



**PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN
SEJARAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS X DI SMA KARTIKA I-4 PEMATANGSIANTAR T.A 2023-2024**

Azura Putri¹, Jalatua H. Hasugian², Ahmad Fakhri Hutaaruk³

Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun

Email : azuraputri@gmail.com

Abstrak : Metode pengajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik mudah bosan. Hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar tidak menarik dan pembelajaran sulit diserap peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran menjadi semakin beragam. Salah satunya adalah dengan menggunakan kuis kahoot! berbasis online, sebagai media pengajaran pembelajaran sejarah agar pembelajaran menjadi menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pemanfaatan aplikasi kahoot!, pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi kahoot!, Lebih meningkat daripada yang tidak menggunakan aplikasi kahoot!. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51. Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 78,85. Kemudian dari uji hipotesis menunjukkan hasil nilai nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) <0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal itu menunjukkan bahwa aplikasi kahoot!, memiliki manfaat terhadap hasil belajar siswa dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa, "Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" diterima.

Kata Kunci : Kahoot!, Tes Statistik, Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Abstract: Monotonous teaching methods tend to make students easily bored. This is because the teaching and learning process is not interesting and learning is difficult for students to absorb. With the development of technology, learning media are becoming more diverse. One of them is by using online-based kahoot quizzes, as a teaching medium for history learning so that learning becomes interesting. The purpose of this study was to see how the use of the kahoot application!, in history learning to improve student learning outcomes at SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. The results of this study indicate that the learning outcomes of students using the kahoot application!, Increased more than those who did not use the kahoot application!. This can be seen from the average posttest score in the control class which was 70.51. While the average posttest score in the experimental class was 78.85. Then from the hypothesis test shows the results of the Sig. (2-tailed) values are 0.00 meaning the Sig. (2-tailed) value <0.05. So it can be concluded that there is a significant difference between learning outcomes in the experimental class and the control class. This shows that the Kahoot! application has benefits for student learning outcomes with the research hypothesis stating that, "The use of the Kahoot! application can improve the learning outcomes of students at SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" is accepted.

Keywords: Kahoot!, Statistics Test, Pretest and Posttest Learning Results



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses menuntut ilmu dalam pendidikan adalah salah satu syarat terpenting untuk mencerdaskan generasi bangsa dan memajukan suatu negara. Dengan adanya pendidikan akan tercapai sumber daya manusia yang cerdas dan kreatif. Sehingga adanya pendidikan dapat memperluas pengetahuan manusia di era globalisasi ini. Belajar tentunya memberi andil yang besar dalam pendidikan, dapat dikatakan dua rantai yang tidak bisa dipisahkan adalah belajar dan mengajar. Menurut Mukhlison Effendi Pendidikan adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berlangsung dengan baik.

Setiap bangsa dan negara yang ada di dunia berpendapat bahwasannya tujuan pendidikan adalah, mengupayakan agar setiap insan sempurna dalam pertumbuhan tubuhnya, sehat otaknya serta baik budi pekertinya, agar tercapai puncak kesempurnaannya dan bahagia lahir dan batin hidupnya (Mukhlison Effendi, 2006:09). Pengertian dalam pembelajaran berarti tenaga pendidik harus mampu untuk menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya dengan mengorganisasikan untuk mendapatkan lingkungan belajar dengan berbagai metode sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Nini Aryani & Molli Wahyuni, 2021:07).

Setiap peserta didik dimanapun mengenyam pendidikan, baik di sekolah umum, pesantren, sekolah menengah atas, dan sekolah kejuruan, wajib untuk mempelajari sejarah. Karena dapat dikatakan, dengan belajar sejarah kita sudah mengapresiasi jasa para pahlawan bangsa kita. Seperti halnya petuah dari Bung Karno, bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya. Proses pembelajaran sejarah merupakan proses yang memberikan wawasan perjuangan tentang para pahlawan dan mampu membangkitkan semangat patriotisme.

Menurut (Nini Aryani & Molli Wahyuni, 2021:10) ada tiga faktor secara global yang berpengaruh terhadap belajar anak. Pertama adanya faktor internal yang asalnya dari aspek psikologis atau jasmani. Kedua, faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sosial, dan lingkungan nonsosial. Ketiga faktor pendekatan belajar yang merupakan cara peserta didik untuk mencapai efektivitasnya. Hasil belajar peserta didik merupakan upaya yang dilakukan peserta didik untuk mencapai prestasi akademis. Dalam mencapai itu ada beberapa aspek yang dapat dinilai, yaitu melalui keaktifan peserta didik bertanya atau menjawab pertanyaan di dalam kelas, serta melalui ujian dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik, dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mampu bersaing di lingkungan dan bermacam-macam kehidupan bermasyarakat. Menurut Tenni Nurrita (2018) hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diberikan kepada peserta didik. Hasil itu berupa penilaian setelah peserta didik mengikuti serangkaian proses belajar mengajar melalui pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Metode pengajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik mudah bosan, hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar terlihat tidak menarik dan pembelajaran sulit diserap oleh peserta didik. Dapat dikatakan media belajar sangat dibutuhkan sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut (Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah, 2021:09) demi mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien



dibutuhkan media sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk itu seorang pendidik harus mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, untuk menciptakan media yang cocok sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.

Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran menjadi semakin beragam. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasihoot! berbasis online, sebagai media pengajaran pembelajaran sejarah agar pembelajaran menjadi menarik. Saat menggunakan aplikasihoot!, penyelenggara dapat mengatur waktu sesuai keinginan. Seperti pada permainan umumnya dalam kahoot! juga terdapat pemenangnya, peserta didik dapat menyegarkan pikiran dengan adanya permainan kahoot! ini.

Siswa dapat menggunakan kahoot! hanya dengan satu *gadget* dan kuota internet. Penyelenggara juga dapat menggunakan akun Gmail, Yahoo, atau Facebook mereka, dan pengguna iPhone dapat login melalui Icould. Ada dua cara memainkan Kahoot yaitu, mode Klasik dan mode Tim. Dalam *mode* klasik, peserta bermain secara individu atau sendiri dan namanya ditampilkan di monitor. Dalam *mode* tim, peserta bermain secara berkelompok, sehingga nama yang ditampilkan di monitor juga akan menjadi nama kelompok siswa tersebut. Di akhir permainan, skor peserta juga akan ditampilkan di layar monitor, sehingga siswa puas dengan hasilnya. Hasil penelitian (Brauer: 2018) menunjukkan bahwa 85% siswa selalu berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA SWASTAKARTIKA I-4 PEMATANGSIANTAR T.A 2023-2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Banyak tenaga pendidik yang masih kurang paham dan tidak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sejarah.
2. Banyak tenaga pendidik mata pelajaran sejarah yang masih monoton pembelajarannya, hanya dengan menggunakan buku paket dan metode ceramah.
3. Banyak anggapan bahwa mata pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan.
4. Siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah hanya meringkas buku paket sejarah.

1.3. Pembatasan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang dipaparkan peneliti, maka penulis memberi batasan masalahnya hanya membuat aplikasi kahoot! untuk media pembelajaran. Dengan fokus penelitian pemanfaatan aplikasi kahoot! sebagai peningkatan hasil belajar siswa untuk kelas X dengan melakukan uji tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mata pelajaran sejarah. Dalam penggunaan kahoot! ini, penulis hanya membuat cara pembuatan *game* kuis untuk memudahkan guru mengajar pada semester genap mendatang.

1.4. Rumusan Masalah



1. Apakah aplikasi kahoot! bermanfaat untuk peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024?
2. Apa saja yang merupakan faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi kahoot! dalam mata pelajaran sejarah?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media kahoot! untuk peningkatan hasil belajar peserta didik kelas kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung kahoot! Dalam mata pelajaran sejarah.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media ajar yang lebih *modern*, salah satunya kahoot!.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Penulis berharap adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari sejarah.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Dapat membantu wawasan guru untuk memanfaatkan media ajar yang *modern* sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Mampu memperluas wawasan peneliti sebagai guru yang memanfaatkan teknologi dengan menjadi guru yang kreatif, inovatif dan inspiratif.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

Dalam buku Rudi Susilana dan Cepi Riyani (2018:6) menurut Heinich, media merupakan suatu alat saluran komunikasi. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tujuh macam oleh Gagne, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Media pembelajaran



menurut Rudi Sulilana & Cipi Riyani (2018:6) selalu terdiri atas dua 7ostte penting, yaitu 7ostte peralatan atau perangkat kelas (*hardware*) dan 7ostte pesan yang dibawanya (*software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah dari peralatan itu, tetapi pesan atau informasi yang dibawakan oleh media tersebut.

Dalam kegiatan, pembelajaran guru harus mencari, memilih dan menggunakan sumber belajar serta media pembelajaran, yang sesuai dengan tujuan dari materi pembelajaran tersebut, Satrianawati (2018:07) pemilihan media dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi baik. Sesuai peran dan fungsinya media dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, Satrianawati (2018:37). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan merangsang pikiran peserta didik.

Menurut Septy Nurfadillah dalam buku media pembelajaran ada dua manfaat media pembelajaran, manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis. Sementara itu manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga siswa dapat berfikir dengan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan menyenangkan.



