

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN *KAHOOT*
UNTUK MENINGKATKAN EVALUASI HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA
PESERTA DIDIK KELAS X SMK CLUWAK
KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Keagamaan Buddha**

Oleh:

DUTI SARI PUTRA

20220200015



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA (S1)
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA (STIAB)
SMARATUNGA
BOYOLALI
2026**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN *KAHOOT*
UNTUK MENINGKATKAN EVALUASI HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA
PESERTA DIDIK KELAS X SMK CLUWAK
KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Keagamaan Buddha**

**Oleh:
DUTI SARI PUTRA
20220200015**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA (S1)
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA (STIAB)
SMARATUNGA
BOYOLALI
2026**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Peserta Didik Kelas X SMK Cluwak kabupaten Pati” Karya,

Nama : Duti Sari Putra

Nim : 20220200015

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha (S1)

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Ujian Skripsi.

Boyolali, 14 Mei 2025

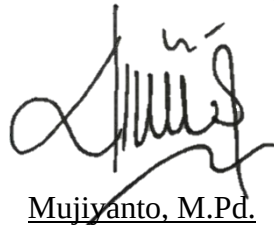
Dosen Pembimbing I



Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B.

NIY. 101098

Dosen Pembimbing II



Mujiyanto, M.Pd.

NIY. 101075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA (S1)
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA SMARATUNGA**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Boyolali, 17 Februari 2026

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha (S1)
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratunga Boyolali
Menerima Skripsi Yang Ditulis Oleh:
DUTI SARI PUTRA

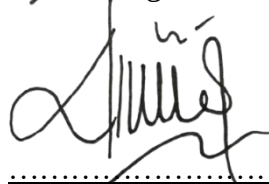
Berjudul:

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PERMAINAN *KAHOOT* UNTUK
MENINGKATKAN EVALUASI HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA PESERTA DIDIK KELAS X
SMK CLUWAK KABUPATEN PATI**

Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
SARJANA PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA



.....
Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B
Pembimbing I



.....
Mujiyanto, M.Pd
Pembimbing II

Mengetahui,



.....
Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B
Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Duti Sari Putra
NIM : 20220200015
Program Studi : Pendidikan Keagama Buddha
Alamat Lengkap : RT 04,RW 04, Dk. Simo, Ds. Blingoh, Kec.
Donorojo, Kab. Jepara, Jawa Tengah
Kode Pos : 59454
Telp. Kantor :
Telp. Rumah :
No. HP : 081229799056

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian dalam penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah dengan keabsahan data yang dikutip dan keaslian/originalitas skripsi adalah di luar tanggung jawab STIAB SMARATUNGGA dan saya bersedia menanggung segala resiko sanksi yang dikeluarkan STIAB SMARATUNGGA berupa pencabutan gelar akademik dan gugatan yang diajukan oleh pihak lain yang merasa dirugikan.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Boyolali, 11 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10.000', 'MEMPAI', and 'TEMPER'. The serial number '428ABA JX024379727' is visible at the bottom of the stamp.

Duti Sari Putra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Duti Sari Putra

NIM : 20220200015

Menyatakan bahwa saya telah mempublikasikan hasil penelitian skripsi saya sebagai berikut.

Sari Putra, D. (2026). Eektivitas media pembelajaran interaktif berbasis permainan kahoot untuk meningkatkan evaluasi hasil belajar pendidikan agama buddha peserta didik kelas X SMK Cluwak Kabupaten Pati. *Jurnal Edu Cendikia*

Boyolali, 11 Agustus 2026

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERBUK PABLO KUPAH', '10000', 'METERAI', and '429A5AJ024979727'.

Duti Sari Putra

MOTTO

“Janganlah terlalu mencintai apa yang dicintai, karena kehilangan akan membawa penderitaan.”

(Buddha Gautama)

“Masih banyak makanan enak yang harus dicoba, serial yang harus ditamatkan, dan tempat indah yang harus dikunjungi. Mungkin bagi kita hidup menyakitkan, tapi bagi orang-orang di sekeliling kita akan lebih menyakitkan kalau kita nggak hidup. Seberat apa pun keadaan, jangan menyerah ya.”

