

MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS AI DAN KAHOOT SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI HISTORIS SISWA DI UPTD SMAN 1 NOSU

Muhammad Hamka¹, Nurul Syahrani², Nurfadhilah³, Dwita Aprilla⁴, Sirajuddin Saleh⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Makassar, Jl. A.P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: 250002301039@student.unm.ac.id

Article History

Received: 05-05-2026

Revision: 11-05-2026

Accepted: 13-05-2026

Published: 18-05-2026

Abstract. This study aims to develop a history learning model based on Artificial Intelligence (AI) that is integrated with Kahoot to improve the historical literacy of students at UPTD SMAN 1 Nosu. The method used is developmental research with a qualitative approach through the stages of analysis, design, implementation, and evaluation. The data were obtained from observations, interviews, and documentation. The data analysis technique in this study uses interactive analysis carried out through three stages, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the integration of AI and Kahoot is able to create adaptive, interactive, and interesting learning. This model is proven to improve students' abilities in understanding chronology, analyzing sources, and interpreting historical events critically. In addition, student motivation and engagement also increased. Thus, this study still has limitations, particularly in its scope, which was conducted in only one school with a limited number of subjects and its reliance on technology facilities and internet connections in the learning process. Therefore, further research is recommended to involve a wider range of schools, use a more diverse approach, and develop more innovative AI- and Kahoot-based learning models for optimal application in history learning across various educational settings.

Keywords: History Learning, AI, Kahoot, Historical Literacy

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran sejarah berbasis Artificial Intelligence (AI) yang terintegrasi dengan Kahoot untuk meningkatkan literasi historis peserta didik di UPTD SMAN 1 Nosu. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif melalui tahap analisis, perancangan, implementasi, dan evaluasi. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi AI dan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan menarik. Model ini terbukti meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kronologi, menganalisis sumber, dan menginterpretasikan peristiwa sejarah secara kritis. Selain itu, motivasi dan keterlibatan peserta didik juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas serta ketergantungan pada fasilitas teknologi dan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan cakupan sekolah yang lebih luas, menggunakan pendekatan yang lebih beragam, serta mengembangkan model pembelajaran berbasis AI dan Kahoot yang lebih inovatif agar penerapannya dapat dilakukan secara optimal dalam pembelajaran sejarah di berbagai kondisi pendidikan.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, AI, Kahoot, Literasi Historis

How to Cite: Hamka, M., Syahrani, N., Nurfadhilah., Aprilla, D., & Saleh, S. (2026). Model Pembelajaran Sejarah Berbasis AI dan Kahoot sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Historis Siswa di UPTD SMAN 1 Nosu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 3771-3783. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5613>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama pada perubahan pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Perubahan tersebut menuntut adanya inovasi model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Rahayu et al., 2025). Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Salah satu inovasi yang mengalami perkembangan pesat adalah pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam bidang pendidikan. Teknologi AI memungkinkan terciptanya sistem pembelajaran yang adaptif, personal, dan berbasis data sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks tersebut, AI tidak lagi dipandang sekedar sebagai alat bantu teknologi, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pedagogis yang berperan dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran (Syawaludin, 2025).

Meskipun pembelajaran Sejarah memiliki posisi strategis dalam mengembangkan kesadaran historis peserta didik, pelaksanaannya masih menghadapi sejumlah permasalahan yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran Sejarah yang berfokus pada hafalan fakta dan urutan peristiwa menjadikannya kurang menarik bagi peserta didik sehingga belum optimal dalam mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Sinurat et al., 2025). Hal tersebut menegaskan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan realitas pembelajaran Sejarah di lapangan yang masih berorientasi pada pendekatan konvensional. Padahal, pembelajaran Sejarah idealnya mampu mengembangkan literasi historis yang mencakup kemampuan berpikir kritis, analisis sumber Sejarah, serta interpretasi terhadap peristiwa masa lalu dalam konteks kekinian.