2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Dalam buku pembelajaran efektif, menurut H. Asis Saefudin & Ika Berdiati, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. H. Asis Saefudin & Ika Berdiati (2014:32) peran guru yang maksimal sebagai perancang pembelajaran untuk memotivasi dalam mengemas pembelajaran, penugasan guru untuk mengelola kelas dengan baik akan berhasil guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Homroul Fauhah (2021) pembelajaran adalah usaha guru dan siswa yang dilakukan secara sadar untuk membuat siswa belajar dimana terdapat perubahan tingkah laku siswa sehingga siswa mendapat kemampuan baru dalam jangka waktu yang lama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kerja sama yang baik antara tenaga pendidik dengan peserta didik mampu menghasilkan pembelajaran yang baik dan efisien.

2.1.3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mardiah Kalsum (2017) hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu guru perlu mengetahui, mempelajari metode ajar dan mempraktekkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Homroul Fauhah (2021), hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang meliputi aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengacu pada prestasi peserta didik, melalui proses pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang ditetapkan melalui berbagai faktor.



2.1.4. Pengertian Aplikasi Kahoot!

Aplikasi kahoot! Merupakan salah satu kuis berbasis online sebagai media pembelajaran interaktif dengan berbagai permainan yang dapat digunakan hanya bermodalkan *gadget* dan kuota internet, Dimana penyelenggara dapat membuat kuis sesuai dengan keinginannya untuk mewarnai suasana kelas agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan peserta didik lebih menjadi aktif.





2.1.5. Cara penggunaan Aplikasi Kahoot!

- a. Kahoot! Dapat diakses melalui laman website Kahoot.com dengan melakukan registrasi.



Gambar 2.1 *Tampilan Depan Kahoot!*

Jika penyelenggara belum pernah menggunakan Kahoot! Sebelumnya, Penyelenggara dapat mendaftar dengan mengklik “masuk” melalui akun *email* atau *facebook* anda dan untuk pengguna iPhone dapat masuk menggunakan akun *icould* mereka.

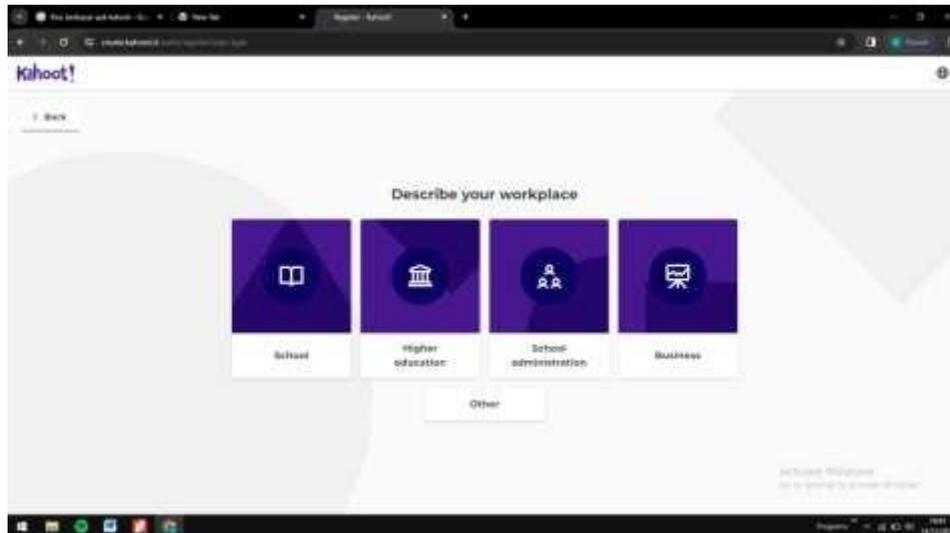
- b. Lalu akan muncul *chose your account type* kemudian penyelenggara dapat memilih sebagaiteacher.



Gambar 2.2 *Tampilan Profesi*

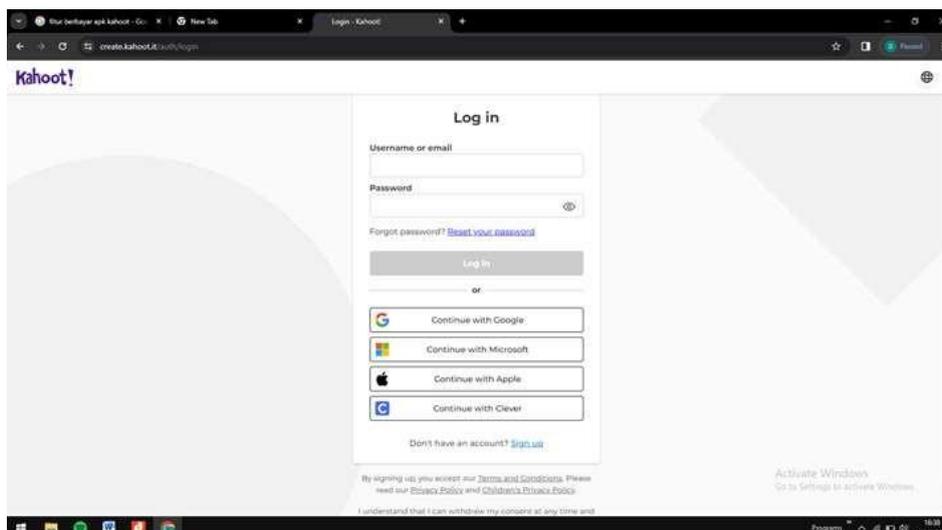


- c. Kemudian akan muncul pertanyaan dimana tempat bekerja, guru dapat memilih *higher education*.



Gambar 2.3 *Tampilan Describe Your Workplace*

- d. Kemudian akan muncul *sign up* seperti gambar dibawah ini lalu akan muncul *login*, apabila tenaga pendidik belum pernah menggunakan aplikasi kahoot! Bisa melakukan pendaftaran dengan tekan *sign up* melalui akun *email*, *facebook*, dan untuk pengguna iphone bisa masuk melalui akun *icould*.



Gambar 2.4 *Tampilan Sign Up*



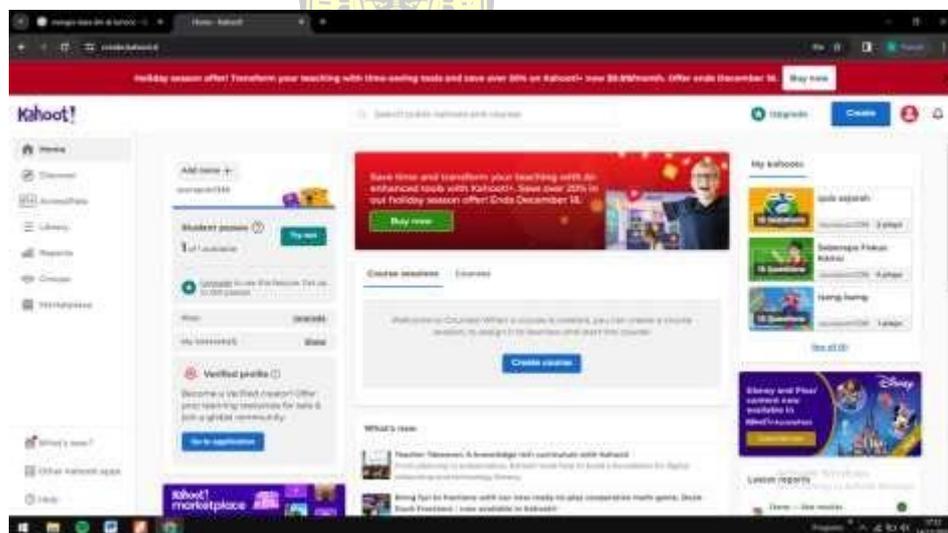
- e. Setelah berhasil *login* akan muncul beberapa pilihan pembayaran, penyelenggara juga dapat mengakses secara gratis dengan klik “*get basic for free*”



Gambar 2.5 *Tampilan Pengguna Kahoot! Berbayar*

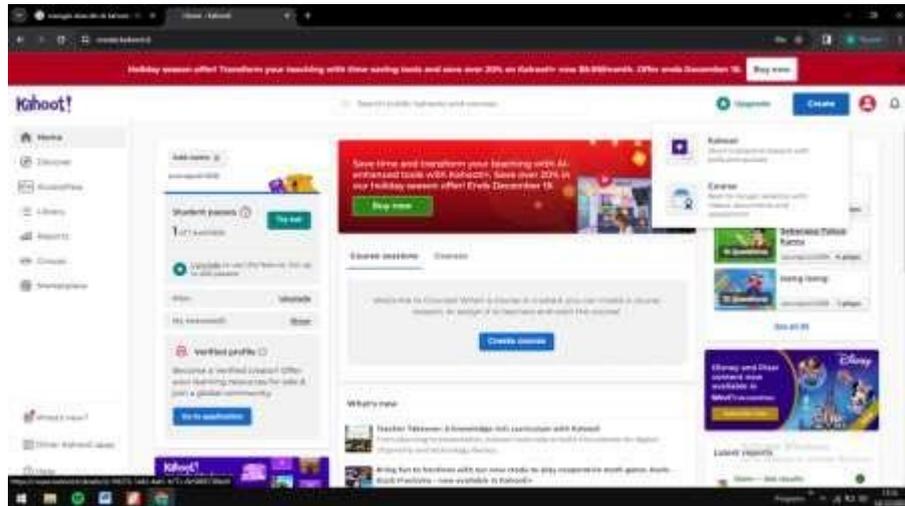
2.1.6. Cara Membuat Kahoot!

