kelas XI dalam proses pembelajaran sejarah yang masih konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI-5 SMAN 8 Kota Kediri yang berjumlah 36 peserta didik. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan hasil koordinasi dengan guru mata pelajaran sejarah, serta mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelas dengan tujuan penelitian. Penelitian tidak menggunakan



teknik sampling karena seluruh anggota kelas dijadikan sebagai subjek tindakan.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: (1) Tes hasil belajar, yang diberikan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi; (2) Observasi, yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan dan aktivitas peserta didik; dan (3) Angket respon peserta didik, yang disebarluaskan setelah pembelajaran untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dalam proses belajar mengajar.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus yang sesuai dengan jenis instrument masing-masing. Untuk hasil tes belajar dianalisis menggunakan one sample t-test :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung
 \bar{x} = Rata-rata sample
 μ_0 = Nilai paramater
s = Standar deviasi sample
n = Jumlah sample

(Nuryadi dkk., 2017)

Instrumen Observasi aktivitas peserta didik dengan rumus:

$$\text{presentase keterlibatan} = \frac{\text{jumlah skor observasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Tabel 1 Kategori Observasi

| Presentase (%) | Kategori Keterlibatan |
|----------------|-----------------------|
| 85 – 100 | Sangat Tinggi |
| 70 – 84 | Tinggi |
| 55 – 69 | Sedang |
| 40 – 54 | Rendah |
| <40 | Sangat Rendah |

(Mukhlisin dkk., 2024)

Instrumen Angket respon peserta didik menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah seluruh pertanyaan}}{\text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah peserta didik}}$$



Keterangan:

Tabel 2 Kategori Angket

| Rentang skor | Interpretasi |
|--------------|---------------------|
| 3,5 – 4,0 | Sangat setuju |
| 2,5 – 3,4 | Setuju |
| 1,5 – 2,4 | Tidak setuju |
| 1,0 – 1,4 | Sangat tidak setuju |

(Simamora, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Tabel 3 Nilai Tes Belajar Peserta Didik

| Siklus | Rata-rata | Standar Deviasi | T Tabel | T Hitung (t) |
|--------|-----------|-----------------|---------|--------------|
| I | 87,75 | 6,99 | 2,99 | 10,93 |
| II | 89,38 | 4,81 | 2,03 | 17,91 |

Aspek pertama yang diamati adalah peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media Kahoot sebagai alat evaluasi interaktif. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes pada akhir setiap siklus, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 87,75 pada siklus I menjadi 89,38 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga memahami materi secara lebih baik. Hasil analisis statistik menggunakan One Sample T-Test juga menunjukkan bahwa t hitung pada kedua siklus lebih besar dari t tabel, yang berarti bahwa perbedaan nilai rata-rata peserta didik secara statistik signifikan terhadap nilai KKM sebesar 75.

Nilai standar deviasi yang menurun dari 6,99 ke 4,82 menunjukkan bahwa persebaran nilai peserta didik semakin merata, dan tingkat penguasaan materi lebih seragam di antara peserta didik. Artinya, selain terjadi peningkatan nilai rata-rata, proses pembelajaran dengan media Kahoot juga mampu menjangkau pemahaman peserta didik secara menyeluruh dan merata. Hal ini menjadi indikator bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik berprestasi tinggi, tetapi juga membantu peserta didik yang sebelumnya kesulitan dalam memahami materi sejarah.

2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Table 4 Hasil Observasi Peserta Didik

| Siklus | Rata-rata (%) | Kategori |
|--------|---------------|---------------|
| I | 93,06 | Sangat Tinggi |
| II | 93,33 | Sangat Tinggi |



Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru kolaborator juga melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik berada pada kategori sangat tinggi, yaitu 93,06% pada siklus I dan meningkat sedikit menjadi 93,33% pada siklus II. Aspek yang diamati dalam observasi meliputi kesiapan mengikuti pembelajaran, partisipasi dalam menjawab soal Kahoot, kerja sama selama kuis berlangsung, antusiasme saat diskusi, serta sikap positif peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran.

Tingginya angka keterlibatan ini mengindikasikan bahwa media Kahoot berhasil menciptakan suasana belajar yang partisipatif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Suasana kelas yang semula cenderung pasif dan monoton berubah menjadi aktif, komunikatif, dan penuh semangat. Peserta didik berlomba menjawab soal dengan cepat dan benar, sambil menikmati permainan yang disajikan dalam bentuk kuis digital. Hal ini sejalan dengan konsep game-based learning, di mana elemen permainan mampu meningkatkan attensi, minat belajar, serta retensi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Kahoot

Tabel 5 Hasil Angket Peserta Didik

| Siklus | Rata-rata | Kategori |
|--------|-----------|---------------|
| I | 3,4 | Setuju |
| II | 3,6 | Sangat Setuju |

Untuk mengetahui bagaimana peserta didik merespon penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran sejarah, diberikan angket pada akhir setiap siklus. Skor angket dihitung berdasarkan skala Likert dengan empat kategori: tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Pada siklus I, rata-rata skor angket adalah 3,4, yang termasuk kategori setuju, dan meningkat menjadi 3,6 pada siklus II, yang masuk dalam kategori sangat setuju. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan persepsi yang lebih positif dari peserta didik terhadap pembelajaran berbasis media teknologi.

Melalui hasil angket, mayoritas peserta didik menyampaikan bahwa Kahoot membantu mereka memahami materi secara lebih mudah, menumbuhkan semangat belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Beberapa peserta didik juga menyatakan bahwa kuis Kahoot membuat mereka lebih tertantang untuk belajar sebelum masuk kelas agar dapat menjawab soal dengan baik.



Adanya peringkat skor dan musik latar dalam permainan Kahoot juga turut menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan.

4. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sejarah bukan hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga menciptakan perubahan positif dalam aspek afektif dan partisipasi aktif peserta didik. Peningkatan nilai, konsistensi partisipasi, dan respon peserta didik yang positif menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh. Media Kahoot, dengan fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, dan suasana permainan yang kompetitif, mampu menjadikan peserta didik lebih aktif, lebih fokus, dan lebih tertarik terhadap materi sejarah yang selama ini dianggap sulit dan membosankan.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Chandra Perwira Negara yang menyatakan bahwa Kahoot mendorong keterlibatan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan. Hasil-hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa Kahoot merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.(Negara & Riau, 2024).

Selain dari sisi empiris, secara teoritis, penerapan Kahoot dalam pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, di mana peserta didik berperan sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman. Dalam konteks pembelajaran sejarah, penggunaan Kahoot mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis soal, dan mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri. Proses belajar tidak lagi hanya berfokus pada hafalan, tetapi pada pemahaman yang dibangun secara aktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai peserta didik dari 87,75 pada siklus I menjadi 89,38 pada siklus II, yang secara statistik signifikan lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran juga menunjukkan kategori sangat tinggi, yaitu mencapai lebih dari 93% pada kedua siklus. Hal ini mengindikasikan bahwa media Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan, sehingga mendorong



peserta didik untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam memahami materi.

Media Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang membangun semangat belajar peserta didik melalui pendekatan game-based learning. Dengan fitur umpan balik langsung, skor klasemen, dan desain visual yang menarik, Kahoot dapat menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penggunaan media ini juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif peserta didik, seperti sikap terhadap pelajaran, rasa percaya diri, dan kolaborasi dengan teman. Dengan demikian, media Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran modern yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang sering dianggap kaku dan membosankan.

B. Saran

1. Bagi Guru, disarankan untuk menggunakan media Kahoot sebagai bagian dari variasi pembelajaran, terutama dalam evaluasi formatif dan refleksi akhir pembelajaran
2. Bagi Peserta Didik, diharapkan agar lebih aktif memanfaatkan media Kahoot tidak hanya dalam pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai sarana belajar mandiri di rumah.
3. Bagi Sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, proyektor, dan perangkat digital
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan kajian lanjutan mengenai efektivitas media Kahoot dalam berbagai mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

Afandi, Z. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Kediri. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 127-136.

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.

Andarisma, Y. Y., & Widiatmoko, S. (2021). Nilai Karakter Pembelajaran dalam Ritual Larung Sesaji Gunung Kelud di Desa Sugihwaras Tahun 2021. *Prosiding SEMDIKJAR* ..., 837–844. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1640>



%0A`https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/downl
oad/1640/1248`(Widiatmoko et al., 2020)

Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan 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>

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.

Negara, C. P., & Riau, U. (2024). *DAMPAK PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI EVALUASI SISWA*. 4(2), 65–73. <https://doi.org/10.22437/jejak.v4i2.40187>

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.

Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

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

Agus Budianto, Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Sigit Widiatmoko, Heru Budiono5, Yatmin, Gusti Garnis Sasmita, Ivrada Setiya Budi, M. F. A. F. (2023). *PENDAMPINGAN PENULISAN HISTORIOGRAFI SITUS CANDI SUROWONO SEBAGAI PENGEMBANGAN PENGAJARAN SEJARAH LOKAL MGMP SMA/MA KOTA KEDIRI*. 86–95.

Aka, K. A., Aprilia, H. M., Permana, E. P., & Afandi, Z. (2023). Natural Resources Utilization Comic Media Based on Local Wisdom: Mount Kelud Kediri. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.53783>

Erna Fatmawati, Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Agus Budianto, & Amri Ichsa Ardhana. (2024). Pendampingan Pengajaran dan Konservasi Cagar Budaya Masyarakat Desa Adan-Adan Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2474>

Fitriastuti, D., Himawanto, W., & Afandi, Z. (2023). The Effect of Using



Learning Methods on Learning Outcomes Front Roll Viewed from the Flexibility Factor in Class X Students of SMK Negeri Kademangan, 2021. *International Journal of Research and Review*, 10(1), 599–612. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230167>

Nara Setya Wiratama , Zainal Afandi, Heru Budiono, Agus Budianto, Sigit Widiatmoko, Yatmin, Gusti Garnis Sasmita, A. M. P. (2025). *Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk Digitalization Digitalization of Historical Research Methods for History Teachers in the MGMP of Senior High Schools and Vocational Schools in Nganjuk Regency*. 3, 113–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.59603/jpmnt.v3i1.686>

Sari F, & Widiatmoko s. (2021). Nilai Karakter Pembelajaran Relief Garudeya Di Gua Selomangleng Kota Kediri Tahun 2021. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 412–420. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1579> <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1579/1149>

SIGIT WIDIATMOKO, H. B. S. A. (2021). Representasi Nilai Multikulturalisme Dalam Pelaksanaan Upacara Undhuh-Undhuh Di Gereja Kristen Jawi Wetan (GKJW) Mojowarno. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 189–194. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/1372>

Widianto, A., Wiratama, N. S., & Widiatmoko, S. (2024). Sejarah Perkembangan Makanan Nasi Jagung Sedudo Khas Sawahan di Kabupaten Nganjuk. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 270–283. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

Widiatmoko, S., Lestari, S. N., & Wiratama, N. S. (2020). Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pendidikan Sejarah Dalam Mata Kuliah Studi Observasi Melalui Kegiatan Lesson Study. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 5(1), 8–13.

Widodo, Agus, Zainal Afandi, Suratman Suratman, Nursalim Nursalim, Etty Andyastuti, and Septiana Septiana. 2023. "Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Dan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *Jurnal Civic Hukum* 8(1):97–116. doi: 10.22219/jch.v8i1.24390.