Di tengah perkembangan era digital, literasi historis menjadi kompetensi kunci yang perlu dimiliki peserta didik guna memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi Sejarah secara kritis dan kontekstual. Literasi tersebut tidak semata-mata berfokus pada penguasaan fakta Sejarah, melainkan juga melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi, memahami perspektif yang berbeda, serta membangun argumentasi historis yang logis dan berbasis bukti (Armiyati et al., n.d.). Namun demikian, rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah masih menjadi salah satu faktor yang menghambat

berkembangnya literasi historis. Kondisi tersebut juga ditemukan di UPTD SMAN 1 Nosu, di mana proses pembelajaran Sejarah masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada penjelasan guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi, menganalisis sumber sejarah, maupun mengemukakan pendapat secara kritis. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal sehingga minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah relatif rendah. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital guna meningkatkan partisipasi aktif serta literasi historis peserta didik.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan platform Kahoot. Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan penyampaian materi melalui kuis interaktif yang dirancang secara menarik dan kompetitif sehingga mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik secara signifikan (Heniki & Halim, 2024). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa gamifikasi menggunakan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi peserta didik hingga mencapai tingkat yang sangat tinggi serta mewujudkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Zahara et al., 2025).

Efektivitas Kahoot terlihat dari kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung sehingga membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan lebih cepat dan mendalam. Penggunaan Kahoot juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Zulkifli & Muzakki, 2025). Di sisi lain, pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan pola belajar peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif dan personal.

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, integrasi AI dan Kahoot berpotensi menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan literasi historis peserta didik. Kahoot berperan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, sedangkan AI membantu memperdalam pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun, penelitian yang membahas penggabungan AI dan Kahoot dalam pembelajaran sejarah masih terbatas, khususnya pada tingkat pendidikan menengah di daerah. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya membahas penggunaan AI atau Kahoot secara terpisah sehingga masih terdapat peluang untuk mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan keduanya secara utuh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model

pembelajaran sejarah berbasis AI yang dipadukan dengan Kahoot guna meningkatkan literasi historis peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan (*development research*) untuk menghasilkan model pembelajaran Sejarah berbasis *Artificial Intelligence* melalui integrasi Kahoot dalam meningkatkan literasi historis peserta didik. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kemampuannya untuk mengkaji fenomena secara mendalam serta memahami konteks dan dinamika yang terjadi secara alami di lapangan (Sugiyono, 2018). Dalam konteks ini, penelitian kualitatif tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses, interaksi, dan pengalaman peserta didik serta guru dalam implementasi model pembelajaran (Creswell & Creswell). Desain penelitian yang diterapkan didasarkan pada model pengembangan yang bersifat fleksibel dan adaptif yang meliputi tahapan analisis, perancangan model, implementasi terbatas, serta evaluasi dan refleksi (Slamet, 2022). Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Sejarah, khususnya terkait rendahnya literasi historis dan keterlibatan peserta didik. Selanjutnya, tahap perancangan model dilakukan dengan mengintegrasikan konsep AI yang bersifat adaptif dengan media gamifikasi Kahoot yang interaktif dan menarik. Integrasi ini dirancang untuk menciptakan proses belajar yang meningkatkan motivasi dan menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini meliputi guru Sejarah dan peserta didik di UPTD SMAN 1 Nosu. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran Sejarah berbasis teknologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Harahap, 2020). Observasi dilakukan untuk mengkaji secara langsung proses pembelajaran serta interaksi peserta didik dalam memanfaatkan Kahoot dan teknologi AI. Sementara itu, wawancara mendalam digunakan untuk memperoleh informasi terkait pengalaman, persepsi, dan respon guru maupun peserta didik terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung yang meliputi perangkat pembelajaran, hasil evaluasi, serta berbagai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan. Proses analisis

tersebut berlangsung secara siklus dan berulang untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena yang diteliti (Ridder et al., 2014). Keabsahan data dijaga melalui penerapan Teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun metode sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis AI dan Kahoot