- a. Setelah penyelenggara berhasil melakukan registrasi akan muncul tampilan seperti dibawah ini.



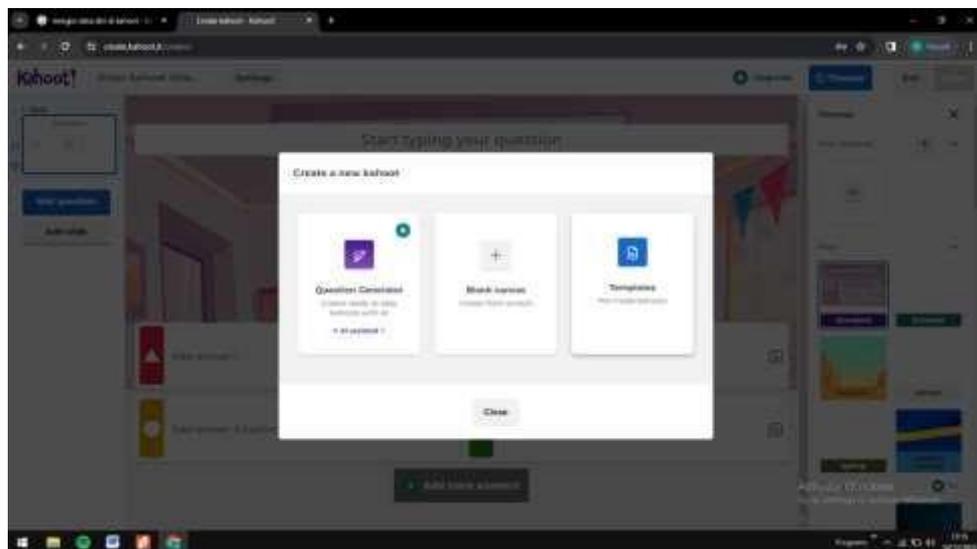
Gambar 2.6 *Tampilan Beranda Kahoot!*

- b. Lalu penyelenggara dapat mengklik *create* di pojok kanan atas, lalu akan muncul dua pilihan, penyelenggara dapat memilih kahoot!



Gambar 2.7 *Tampilan membuat kuis Kahoot!*

- c. Kemudian kahoot! Akan menyediakan tiga pilihan, namun untuk pilihan paling kiri tidak bisa diakses sebagai pengguna gratis, pengguna gratis hanya bisa mengakses 2 pilihan. Yang pertama blank canvas dan kedua templates.



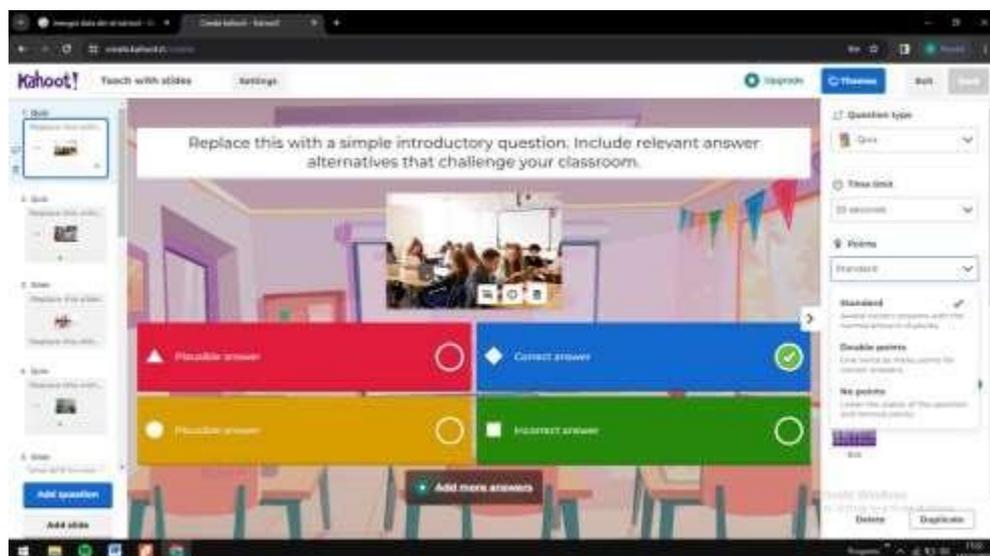
Gambar 2.8 *Tampilan Creat a New Kahoot!*

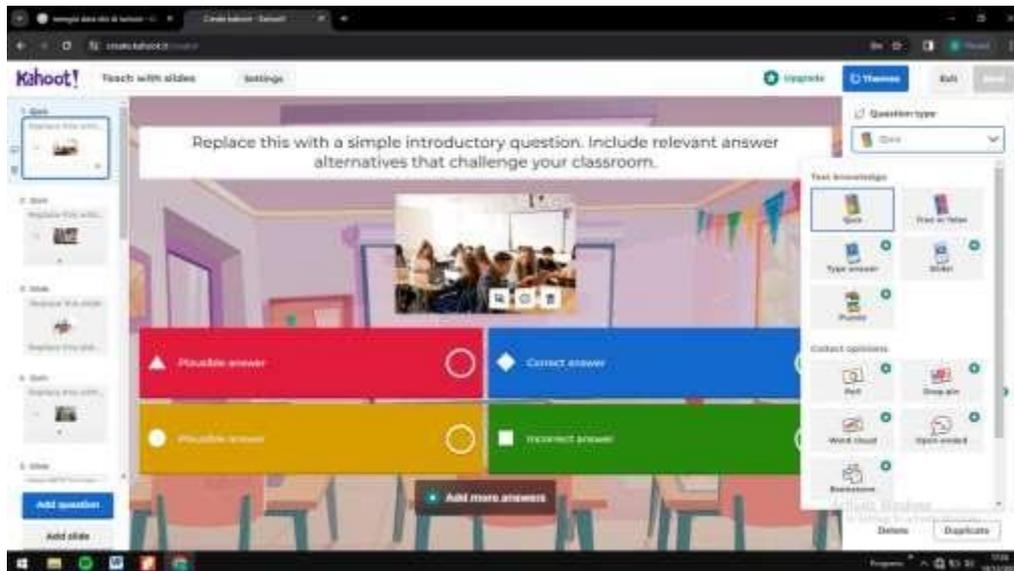
- d. Kahoot! Menyediakan beberapa *template*, penyelenggara dapat memilih *template* sesuai dengan keinginan.



Gambar 2.9 *Tampilan Template Kuis Aplikasi Kahoot!*

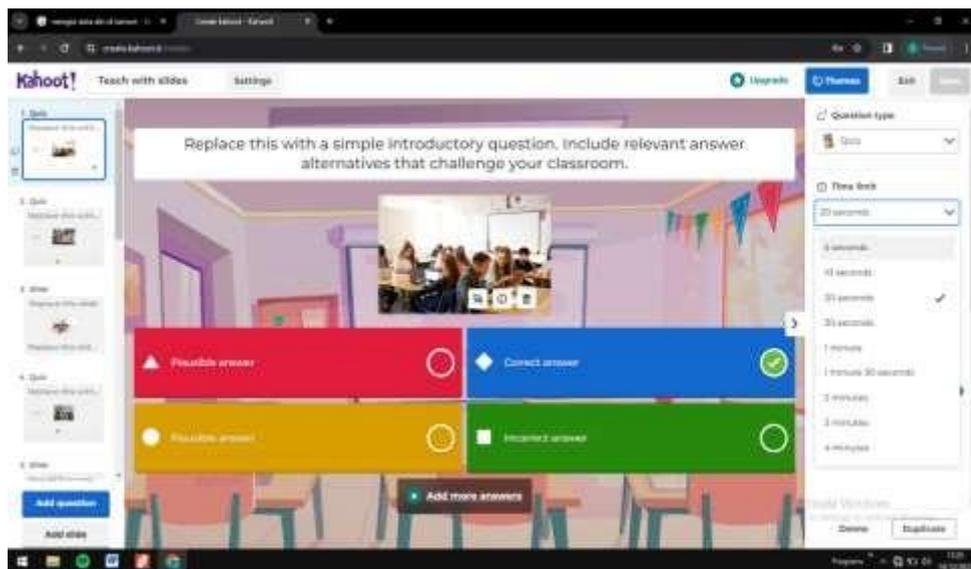
- e. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti dibawah ini, penyelenggara dapat memillih *mode* kuis yang diinginkan dengan mengklik *quiz* di pojok kanan atas.





Gambar 2.10 *Pilihan jenis Permainanyang digunakan*

Akan muncul beberapa fitur, dan untuk pengguna gratis hanya bisa mangakses dua jenis pilihan kuis teratas.