(Fiersa Besari)

“Proses paling panjang dalam hidup seseorang adalah proses menerima adanya sendiri. Itu ga mudah sama sekali, karna musuh terbesarnya bukan orang lain tapi dirinya sendiri yang selalu merasa “not enough”. Kadang kita marah sama kelemahan diri sendiri, menyesali masalah yang sudah², dan selalu dibayangi “andai saja...” seolah² jalan hidup bisa berputar lagi. Diri kita capek karna kita selalu sibuk ngejar versi diri yang “perfect” padahal yang kita butuhin not just being perfect, but permission to be human, to be flawed, to learn, to heal tanpa terus menyiksa diri sendiri”

(Duti Sari Putra)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Sanghyang Adi Buddha Tuhan Yang Maha Esa, para Buddha, Bodhisatva dan Mahasatva atas berkah pancaran cinta kasih dan perlindungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga Boyolali.
2. Dr. Kabri, S.Ag., M.Pd.B selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratungga.
3. YM. Sasana Bodhi Mahathera yang telah Memberikan nasehat sebagai Orang Tua kepada Anak Asuh Pusdiklat Buddhayana Boyolali
4. Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B selaku Kaprodi S1 Pendidikan Keagamaan Buddha STIAB Smaratungga.
5. Eko Prasetyo, M.Sn., selaku Dosen wali yang telah memberikan arahan selama perkuliahan.
6. Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan skripsi.
7. Mujiyanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan skripsi.
8. Keluarga besar SMK Negeri 1 Cluwak yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam penyelesaian skripsi.
9. Almamater tercinta.
10. Orang tua, keluarga dan saudara tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan dalam segala hal.

11. Keluarga besar Lembaga Orang Tua Asuh Pusdiklat Budhayana Boyolali selaku donator yang telah membantu perkuliahan penulis.
12. Bapak/Ibu dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi.
13. Teman-teman keluarga besar angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat dan membantu selama ini.
14. Rekan-rekan Mahasiswa STIAB Smaratungga yang banyak memberikan bantuan selama ini.

ABSTRAK

Duti Sari Putra, 20220200015, 2026. *Evektivitas media pembelajaran interaktif berbasis permainan kahoot untuk meningkatkan evaluasi hasil belajar pendidikan agama buddha peserta didik kelas X SMK Cluwak Kabupaten Pati*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Buddha, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga, Boyolali, Jawa Tengah. Pembimbing (I) Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B. (II) Mujiyanto, M.Pd.

Kata Kunci : *media pembelajaran interaktif berbasis permainan kahoot, evaluasi hasil belajar*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMK Cluwak Kabupaten Pati, serta menguji seberapa besar pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran *Kahoot*.

Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen kuantitatif. Dengan penelitian menggunakan metode desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMK N 1 Cluwak Kabupaten Pati yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 15 siswa beragama Buddha. Pengumpulan data dilakukan melalui tes soal hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kahoot, di mana nilai rata-rata kelas meningkat secara nyata dari sebesar 57 pada pretest menjadi 80 pada posttest. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji t (t-test) juga memperkuat temuan ini dengan diperolehnya nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,02 ($< 0,05$), yang membuktikan adanya pengaruh positif yang signifikan dari intervensi perlakuan yang diberikan kepada siswa. Ini menunjukkan bahwa fitur gamifikasi dan kuis real-time *Kahoot* efektif merangsang keterlibatan kognitif siswa. Kesimpulannya, penerapan media interaktif Kahoot terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Buddha peserta didik kelas X SMK N 1 Cluwak Kabupaten Pati.

ABSTRACT

Duti Sari Putra, 20220200015, 2026. *The Effectiveness of Kahoot-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcome Evaluations in Buddhist Religious Education for Grade X Students at SMK Cluwak, Pati Regency. Undergraduate Thesis, Buddhist Religious Education Study Program, Smaratungga College of Buddhist Studies, Boyolali, Central Java. Advisor (I) Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B., (II) Mujiyanto, M.Pd.*

Keywords: *Kahoot-based interactive game learning media, learning outcome evaluation*

This study aims to determine the effectiveness of using the game-based interactive learning medium Kahoot in Buddhist Religious Education lessons on the learning outcomes of Grade X students at SMK Cluwak, Pati Regency, and to assess the extent of the medium's influence on improving student learning outcomes. The study is motivated by low student learning outcomes which remain below the Minimum Mastery Criteria (KKM) and the suboptimal utilization of interactive learning media, specifically Kahoot, in the instructional process.