Hasil temuan mengindikasikan bahwa model pembelajaran Sejarah yang dikembangkan mengintegrasikan generative *Artificial Intelligence* seperti ChatGPT dan Canva AI dengan platform gamifikasi Kahoot dalam satu alur pembelajaran yang sistematis meliputi tahap eksplorasi materi, kontruksi pengetahuan, evaluasi interaktif, dan refleksi. Pada tahap eksplorasi, AI digunakan untuk menghasilkan materi berbasis narasi historis yang kontekstual dan berbasis HOTS dimana pemanfaatan AI dalam pembelajaran mampu menghasilkan konten yang dirancang secara adaptif sehingga memenuhi kebutuhan dan perbedaan karakteristik peserta didik (Vieriu & Petrea, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa AI berfungsi sebagai pengembang konten pedagogis yang tidak hanya mempercepat kerja guru, tetapi juga meningkatkan kualitas materi melalui penyajian yang lebih analitis, variatif, dan kontekstual. Dalam praktiknya, materi yang dihasilkan AI mampu menghadirkan berbagai perspektif Sejarah sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga didorong untuk mengeksplorasi dan memahami kompleksitas peristiwa Sejarah secara lebih kritis dan mendalam.

Integrasi Canva AI dalam model pembelajaran memberikan dimensi visual yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik karena mampu menampilkan materi secara visual, adaptif, dan interaktif sehingga meningkatkan pemrosesan kognitif dan mempermudah pemahaman konsep (Nurjanah et al., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran Sejarah tidak hanya membutuhkan narasi tekstual, namun dukungan visual yang mampu memperkuat imajinasi historis. Dengan demikian, kombinasi antara AI berbasis teks (ChatGPT) dan AI berbasis visual (Canva AI) menciptakan pembelajaran multimodal yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik. Pada tahap evaluasi, penggunaan Kahoot sebagai media gamifikasi menunjukkan dampak yang sangat signifikan terhadap keterlibatan peserta didik dimana penggunaan implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar serta keterlibatan aktif peserta didik (Nadima & Halim, 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa elemen kompetensi, skor, peringkat, serta umpan balik langsung dalam Kahoot berperan

sebagai stimulus eksternal yang mendorong keterlibatan emosional peserta didik. Dalam konteks ini, pemanfaatan Kahoot tidak terbatas pada fungsi evaluasi, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton.

Fitur *real-time feedback* yang dimiliki Kahoot memungkinkan peserta didik segera mengidentifikasi kesalahan serta melakukan perbaikan terhadap pemahaman mereka sehingga Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui evaluasi interaktif (Rahmayana & Halim, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot berperan sebagai alat evaluasi formatif yang mampu memperkuat proses *learning reinforcement*. Dengan demikian, peserta didik tidak semata-mata hanya belajar dari materi, tetapi juga dari kesalahan yang mereka lakukan selama evaluasi. Berdasarkan hal tersebut, dapat disintesis bahwa model pembelajaran ini mengintegrasikan kekuatan AI dalam aspek kognitif (penyajian materi dan analisis) dengan kekuatan Kahoot dalam aspek afektif (motivasi dan keterlibatan) sehingga menghasilkan pembelajaran yang interaktif, mendalam, adaptif, dan bermakna.

Peningkatan Literasi Historis Peserta Didik

Hasil temuan mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis AI dan Kahoot berdampak secara signifikan terhadap peningkatan literasi historis peserta didik yang terlihat dari kemampuan mereka dalam memahami kronologi peristiwa, menganalisis sumber Sejarah, serta menginterpretasikan makna historis secara lebih kritis dan reflektif.