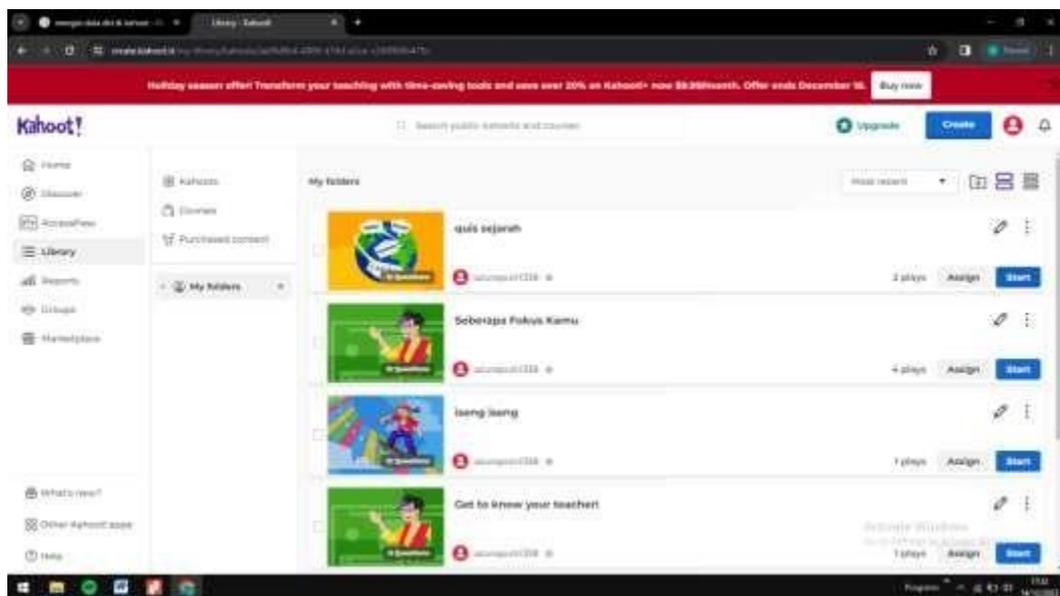


Gambar 2.11 *Tampilan mengatur waktu kuis kahoot!*



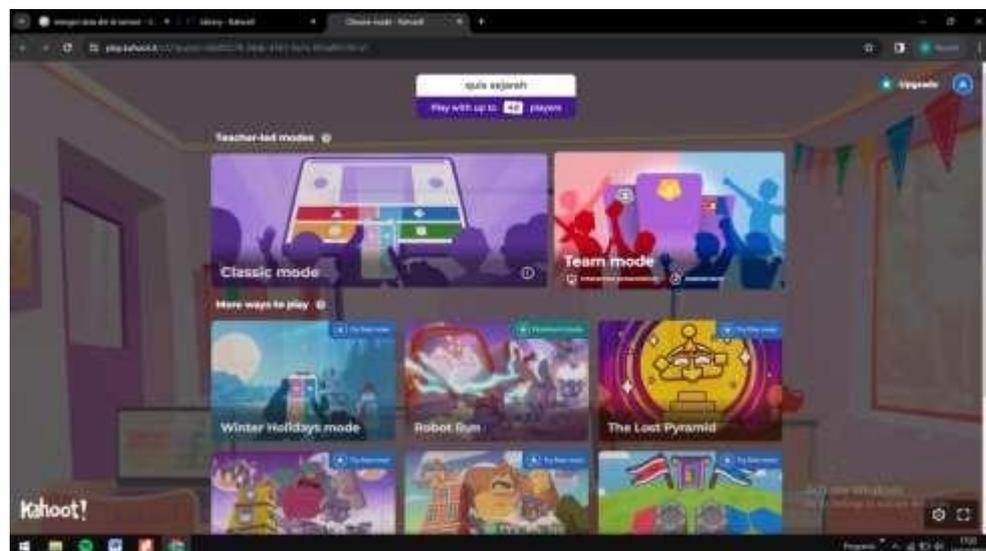
Pengguna juga dapat mengatur waktu sesuai dengan yang diinginkan dengan klik “*time limit*”

- f. Setelah penyelenggara telah menyelesaikan soal untuk peserta didik, penyelenggara dapat memulai kuis dengan mengklik *start* sesuai dengan kuis yang ingin dimainkan.



Gambar 2.12 Tampilan Memulai Kuis Kahoot!

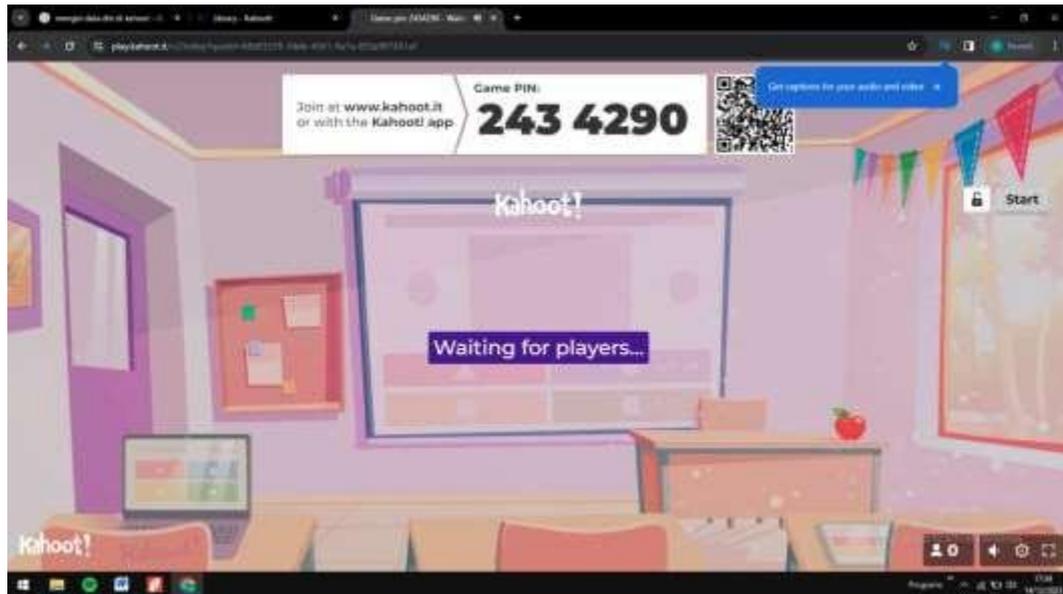
- g. Penyelenggara dapat memilih dua mode yaitu *classic mode* atau *yeam mode*.





Gambar 2.13 *Tampilan memilih mode kuis*

- h. Lalu akan muncul *Pin* dan juga *Barcode*, setelah peserta sudah bergabung penyelenggara dapat meng-*klik start* dan kuis akan dimulai.



Gambar 2.14 *Tampilan pin untuk peserta yang ingin bergabung*

- i. Dengan berakhirnya soal, akan muncul jumlah *score* dan juga 3 pemenang dalam permainan kuis ini.



Gambar 2.15 *Tampilan akhir pemenang kuis Kahoot!*



Peneliti memiliki hipotesis bahwa media kahoot adalah salah satu kuis bersifat edukatif yang dapat di manfaatkan seorang tanaga pendidik untuk membantu keberlangsungan pembelajaran.

2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Dalam Jurnal Sartika, Mira Octafianti tahun 2019 dalam *Pemanfaatan Kahoot! Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel* dengan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan hasil penelitian Kahoot sangat layak digunakan dan pemanfaatan aplikasi kahoot sangat membantu pembelajaran agar lebih menarik dan lebih meningkatkan hasil dan kreativitas siswa. Penelitian yang dilakukan serupa adalah pemanfaatan media pembelajaran kuis kahoot sebagai peningkatan belajar peserta didik, namun perbedaan dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Sartika dan Mira Octafianti ialah peneliti mencoba hasil penelitian untuk mata pelajaran sejarah.
2. Dalam skripsi Anggi Nurmahalani tahun 2021 dengan judul *Pengembangan Kuis Interktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII* dengan metode penelitian *Research and Development (R & D)* dengan hasil penelitian kuis interktif berbasis kahoot! Pada materi himpunan yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika
3. Dalam skripsi Nur Hafizah tahun 2021 dalam *Penggunaan Kahoot!*

Sebagai Media Pembelajaran Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa X IPAMA Sunan Pandanaran Sleman dengan metode penelitian kualitatif dengan hasil penelitian kahoot! Memiliki kelebihan membuat siswa merasa belajar menggunakan kahoot! Lebih menyenangkan, mudah untuk dimengerti, siswa juga merasa mudah untuk memahami materi pembelajaran, dan siswa merasa lebih berkembang jika belajar menggunakan kahoot!.kahoot! juga mempunyai kekurangan, apabila jaringan tidak stabil maka pembelajaran menggunakan kahoot! Tidak dapat berjalan lancar. Kemudian siswa merasa kurang puas apabila soal terlalu pendek serta keterbatasan alat bantu yang dimiliki sekolah. Penelitian yang dilakukan serupa adalah pada kekurangan dan kelebihan kuis kahoot!. Namun perbedaan dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Nurnafizah terdapat pada pembuatan soal yang lumayan panjang.