The research employed a quantitative experimental method, specifically a pretest-posttest control group design. The research subjects were 15 Buddhist students from a single Grade X class at SMK N 1 Cluwak, Pati Regency. Data were collected using learning outcome tests administered before and after the intervention.

The research results indicate a significant improvement in students' learning outcomes following the use of Kahoot; the class average score rose markedly from 57 on the pre-test to 80 on the post-test. Inferential statistical analysis using the t-test further supports these findings, yielding a Sig. (2-tailed) value of 0.02 (< 0.05), which demonstrates a significant positive effect resulting from the intervention applied to the students. This indicates that Kahoot's gamification features and real-time quizzes are effective in stimulating students' cognitive engagement. In conclusion, the implementation of the interactive medium Kahoot proved significantly effective in enhancing the Buddhist Religious Education learning outcomes of Grade X students at SMK N 1 Cluwak, Pati Regency.

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Puji syukur penulis panjatkan kepada Sang Hyang Adi Buddha Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha, Bodhisattva dan Mahasattva yang telah memberikan berkah dan perlindungan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Kahoot* untuk Meningkatkan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha Peserta Didik Kelas X SMK Cluwak kabupaten Pati” tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Peneliti dalam penyusunan Skripsi, telah banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan sara syukur maka peneliti mengucapkan trimakasih kepada semua pihak yang telah membantu memberikan petunjuk dan bimbingan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan peneliti mengucapkan trimakasih kepada:

1. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga Boyolali.
2. Dr. Kabri, S.Ag., M.Pd.B selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratungga.
3. YM. Sasana Bodhi Mahathera yang telah memberikan nasehat sebagai Orang Tua kepada Anak Asuh Pusdiklat Buddhayana Boyolali.
4. Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B selaku Kaprodi S1 Pendidikan Keagamaan Buddha STIAB Smaratungga.
5. Eko Prasetyo, M.Sn., selaku Dosen wali yang telah memberikan arahan selama perkuliahan.
6. Dr. Kabul Praptiyono, S.Ag., M.Pd.B Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan skripsi.

7. Mujiyanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan skripsi.
8. Keluarga besar SMK Negeri 1 Cluwak yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu dalam penyelesaian skripsi.
9. Almamater tercinta.
10. Orang tua, keluarga dan saudara tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan dalam segala hal.
11. Keluarga besar Lembaga Orang Tua Asuh Pusdiklat Budhayana Boyolali selaku donator yang telah membantu perkuliahan penulis.
12. Bapak/Ibu dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smaratungga yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi.
13. Teman-teman keluarga besar angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat dan membantu selama ini.
14. Rekan-rekan Mahasiswa STIAB Smaratungga yang banyak memberikan bantuan selama ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan dan motivasi yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini mendatangkan berkah bagi semua pihak, untuk kehidupan ini dan selama-lamanya. Semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca.

Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta

Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia

Boyolali, 11 Agustus 2026



Dutri Sari Putra

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
a. Siswa	10
b. Guru	11
c. Sekolah.....	11
d. STIAB Smaratungga	12
G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (<i>State of the Arts</i>).....	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	17
A. Kajian Pustaka.....	17
B. Kerangka Teoritis.....	24
1. Hasil Belajar.....	24
a. Pengertian Hasil Belajar.....	24
b. Tingkatan Hasil Belajar.....	27
c. Ciri ciri Hasil Belajar	29
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	32
e. Peran Hasil Belajar dalam Pembelajaran	34
2. Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan <i>Kahoot</i>	37
a. Pengertian Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot	37
b. Karakteristik Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot..	39
c. Manfaat Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot	41
d. Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot.....	44
e. Kelebihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot	46
f. Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Kahoot	48
C. Kerangka Berpikir.....	50
D. Hipotesis Penelitian.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Objek Penelitian.....	51
B. Desain Penelitian.....	51
C. Populasi dan Teknik Sampel.....	53
1. Populasi.....	53
2. Sampel.....	53
3. Teknik Sampling	54
D. Variabel Penelitian	54
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	59
1. Teknik Pengumpulan Data.....	59
a. Tes (Pretest dan Posttest)	59