Tabel 1. Peningkatan literasi historis peserta didik

No	Indikator Literasi Historis	Kondisi Sebelum (Pra-Implementasi)	Kondisi Sesudah (Pasca-Implementasi)	Kategori
1	Memahami kronologi peristiwa	Menghafal tanpa memahami urutan	Mampu menjelaskan kronologi secara runtut	Tinggi
2	Analisis sumber sejarah	Belum mampu membedakan sumber	Mampu menganalisis dan membandingkan sumber	Tinggi
3	Interpretasi peristiwa	Pemahaman deskriptif	Mampu menafsirkan makna secara kritis	Tinggi
4	Berpikir kritis (HOTS)	Fokus pada hafalan	Mampu menjawab soal analitis dan evaluative	Tinggi

Literasi historis sebagai kompetensi utama dalam pembelajaran Sejarah tidak hanya berfokus pada pemahaman fakta, melainkan juga berperan pada kemampuan berpikir kritis terhadap sumber dan narasi Sejarah (Wijaya et al., 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa peningkatan literasi historis dalam penelitian ini menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran berbasis hafalan menuju pembelajaran berbasis analisis dan interpretasi. Peserta didik tidak lagi hanya sekedar mengingat peristiwa Sejarah, tetapi mulai mampu

mempertanyakan validitas informasi, membandingkan perspektif, serta mengaitkan peristiwa masa lalu dalam konteks kekinian. Lebih lanjut, penggunaan generative AI seperti ChatGPT dan Canva AI dalam menghasilkan materi dan soal berbasis HOTS memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas berpikir peserta didik. AI mampu menyajikan pertanyaan yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir pada tingkat kognitif yang lebih tinggi. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang adaptif (Tan et al., 2025).

Temuan ini menegaskan bahwa AI tidak sekedar berperan sebagai penyedia informasi, melainkan juga sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemampuan berpikir historis yang kompleks. Disisi lain, pemanfaatan Kahoot sebagai media evaluatif berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana gamifikasi melalui Kahoot terbukti mampu meningkatkan partisipasi belajar (Maraza-Quispe et al., 2024). Temuan tersebut menegaskan bahwa motivasi yang tinggi berkontribusi langsung terhadap peningkatan literasi historis. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam memahami materi, lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, integrasi antara AI dan Kahoot menciptakan keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. AI berperan dalam meningkatkan kualitas berpikir dan pemahaman, sedangkan Kahoot berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Dengan demikian, peningkatan literasi historis dalam penelitian ini merupakan hasil dari sinergi antara teknologi dan strategi pembelajaran yang dirancang secara integratif sehingga menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga bermakna dan kontekstual.

Keterlibatan dan Interaksi Peserta Didik

Hasil analisis data observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. peningkatan keterlibatan peserta didik

No.	Indikator Keterlibatan	Kondisi Sebelum (Pra-Implementasi)	Kondisi Sesudah (Pasca-Implementasi)	Kategori
1	Partisipasi belajar	Siswa pasif	Siswa aktif dalam pembelajaran	Sangat Tinggi
2	Motivasi belajar	Kurang tertarik	Sangat antusias	Sangat Tinggi
3	Fokus belajar	Mudah bosan	Lebih fokus dan konsentrasi	Tinggi

4	Antusias evaluasi	Kurang tertarik	Sangat antusias dengan Kahoot	Sangat Tinggi
---	-------------------	-----------------	-------------------------------	---------------

Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam diskusi, serta lebih berani mengemukakan pendapat. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan (Seeletse et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi mampu mengubah karakteristik pembelajaran Sejarah dari yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kondusif dimana peserta didik termotivasi untuk memperoleh skor terbaik dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Elemen kompetensi memiliki peran strategi dalam meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik dalam pembelajaran. Lebih lanjut, keberadaan fitur umpan balik langsung (*real-time feedback*) memungkinkan peserta didik untuk segera mengetahui hasil jawabannya serta mengidentifikasi kesalahan secara cepat sehingga kahoot terbukti mampu meningkatkan hasil belajar melalui evaluasi interaktif berbasis gamifikasi (Okoth, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik tidak sekedar dipengaruhi oleh aktivitas belajar, melainkan juga oleh sistem evaluasi yang digunakan. Di sisi lain, penggunaan AI seperti ChatGPT dan Canva AI memberikan peluang bagi mereka guna mengoptimalkan proses pembelajaran mandiri dan eksploratif. Peserta didik dapat mengakses informasi tambahan, mengajukan pertanyaan, serta memperoleh penjelasan secara cepat dan fleksibel. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya personalisasi pembelajaran dimana sistem AI mampu menyesuaikan konten, kecepatan, dan proses pembelajaran berdasarkan kebutuhan, preferensi, serta karakteristik masing-masing peserta didik (Ayeni et al., 2024). Temuan tersebut menegaskan bahwa AI mendukung pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dengan memberikan kesempatan yang luas untuk mengembangkan potensi dan pemahamannya secara mandiri.

Tabel 3. Peningkatan interaksi peserta didik

No.	Indikator Interaksi	Kondisi Sebelum (Pra-Implementasi)	Kondisi Sesudah (Pasca-Implementasi)	Kategori
1	Interaksi guru–siswa	Satu arah	Dua arah dan aktif	Tinggi
2	Interaksi antar siswa	Minim diskusi	Meningkat melalui diskusi & kompetisi	Tinggi
3	Interaksi dengan teknologi	Terbatas	Aktif menggunakan AI & Kahoot	Sangat Tinggi
4	Kemandirian belajar	Bergantung pada guru	Lebih mandiri melalui AI	Tinggi

Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran tidak terbatas hanya antara guru dan peserta didik, tetapi juga mencakup antara peserta didik dengan teknologi. Hal ini menunjukkan adanya perubahan paradigma pembelajaran dimana teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai mitra belajar. Dengan demikian, dapat disintesis bahwa keterlibatan peserta didik dalam penelitian ini meningkat karena adanya integrasi antara pendekatan teknologi (AI), pendekatan pedagogis (gamifikasi), dan pendekatan interaktif yang secara bersama-sama menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, fleksibel, dan bermakna.

Analisis Efektivitas Model Pembelajaran

Efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikaji berdasarkan beberapa indikator antara lain peningkatan yang terjadi pada aspek kognitif, afektif, dan partisipasi peserta didik secara simultan. Integrasi AI dan Kahoot menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah tidak hanya menjadi lebih interaktif, tetapi juga lebih adaptif dan kontekstual. Hal tersebut sesuai dengan temuan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dimana teknologi digital tidak hanya berfokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran, tetapi juga berperan dalam mendorong motivasi serta peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Rahayu et al., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa teknologi mempunyai peran strategis dalam mentransformasi pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih inovatif dan berbasis kebutuhan peserta didik.

Dari aspek kognitif, penggunaan AI dalam menghasilkan materi dan soal berbasis HOTS berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan. Peserta didik tidak sekedar menerima informasi, melainkan juga dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa AI mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dari sisi kedalaman materi dan kompleksitas berpikir.

Dari aspek afektif, penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dibuktikan melalui peningkatan skor motivasi antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan dalam proses belajar (Sohilait et al., 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa motivasi berperan sebagai faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena tingkat motivasi yang tinggi pada peserta didik berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan, konsentrasi, serta pemahaman materi yang telah dipelajari.