2.3. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah suatu diagram yang dijadikan sebagai gambaran alur logika dari tema yang akan ditulis peneliti. Dalam era globalisasi ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), selalu berkaitan untuk membangun kemajuan global. Oleh karena itu seorang tenaga pendidik juga harus memahami bagaimana perkembangan IPTEK ini. Untuk

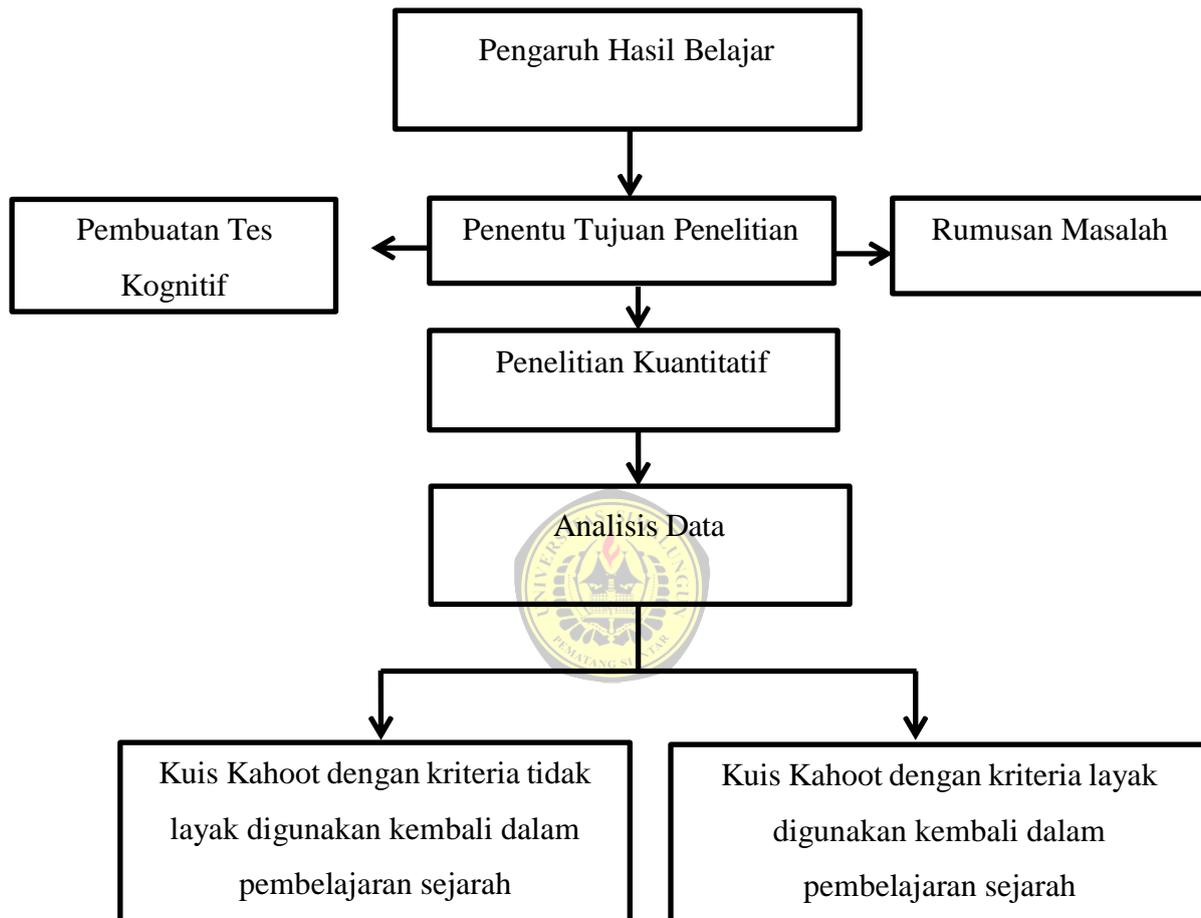
JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



membangun generasi yang unggul, tenaga pendidik perlu upaya penggunaan media pembelajaran yang efisien salah satunya penggunaan kuis kahoot!.

Dengan adanya kuis *online* ini dapat memudahkan peserta didik dalam pengerjaan soal yang diberikan oleh pendidik. Mata pelajaran sejarah sering dianggap pelajaran yang sangat membosankan, hal ini juga dipicu oleh cara ajar guru yang sangat monoton. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini sangat membantu pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.





Gambar2.16 Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hipotesis 1 : Penggunaan aplikasi kahoot! Tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

Hipotesis 2 : Penggunaan aplikasi kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.



BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen, untuk mencapai tujuan mengetahui hasil belajar siswa, di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar menggunakan media pembelajaran kahoot!. Pendekatan kuasi eksperimen adalah eksperimen yang tidak menempatkan subjek, baik dalam kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol secara acak (Dicky, 2019). Menurut Sugiyono Penelitian dengan metode kuantitatif adalah proses pengumpulan data yang dilakukan berupa angka, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *one group pretest posttest*.

Dari pemaparan diatas peneliti melakukan percobaan menggunakan desain *one group pretest dan posttest* pada pembelajaran dengan aplikasi kahoot!. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua kelas yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberikan *pretest* lalu diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi kahoot! Pada pembelajaran sejarah dan terakhir diberikan *posttest*. Sama halnya dengan kelompok kontrol akan diberikan *pretest* dan *posttest*, yang membedakan adalah pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi kahoot!.

Tabel 3.1 **Rumus design one group pretest dan posttest**

$$O_1 \times O_2$$

Sumber : Buku metode penelitian karya Sugiyono (2019) O_1 = nilai pretest (sebelum di beri diklat)
 O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat)

Tabel 3.2 **Desain Penelitian Kontrol Group Pretest-Posttest**

Kelas	Prestest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Sumber : Buku metode penelitian karya Sugiyono (2019)

Berdasarkan jenis penelitian diatas, untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi kahoot!, pada pembelajaran sejarah untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Penulis berupaya mendeskripsikan berdasarkan indikator masing-masing variabel, lalu mengumpulkan data yang sifatnya kuantitatif kemudian dilakukan analisis menggunakan statistik.



3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat peneliti melakukan penelitian untuk memperoleh data, lokasi yang dimaksud adalah sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar yang berlokasi di Jalan Kartini No.4, Timbang Galung, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara. Sementara itu waktu penelitian dilakukan terhitung Januari 2024 sampai Maret 2024.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti Sugiyono (2019:80). Oleh karena itu populasi berarti seluruh objek atau subjek yang diteliti lalu ditarik kesimpulannya. Dan yang menjadi populasi dalam penelitian ini, adalah keseluruhan siswa kelas X di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar semester genap tahun ajaran 2020/2021-2024. Yang berjumlah 327 orang siswa.

Tabel 3.3 Data Peserta Didik Kelas X SMA Swasata Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024

NO	NAMA KELAS	L	P	JLH
1	X – 1	14	25	39
2	X – 2	22	26	48
3	X – 3	20	28	48
4	X – 4	16	31	47
5	X – 5	13	28	41
6	X – 6	21	28	49
7	X -7	18	25	44

Sumber : Tata Usaha SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar

3.3.2. Sampel Penelitian

Sementara itu sampel dari penelitian adalah sebagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2019:81). Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah keseluruhan populasi yang diteliti dapat mewakili populasi penelitian.

Jadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-1 yang berjumlah 39 orang siswa sebagai kelas eskperimen dan kelas X-5 yang brejumlah 41 orang siswa sebagai kelas



kontrol.

3.4. Teknik Sampling

Teknik sampling dilakukan sebagai cara menentukan sampel yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini Sugiyono (2019:81). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *sampling purposive*. Cara ini dilakukan dengan pertimbangan memiliki sampel yang sama sehingga peneliti menetapkan kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-5 sebagai kelas kontrol.

Peneliti menggunakan kedua kelas ini dengan alasan untuk mengetahui perbedaan kelas kontrol dengan kelas eksperimen, kelas X-1 dipilih sebagai kelas eksperimen karena fasilitas yang lengkap dan ruangan yang jaraknya paling dekat dengan fasilitas *WIFI*, Jadi siswa yang tidak memiliki kuota internet dapat bergabung dengan aplikasi Kahoot! menggunakan *WIFI* sekolah. Lalu peneliti telah menetapkan kriteria yaitu kelas X-1 dan X-2 juga memiliki kemampuan kognitif yang hampir sama (Muhammad Galang Isnawan, 2020:9)serta jumlah siswa yang memiliki selisih perbedaan sedikit untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan aplikasi kahoot! Pada pembelajaran sejarah untuk peningkatan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024.

3.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk membantu penelitian dalam mencari jawaban, sebagai hasil dalam perancangan pembelajaran yang akan menjadi pedoman. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes.

Instrumen dalam metode tes berupa tes formatif, dimana tes ini berbentuk butir soal pilihan ganda. Dengan dilakukan tes ini akan terlihat hasil belajar siswa yang telah disusun dan mengacu pada tujuan serta indikator capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Berikut adalah kisi-kisi test mata pelajaran sejarah kelas X materi proses masuk dan berkembangnya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia.