b. Observasi Terstruktur.....	60
2. Instrumen Penelitian.....	60
3. Produser Penyusunan Instrumen Tes Soal	61
4. Cara Pemberian Skor Tes.....	61
5. Uji Coba Instrumen	62
a. Validitas	63
1) Jenis Validitas	63
2) Jenis Uji Validitas Internal.....	64
3) Teknik Uji Validitas.....	64
4) Hasil Uji Validitas.....	65
b. Reliabilitas	66
1) Teknik Uji Reliabilitas	66
2) Hasil Uji <i>Reliabilitas</i>	67
F. Teknik Analisis Data.....	68
1. Uji Normalitas.....	69
2. Uji Hipotesis	69
3. Rumus Uji t Berpasangan.....	70
G. Hipotesis Statistik	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Tujuan Penelitian Pertama	71
1. Hasil Penelitian	71
a. Deskripsi Data.....	71
1) Hasil Data Penelitian.....	71
2) Hasil Uji Deskriptif SPSS	73
3) Hasil Skor Nilai <i>Pre-test</i>	74
4) Hasil Skor Nilai <i>Post-test</i>	76
5) Hasil <i>Pre-test</i> :	78
6) Hasil <i>Post-test</i> :	78
2. Pembahasan.....	78
B. Tujuan Penelitian Kedua	84
1. Hasil Penelitian	84

a. Uji Asumsi Klasik.....	84
1) Uji Normalitas.....	84
2) Uji Linieritas	87
3) Uji Paired Sampel t-Test	89
2. Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP.....	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR SINGKATAN

A : *Anguttara-Nikaya*

Dh : *Dhammapada*

M : *Majjhima-Nikaya*

Vin : *Vinaya-Pitaka*

Ud : *Udana*

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian Pre-eksperimental Tahap Kegiatan	52
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Beragama Buddha Kelas X SMK Negeri 1 Cluwak.....	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Soal Tes	62
Tabel 3. 4 Hasil Reliabilitas Instrumen Posttest	68
Tabel 4. 1 Data Nilai Pre-test dan Post-test	72
Tabel 4. 2 Hasil Uji Deskriptif SPSS 21	73
Tabel 4. 3 Scor Nilai Pre-test (Sebelum perlakuan).....	74
Tabel 4. 4 Hasil Skor Nilai Post-test (Sesudah Penerapan)	76
Tabel 4. 5 Uji Normalitas.....	85
Tabel 4. 6 Uji Linieritas	87
Tabel 4. 7 Uji Paired T-test.....	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	50
Bagan 3. 1 Hubungan Antara Variabel	56
Bagan 3. 2 Penyusunan Instrumen Penelitian	61
Bagan 4. 1 Persentase Pretest dan Posttest	86
Bagan 4. 2 Hasil Analisi Uji Linieritas Pre-test dan Post-test	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 2 Surat Balasan	109
Lampiran 3 Modul Pembelajaran.....	110
Lampiran 4 Latihan Tes Soal (Pre-test)	116
Lampiran 5 Soal Test Kahoot (Posttest)	120
Lampiran 6 Validitas Pertama.....	127
Lampiran 7 Validitas Kedua	129
Lampiran 8 Uji Validitas SPSS 21.....	131
Lampiran 9 Data Nama Responden	135
Lampiran 10 Kisi-Kisi Soal Tes.....	136
Lampiran 11 Data Skor Nilai Tes	137
Lampiran 12 Kartu Proses Bimbingan.....	138
Lampiran 13 Foto Kegiatan Pembelajaran.....	140
Lampiran 14 Sertifikat LoA	141
Lampiran 15 Sertifikat Pengecekan Turnitin	142
Lampiran 16 Data Riwayat Hidup	143