Dari aspek partisipatif, integrasi AI dan Kahoot mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar di kelas. Peran Peserta didik tidak sekedar pasif dalam menerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, dapat disintesis bahwa efektivitas model pembelajaran ini terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan teknologi dan pedagogi secara harmonis. AI berperan dalam meningkatkan kualitas materi dan pembelajaran yang adaptif sedangkan Kahoot berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Integrasi keduanya menghasilkan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik Pendidikan abad ke-21, khususnya dalam pengembangan literasi historis peserta didik.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang dipadukan dengan Kahoot mampu meningkatkan literasi historis peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak lagi hanya berorientasi pada hafalan fakta, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami kronologi, menganalisis sumber sejarah, serta menafsirkan peristiwa secara lebih kritis dan reflektif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wijaya et al., (2025) yang menyatakan bahwa literasi historis tidak hanya berkaitan dengan penguasaan fakta sejarah, tetapi juga kemampuan berpikir kritis terhadap sumber dan interpretasi sejarah.

Penggunaan AI dalam pembelajaran membantu guru menyajikan materi yang lebih adaptif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi AI memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih personal sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mendalam (Tan et al., 2025). Temuan ini juga di dukung oleh penelitian Vieriu & Petrea (2025) yang menjelaskan bahwa AI mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan materi yang interaktif dan berbasis kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan ChatGPT dan Canva AI membantu peserta didik memahami materi sejarah melalui penyajian teks dan visual yang lebih variatif dan kontekstual.

Penggunaan Kahoot sebagai media gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Maraza-Quispe et al., (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi melalui Kahoot dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan antusiasme belajar peserta didik. Selain itu, Nadima & Halim (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak

positif terhadap keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, antusias mengikuti evaluasi, dan lebih fokus selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Integrasi AI dan Kahoot dalam penelitian ini menunjukkan adanya keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. AI berperan dalam memperdalam pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sedangkan Kahoot membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik (Rahayu et al., 2025).

Meskipun demikian, penerapan model pembelajaran ini masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan fasilitas teknologi, akses internet, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model yang digunakan, tetapi juga oleh dukungan sarana dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan fasilitas pendukung dan pelatihan bagi guru agar implementasi pembelajaran berbasis AI dan Kahoot dapat berjalan lebih optimal. Secara keseluruhan, model pembelajaran ini dinilai efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran sejarah yang lebih inovatif di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Sejarah berbasis *Artificial Intelligence* yang dipadukan dengan Kahoot mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Model pembelajaran yang dikembangkan memadukan penggunaan AI, seperti ChatGPT dan Canva AI, dengan platform Kahoot dalam alur pembelajaran yang terstruktur, mulai dari tahap eksplorasi materi, pembangunan pemahaman, evaluasi interaktif, hingga refleksi. Pemanfaatan AI terbukti mampu menghasilkan materi pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, penggunaan Canva AI memperkuat aspek visual sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep sejarah secara lebih mudah dan mendalam. Di sisi lain, penggunaan Kahoot sebagai media gamifikasi memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Fitur kompetisi, skor, serta umpan balik langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan

terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Penerapan model ini juga terbukti mampu meningkatkan literasi historis peserta didik. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka yang semakin baik dalam memahami kronologi peristiwa, menganalisis sumber sejarah, serta menafsirkan makna peristiwa secara kritis. Terjadi pergeseran dari pembelajaran yang berorientasi pada hafalan menuju pembelajaran yang menekankan analisis dan interpretasi.

Selain itu, keterlibatan dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Interaksi tidak hanya terjadi antara guru dan peserta didik, tetapi juga antar peserta didik serta antara peserta didik dengan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Secara keseluruhan, efektivitas model pembelajaran ini terletak pada sinergi antara teknologi dan strategi pembelajaran. AI berperan dalam meningkatkan kualitas materi dan kemampuan berpikir peserta didik, sedangkan Kahoot berfungsi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Integrasi keduanya menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