Tabel 3.4. Kisi-kisi instrumen penelitian

Capaian Pembelajaran	Tujuan dan Indikator Capaian Pembelajaran	Aspek Kognitif					
		C1	C2	C3	C4	C5	C6
Peserta didik mampu menjelaskan jalur	1. Peserta didik dapat memahami	1					



<p>masuknya kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia, seperti melalui jalur perdagangan dan hubungan kebudayaan</p>	<p>jalur masuknya Hindu Budha ke Indonesia</p>						
<p>dengan India dan Tiongkok. Serta peserta didik mampu memahami faktor-faktor yang mendukung masuknya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia, seperti peran pedagang, kerajaan-kerajaan maritim dan dukungan masyarakat</p>	<p>2. Mampu mengidentifikasi peran para pedagang dalam proses masuk dan berkembangnya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia</p>		2		5		



JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



	<p>3. Mampu memahami hubungan jalur masuknya kebudayaan Hindu Budha dengan perubahan sosial, politik dan ekonomi</p>	<p>18, 19</p>		<p>10</p>		
--	--	-------------------	--	-----------	--	--



JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



	masyarakat Indonesia						
	4. Mampu mengidentifikasi teori-teori masuknya Hindu Budha di Indonesia	14					
	Memahami kasta-kasta masyarakat Hindu	2, 9	3,4,7		8		
	6. Mampu memahami dampak masuknya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia	12,17,20			15,16		6,13
Jumlah		20 butir soal					

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Sumber : Buku sejarah kelas X yang telah di inovasikan





3.6. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam sebuah karya tulis, teknik pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian yaitu sebuah data. Apabila peneliti tidak memahami teknik yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti tidak akan menemukan data sesuai standar yang ditetapkan.

Untuk mengumpulkan data agar lebih akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.6.1. Tes

Tes adalah bentuk alat evaluasi yang berfungsi mengukur seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai Abdul (2015). Tes berupa bentuk pertanyaan- pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban baik bentuk lisan, tertulis maupun perbuatan. Tes digunakan sebagai alat mengukur hasil belajar kognitif siswa yang berhubungan dengan aspek penguasaan, pengetahuan dan pengajaran.

Peneliti menggunakan tes ini untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

3.6.2. Teknik Observasi

Observasi merupakan kegiatan dimana penelitimelakukan pengamatan secara langsung untuk melihat peristiwa apa yang terjadi di lokasi penelitian. Dengan melakukan observasi maka data yang akan diperoleh peneliti dalam penelitian ini akan lebih lengkap, tajam dan mengetahui keseluruhan perilaku yang tampak, Sugiyono (2019:145).

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana perbedaan sistem pembelajaran di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar dengan menggunakan aplikasi kahoot!. Selain itu peneliti juga melihat bagaimana kondisi sarana dan prasarana yang ada di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

3.6.3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses dimana peneliti mendokumentasikan apa saja informasi yang didapatkan di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi peneliti gunakan sebagai alat, untuk mengumpulkan dan mencari data hasil belajar peserta didik di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa uji instrumen, untuk mengukur kemampuan hasil belajar. Yaitu tes kognitif berupa 20 butir soal pilihan berganda peserta didik kelas X di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Adapun uji instrumen



nya adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas Isi (*Content Validity*)

Dalam hal ini pengujian validitas dapat melakukan perbandingan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan, Sugiyono (2019:129). Untuk mencari nilai validitas peneliti menggunakan rumus korelasi yang digunakan oleh Pearson. Adapun rumusnya adalah berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(\sum X^2 - (\sum X)^2)(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 N : Jumlah sampel

$\sum xy$: Hasil perkalian variabel X dan Y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat nilai X

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$: Jumlah X nilai lalu dikuadratkan
 $(\sum y)^2$: Jumlah Y nilai lalu dikuadratkan



b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah jawaban-jawaban yang stabil dari responden terhadap tes telah peneliti berikan. Pada hal ini peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan metode *KR20*, hal ini dikarenakan peneliti menggunakan uji tes yang memiliki satu jawaban yang benar.

Berikut adalah rumus dari metode *KR 20*:

$r_i =$

$$\frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2}$$



Keterangan:

k : jumlah item dalam instrumen

p_i : proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i : $1-p_i$

s^2_i : varians total

Kriteria penilaian Tingkat Reliabilitas 0,00 – 0,20	= Sangat tidak reliabel	0,21 – 0,40	=
Tidak Reliabel			
0,41 – 0,60	= Cukup Reliabel		
0,61 – 0,80	= Reliabel		
0,81– 1,00	= Sangat Reliabel		

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian metode, prosedur, dan pendekatan yang digunakan untuk mengolah, menganalisis dan menginterpretasi data. Menurut Syafnida Hafni Sahir (2020:37) analisis data adalah data yang telah diolah dan memperoleh hasil yang mudah dimengerti para pembaca dan peneliti.

Adapun tahapan analisis data yang dilakukan selama proses penelitian di lapangan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil data akhir. Dalam hal ini peneliti mengambil data dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar peserta didik di uji normalitas menggunakan SPSS dengan keputusan normalitasnya adalah :

- Jika nilai signifikam $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.
- Jila nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas



Uji homogenitas digunakan untuk melihat ada dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji homogenitas *Levena*, dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 22 dengan menggunakan keputusan, Jika nilai $Sig > 0,05$ maka data dikatakan memiliki varians yang homogen.

c. Skor Hasil Belajar

Untuk mempermudah peneliti menganalisis data, maka diperlukan suatu variabel yang diukur dalam penelitian ini, yaitu hasil belajar siswa. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh berupa nilai awal tes (*Pretest*) dan nilai akhir siswa (*Posttest*). Dalam penelitian ini, siswa akan diberikan 20 butir soal pilihan berganda. Untuk memperjelas tes tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3.5 Skor Tes

Bentuk Tes	Jumlah	No. Soal	Skor Untuk Setiap Soal	Total
Pilihan Ganda	20 soal	1-20	5	100

Sumber : Soal tes kognitif peneliti

Nilai hasil belajar akan diinterpretasikan memakai pedoman pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Intrepretasi Hasil Belajar

No.	Nilai	Keterangan
1.	80-100	Baik sekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	0-39	Gagal

Sumber : Guru sejarah di kelas penelitian

d. Uji Hipotesis

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Uji hipotesis dilakukan ketika peneliti telah melakukan uji persyaratan instrumen. Dalam hal ini teknik uji yang dipakai adalah sesuai dengan hasil akhir dari uji persyaratan instrumen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *Independent sample t-test*, karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sampel yang tidak berpasangan. Hal ini dilakukan





untuk melihat ada atau tidaknya manfaat aplikasi kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

Untuk melihat hasil uji-t digunakan rumus uji *independent sample t- test* dengan bantuan program aplikasi SPSS, menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen atau Ho Ditolak dan Ha diterima.
- Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen atau Ho Diterima dan Ha ditolak.

Rumus Uji T

$$\frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 - d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari deviasi

Xd : perbedaan deviasi dengan banyak nya mean deviasi N : banyak nya subjek



Rumus mencari Md

Keterangan :

Md : mean

$\sum d$: jumlah gain N : jumlah subjek





BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.

4.1.1 Gambaran Umum Sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar

A. Visi, Misi dan Tujuan SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar

Visi, misi dan tujuan dalam suatu lembaga sangat diperlukan agar di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar roda organisasi dapat berjalan dengan baik dan lancar. Adapun visi, misi dan tujuan SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar adalah sebagai berikut :

a) Visi

Beriman, Bertaqwa, Menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Serta Berbudaya.

b) Misi

1. Mempersiapkan lulusan yang handal untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (SMA sederajat, Perguruan Negeri maupun Swasta).
2. Meningkatkan kemampuan (kualitas) tenaga kependidikan yang profesional.
3. Pemantapan proses pembelajaran yang tertib dan bermutu.
4. Meningkatkan pelaksanaan ekstrakurikuler secara terarah, terprogram dan berprestasi.
5. Pemantapan manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah.
6. Peningkatan disiplin semua stakeholder.
7. Peningkatan kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik dan Efektif siswa melalui proses pembelajaran.
8. Penataan dan pemeliharaan lingkungan sekolah (6 K)
9. Meningkatkan pelayanan yang ramah, cepat dan menyenangkan.
10. Peningkatan aktifitas keagamaan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
11. Peningkatan nilai-nilai moral dan etika yang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia.

c) Tujuan Sekolah

Tujuan SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar adalah : Berdasarkan visi dan misi sekolah, tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya.
2. Memiliki jiwa toleransi antar umat beragama, antar umat beragama dan pemerintah.
3. Menghayati dan mengamalkan sikap perilaku yang mencerminkan karakter bangsa.



4. Mengoptimalkan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), serta layanan bimbingan dan konseling.
5. Mengembangkan pengetahuan peserta didik untuk meningkatkan mutu lulusan dan melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
6. Meraih prestasi dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.
7. Melestarikan budaya daerah dan nasional.
8. Meningkatkan kesadaran warga sekolah dalam upaya melestarikan lingkungan sekolah
9. Mengembangkan sekolah menjadi tempat pembelajaran, penyadaran, penyelamatan dan pelestarian lingkungan hidup dan pencegahan pencemaran.

4.1.2. Kondisi Lembaga

a) Keadaan fisik sekolah

Lahan dan Gedung / Bangunan.

a. Luas

- Tanah
- Bangunan

b. Status tanah dan kepemilikan

Tanah Bangunan





- c. Gedung / Bangunan untuk Sekolah : Dibangun Khusus
- d. Status Pemakaian : Sendiri
- e. Kondisi Gedung / Bangunan : Baik
- f. Lahan Terbuka
- Taman
 - Halaman
 - Lapangan
- g. lahan Kegiatan Praktek : Ada
- h. Lahan Pengembangan (Pengembangan Bangunan) : Tidak Ada

b) Bangunan lainnya yang ada

a. Ruang Pendidikan

1. Jumlah ruang belajar / kelas :

Kelas X 7 ruang

Luas : $7 \text{ m} \times 9 \text{ m} = 63 \text{ m}^2 / \text{ruang}$



Kelas XI 6 ruang

Kelas XII 6 ruang

2. Ruang Laboratorium IPA :

a) Kimia : tidak ada

b) Fisika : tidak ada

c) Biologi : ada 75 % lengkap, 77 m^2

1. Ruang Lab Bahasa : ada 80 % lengkap, 63 m^2

2. Ruang Komputer : ada 90 % lengkap, 63 m^2



3. Ruang Ketrampilan : tidak ada
4. Ruang Kesenian : ada 42 % lengkap
5. Ruang Perpustakaan : ada 85 % lengkap
6. Ruang Olah Raga : tidak ada (Basket, VolleyBulu Tangkis, Tenis Meja, Senam)

c) Ruang Administrasi :

1. Ruang Kepala Sekolah : ada
2. Ruang Wakil Kepala Sekolah : ada
3. Ruang Guru : ada
4. Ruang Tata Usaha : ada
5. Ruang Tamu : ada
6. Ruang Gudang : ada



d) Ruang Penunjang

1. Ruang Ibadah : ada
2. Ruang Koperasi/Kantin Sekolah : ada
3. Ruang OSIS, Pramuka, PMR : tidak ada
4. Ruang Bimbingan (BP/BK) : ada
5. Ruang serba guna / Aula : tidak ada
6. Ruang UKS : ada
7. Ruang kamar mandi / WC : ada
8. Ruang PKS : ada



e) Inventaris / Perlengkapan Gedung.

- a. Meja / kursi siswa : ada 100 % lengkap
- b. Meja / kursi tamu : ada 100 % lengkap
- c. Lemari kelas : tidak ada
- d. Lemari guru : tidak ada
- e. Papan data : ada 10 % lengkap
- f. Vandel sekolah : tidak ada
- g. Badge Sekolah : ada 90 % lengkap

4.1.3. Alat dan Media Pendidikan.

- a. Alat peraga / praktek mata pelajaran IPA : 55 % lengkap
- b. Alat peraga / praktek mata pelajaran IPS : 20 % lengkap
- c. Alat peraga / praktek mata pelajaran Matematika : 10 % lengkap
- d. Alat peraga / praktek mata pelajaran Bahasa : 80 % lengkap
- e. Alat peraga / praktek mata pelajaran Keterampilan : 10 % lengkap
- f. Alat peraga / praktek mata pelajaran Olahraga : 95 % lengkap
- g. Alat peraga / praktek mata pelajaran Lain-lain : 10 % lengkap

4.1.4. Buku – buku

- a. Buku pelajaran pokok (guru dan siswa) : 90 % lengkap
- b. Buku pelajaran pelengkap : 10 % lengkap



c. Buku bacaan : 10 % lengkap

d. Buku sumber (referensi) : 10 % lengkap

4.1.5. Keadaan Lingkungan sekolah :

1. Jenis bangunan yang mengelilingi sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar adalah;

Sebelah Kanan : Panglong

Sebelah kiri : Gedung MUI

Depan : Komplek Perumahan Warga

Belakang : Komplek Perumahan Warga

2. Kondisi Lingkungan Sekolah

- Aman
- Bersih
- Bersahabat
- Nyaman



4.1.6. Fasilitas Sekolah

Tabel 4.1 Fasilitas Sekolah

NO.	FASILITAS	JENIS	KUANTITAS	KUALITAS
1	Ruang kelas	Permanen	19	Baik
2	Perpustakaan	Permanen	1	Baik
3	Ruang Komputer	Permanen	1	Baik
4	Ruang BK	Permanen	1	Baik



5	Ruang Serbaguna	Permanen	1	Baik
6	Ruang olahraga	Permanen	1	Baik
7	Kamar mandi putri	Permanen	4	Baik
8	Kamar mandi putra	Permanen	4	Baik
9	Kantor guru	Permanen	1	Baik
10	Kantor kepek	Permanen	1	Baik
11	Kantor TU	Permanen	1	Baik
12	Ruang Lab.Bahasa	Permanen	1	Baik
13	Mushola	Permanen	1	Baik
14	UKS	Permanen	1	Baik
15	Ruang Praktek Siswa	Permanen	1	Baik
16	Kantin	Permanen	3	Baik

Sumber : Tata Usaha SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar

4.1.7. Penggunaan Sekolah

Jumlah sekolah yang menggunakan bangunan ini :

2 (dua) SMP dan SMA swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar Jumlah shift tiap hari:

1 (satu) pagi hari yaitu dimulai pada pukul 07.30 s/d 13.25 WIB untuk hari Senin s/d Kamis, dan hari Jumat pukul 07.30 s/d 11.30 WIB. Pada hari sabtu pukul 07.30 s/d 12.30 WIB.



4.1.8. Guru dan siswa

Jumlah Guru : 30 orang Jumlah tenaga kependidikan : 20
 orang Jumlah kelas : 19 ruangan Jumlah siswa perkelas : 39 – 50
 Orang

Tabel 4.2. Jumlah Siswa SMA Kartika I-4 Pematangsiantar

NO	NAMA KELAS	L	P	JLH
1	X – 1	14	25	39
2	X – 2	22	26	48
3	X – 3	20	28	48
4	X – 4	16	31	47
5	X – 5	13	28	41
6	X – 6	21	28	49
7	X -7	18	25	44
8	XI IPA 1	29	19	48
9	XI IPA 2	19	27	46
10	XI IPA 3	22	22	44
11	XI IPA 4	20	26	46
12	XI IPS 1	9	32	41
13	XI IPS 2	15	31	46
14	XII IPA 1	23	25	48
15	XII IPA 2	23	23	46



16	XII IPA 3	26	16	42
17	XII IPA 4	21	23	44
18	XII IPS 1	24	25	49
19	XII IPS 2	21	29	50

Jumlah seluruhnya :866 siswa

Sumber : Tata Usaha SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar

4.1.9. Budaya Organisasi Mitra

a. Tata Tertib Guru dan Pegawai SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

Pada setiap hari kerja sudah hadir di sekolah selambat-lambatnya pukul

07.15 WIB, wajib mengikuti Apel pagi, UPB, SKJ, maupun kegiatan lainnya.

1. Periksalah kebersihan kelas, teras dan halaman, kerapian pakaian siswa/siswi, celana/rok, baju, sepatu, kaus kaki, rambut dan buku pelajaran sebelum KBM dimulai.
2. Sebelum proses belajar mengajar diawali semua siswa diajak berdoa dan menyanyikan lagu wajib nasional terlebih dahulu.
3. Berilah hukuman yang sifatnya mendidik bagi siswa yang tidak disiplin dengan tidak memakai kekerasan.
4. Siswa/siswi yang terlambat tidak diperkenankan langsung mengikuti pelajaran sebelum mendapat hukuman yang sifatnya mendidik dari guru piket selama 30 menit,
5. Periksa absen jumlah siswa/siswi sebelum pelajaran dimulai.
6. Pukul 07.30 wib pelajaran sudah dimulai dengan tertib dan teratur.
7. Guru dilarang meninggalkan ruangan kelas saat KBM sedang berlangsung.
8. Setiap guru wajib membuat persiapan mengajar berupa RPP,Prota,Prosem, alokasi waktu dan lain-lain, dan siap diperiksa setiap saat.
9. Memberi catatan yang rapi dan teratur, memberi PR pada akhir prmbelajaran dan memeriksanya pada jam belajar selanjutnya.
10. Mengajak siswa/siswi menyanyikan lagu wajib nasional di akhir pembelajaran.
11. Ujilah siswa/siswi untuk mengetahui sampai dimana keberhasilan program saudara.
12. Setiap siswa/siswi yang ingin meninggalkan kelas harus diberi kartu izin keluar maksimal 2 orang dan dibatasi oleh waktu.
13. Guru tidak diperkenankan menyuruh siswa keluar kepekarangan seklolahuntuk membeli makanan, rokok dan lain-lain yang tidak berhubungan dengan pembealajaran.
14. Guru harus mampu menegakkan disiplin dan meningkatkan semangat belajar bagi siswa/siswi.