REFERENSI

- Armiyati, L., Djono, D., & Andayani, A. (n.d.). Enhancing Historical Literacy through Technology: Exploring Teachers' Perceptions and Implementation Strategies. *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 7(1), 61–69.
- Creswell, J., & Creswell, Jd. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Number 9).
- Harahap, N. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Sumatera Utara: *Wal Ashri Publishing*
- Heniki, R., & Halim, A. (2024). Teachers' and Students' Perceptions of Kahoot as an Assessment Tool at a School. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*, 4(2). <https://doi.org/10.58740/juwara.v4i2.115>
- Maraza-Quispe, B., Traverso-Condori, L. C., Torres-Gonzales, S. B., Reyes-Arco, R. E., Tinco-Túpac, S. T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J. D. R. (2024). Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033>
- Nadima, I. S., & Halim, A. (2024). The Correlation of Student Engagement using Kahoot on Learning Outcomes in Junior High School. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*, 4(2). <https://doi.org/10.58740/juwara.v4i2.114>
- Nurjanah, L. U., Sutomo, M., Mu'alimin, M., & Ezginci, H. Y. (2025). Enhancing Elementary Students' Learning Interest Through AI-Driven Canva Learning Tools: Evidence from a Pre-Experimental Study. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 15(2). <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v15i2.18243>
- Okoth, R. (2025). Using Kahoot! as a Formative Assessment Tool in Undergraduate Organic Chemistry Lecture Courses. *Journal of Chemical Education*, 102(7). <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.4c01538>

- Ayeni, O. O., Al Hamad, N. M., Chisom, O. N., Osawaru, B., & Adewusi, O. E. (2024). AI in Education: A Review of Personalized Learning and Educational Technology. *GSC Advanced Research and Reviews*, 18(2). <https://doi.org/10.30574/gscarr.2024.18.2.0062>
- Rahayu, R., Eriya, V., Simanjuntak, R., Angraini, N., & Hasibuan, S. I. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Media Pembelajaran di Sekolah. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.7685>
- 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). <https://doi.org/10.26905/enjourme.v9i1.13150>
- Ridder, H. G., Miles, M. B., Michael Huberman, A., & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook. *Zeitschrift Fur Personalforschung*, 28(4).
- Seeletse, S. M., Wijayanti, L. M., Muqorrobin, S., & Abdurahman, A. (2024). Gamification in Education: Enhancing Student Engagement in the Digital Age. *Assoeltan: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(2). <https://doi.org/10.70610/edujavare.v2i2.796>
- Sinurat, G. J. F., Prasasti, T. I., Rumahorbo, R. D., Tatiah, Lumbangaol, A., Ndruru, S., & Sinaga, Y. S. (2025). Peran Teks Ulasan dalam Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) terhadap Prasejarah Indonesia. *Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan*, 6(2).
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (RnD). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 66.
- Sohilait, D., Arjanto, P., Chong, S. T., Imaculada, M., & Soares, C. (2025). The Power of Gamification: How Kahoot! Transforms Motivation and Learning in Primary Science Education. In *International Research-based Education Journal*, 7(1).
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syawaludin, C. (2025). Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran di Lingkungan Pendidikan Dasar. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.3411>
- Tan, L. Y., Hu, S., Yeo, D. J., & Cheong, K. H. (2025). *Artificial Intelligence* -Enabled Adaptive Learning Platforms: A review. In *Computers and Education: Artificial Intelligence* (Vol. 9). <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100429>
- Vieriu, A. M., & Petrea, G. (2025). The Impact of *Artificial Intelligence* (AI) on Students' Academic Development. *Education Sciences*, 15(3). <https://doi.org/10.3390/educsci15030343>
- Wijaya, T., Alauwiyah, F., & Pahlevi, M. R. (2025). Utilization of Primary Sources in History Learning: Teachers' Efforts to Improve High School Students' Historical Literacy. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 12(1).
- Zahara, M., Kala, P. S., & Ricardo, B. (2025). Gamification in Learning: The Application of Kahoot and Quizizz to Enhance Student Participation. *Education Journal*, 1(1), 23–32.
- Zulkifli, Z., & Muzakki, M. (2025). Evaluating the Effectiveness of Kahoot as an Interactive Assessment Tool in Teaching Islamic Cultural History. *Journal of Islamic Education*, 2(1).