15. Guru harus mampu menggunakan laptop, infocus dan IT lainnya.
16. Guru dilarang merokok di ruangan kelas waktu mengajar maupun di area sekolah.
17. Guru tidak diperbolehkan mengeluarkan siswa yang tidak mengerjakan PR atau melanggar peraturan.
18. Semua guru dan staf pegawai wajib menggunakan seragamsesuai dengan ketentuan yang berlaku dengan bersih dan rapi.

b. Tata Tertib Siswa SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar

1. Umum

1. Sebelum siswa berangkat ke sekolah wajib memperhatikan cara- cara berpakaian, antara lain bersepatu warna hitam polos, berkaos kaki putih polos yang rapi (tidak diperbolehkan dari kulit atau karet). Bersepatu yang bertali dipasang dengan rapi Lengkap atributnya, Nama, Bat merah putih, lambang sekotah, lokasi sekolah, dasi dan lain lain. Baju di bagian pinggang, harus masuk ke dalam cetana/rok.
2. Membawa alat tulis menulis yang lengkap dan baik. Membawa buku-buku pelajaran sesuai pelajaran hari ini.
3. Buku-buku pelajaran harus lengkap, termasuk buku cetak dan catatan.
4. Baju harus berkerah leher dan tidak boleh menggulung lengan.
5. Dilarang bertuturkata tidak sopan, saling menjelek dan lain lain.
6. Dilarang merokok, obat bius, ganja, narkoba, bermain bilyard, video *game*, judi maupun sejenisnya.
7. Dilarang bolos dari sekolah atau keluar tanpa ada izin dari guru BP/guru piket
8. Dilarang membawa novel, majalah atau buku porno dan sejenisnya.
9. Siswa sudah berada di sekolah paling lambat pukul 07.15 WIB.
10. Seragam SMP setiap hari senin dan selasa memakai baju putih biru dengan atributnya, rabu dan kamis memakai baju batik dengan rok/celana putih, jimat memakai pakaian pramukadan hari sabtu memakai pakaian training olahraga.
11. Seragam SMA, setiap hari senin dan selasa memakai baju putih abu-abu lengkap dengan atributnya, rabu dan kamis memakai baju batik dengan rok/celana putih, han jumat memakai pakaian training olahraga, dan hari sabtu memakai pakaian pramuka.
12. Setiap siswa wajib mengikuti pelajaran agama sesuai dengan Agama dan Kepercayaan yang dianut
13. Siswa yang terlambat diberi hukuman berupa bimbingan sebelum masuk ke ruangan
14. Pintu gerbang sekolah ditutup pukul 07.30 WIB.
15. Siswa wajib mematuhi peraturan persekolahan SMP-SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar.

2. Khusus Anak Perempuan

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



1. Model rok tidak diperbolehkan selain dari yang ditentukan oleh pihak sakolah.
2. Tidak diperbolehkan ber*make-up* memakai perhiasan emas dan aksesoris di leher, di tangan, di kaki, ataupun sejenisnya
3. Rok wajib di bawah mata kaki dengan keadaan rapi.





4. Tidak diperbolehkan membuat tatto pada seluruh bagian badan.
5. Tidak memelihara kuku panjang, mencat rambut, memakai *softlens*, maskara dan sejenisnya.
6. Dilarang keras membuang pembalut di dalam lubang WC atau di seputaran kamar mandi ataupun sejenisnya.
7. Dilarang keras merokok ataupun mengkonsumsi narkoba, ekstasi dan sejenisnya.

3. Khusus Anak Laki-Laki

1. Model celana dan baju harus sesuai dengan ketentuan pihak sekolah.
2. Tidak diperbolehkan memakai perhiasan perempuan (cincin, gelang, anting-anting, kalung dan lain-lainnya).
3. Tidak boleh melubang/menindik telinga dan membuat tatto diseluruh bagian badan.
4. Rambut harus dipangkas rapi, tidak di cat, tidak gondrong tidak gundul, dan tidak dikucir.
5. Tidak memelihara kuku panjang serta tidak mencat kuku.
6. Dilarang keras merokok, mengkonsumsi narkoba, ekstasi dan sejenisnya.

c. Sanksi/Hukuman

1. Siswa yang melanggar peraturan akan dikenakan sanksi hukuman berupa pengembalian siswa kepada orangtuanya.
2. Mengeluarkan siswa dari sekolah sesuai dengan peraturan yang berlaku dipersekolahan Yayasan Kartika Jaya.
3. Siswa yang tidak hadir selama 13 hari tanpa keterangan dari orangtua dalam 1 semester akan dikembalikan kepada orang tua dari pihak sekolah.
4. Siswa yang melanggar peraturan ringan akan diberi bimbingan oleh guru piket/wali kelas, dan guru mata pelajaran.



4.2. Hasil Temuan Khusus Penelitian

4.2.1. Uji Persyaratan Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di sekolah SMA Swasta Kartika I-4 Jalan Kartini NO.4, Timbang Galung, Kecamatan Siantar Barat, Kota Pematangiantar, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Swasta Kartika I-4 Tahun Ajaran 2023-2024, dengan jumlah populasi 315 orang yang terdiri dari 7 kelas. Dalam hal ini peneliti menggunakan 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk kelas kontrol peneliti menggunakan kelas X-5 yang terdiri dari 41 orang siswa dan kelas eksperimen menggunakan kelas X-1 yang terdiri dari 39 orang siswa. Peneliti akan

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



memberikan perlakuan yang berbeda, pada kelas kontrol tidak





diberlakukan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot!, dan untuk kelas eksperimen diberlakukan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot!.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan beberapa tes pengujian yaitu, uji validitas dan reliabilitas. Pengujian ini menggunakan kelas XI IPS yang telah terlebih dahulu mempelajari materi “Masuk dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Budha di Indonesia”, untuk melihat apakah soal layak digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji Validitas

Untuk mencari validitas test digunakan rumus korelasi pearson. Dari tabel uji validitas tes diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Nilai Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0.488159	0,312	Valid
2.	0.389336	0,312	Valid
3.	0.315151	0,312	Valid
4.	0.389344	0,312	Valid
5.	0.331655	0,312	Valid
6.	0.337079	0,312	Valid
7.	0.59687	0,312	Valid
8.	0.528811	0,312	Valid



9.	-0.12567	0,312	Tidak Valid
10.	-0.16607	0,312	Tidak Valid
11.	0.347132	0,312	Valid
12.	-0.08056	0,312	Tidak Valid
13.	0.331655	0,312	Valid
14.	-0.24492	0,312	Tidak Valid
15.	0.367853	0,312	Valid
16.	-0.14076	0,312	Tidak Valid
17.	0.58881	0,312	Valid
18.	0.312019	0,312	Valid
19.	0.387508	0,312	Valid
20.	0.526742	0,312	Valid
21.	0.488159	0,312	Valid
22.	0.528811	0,321	Valid
23.	0.488159	0,321	Valid
24.	0.59687	0,321	Valid
25.	0.58881	0,321	Valid

Sumber : Hasil data penelitian yang diolah dengan Ms. Excel

Dengan membandingkan r_{xy} dengan r_{tabel} untuk $n=40$ pada taraf $\alpha = 0,05$ diperoleh $r_{tabel} = 0,312$ oleh sebab itu berdasarkan kriteria $r_{xy} > r_{tabel}$ terdapat 25 butir soal dengan keterangan 20 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid.



b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui reliabilitas tes pilihan berganda peneliti menggunakan rumus *KR-20*. Dari hasil penelitian diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal

r_i	r_{tabel}	Keterangan	Tingkat Reliabilitas
0,612	0,312	Reliabel	Cukup Reliabel

Sumber : Hasil data penelitian yang diolah dengan Ms. Excel

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa r_i sebesar 0,612 nilai ini dihubungkan dengan r_{tabel} yang memperoleh hasil 0,312 karena $r_i > r_{tabel}$ (0,612 > 0,312) hasil r_i berkategori reliabel karena terletak diantara angkat 0,61-0,80.



4.2.2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah uji normalitas data, uji homogenitas data dan analisis hasil belajar pretest dan posttest. Dibawah ini peneliti akan memaparkan hasil uji normalitas data, uji homogenitas data dan hasil belajar pretest dan posttest.

a. Uji Normalitas Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Shapiro-wilk test*, menurut Susi (2022) *Shapiro-wilk test* adalah tes yang digunakan untuk sampel dengan jumlah kecil. Dimana pada tes ini ditentukan kriteria ketika nilai *sig test statistic*, lebih dari 0,05 ($sig > 0,05$) maka data dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil pengolahan data dari SPSS diperoleh data pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5. Uji Normalitas Data Posttest dan Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Data	Test Statistic	Sig	α	Kesimpulan
Eksperimen	Pretest	0,975	0,538		Normal



	Posttest	0,944	0,050	0,05	Normal
Kontrol	Pretest	0,962	0,214		Normal
	Posttest	0,974	0,499		Normal

Sumber : Hasil data dari SPSS 22 yang telah diolah.

Dari tabel uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Uji normalitas kelas eksperimen pada data pretest diperoleh nilai *test statistic* 0,975 dengan signifikansi 0,538 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.
2. Uji normalitas kelas eksperimen pada data posttest diperoleh nilai *test statistic* 0,944 dengan signifikansi 0,050 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.
3. Uji normalitas kelas kontrol pada data pretest diperoleh nilai *test statistic* 0,962 dengan signifikansi 0,214 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas kelas kontrol pada data posttest diperoleh nilai *test statistic* 0,974 dengan signifikansi 0,499 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas peneliti menggunakan uji *levene statistic*, menurut Usmedi (2020) uji ini digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Dimana pada uji ini ditetapkan kriteria apabila nilai sig lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka data dari kelas kontrol dan eksperimen adalah identik (homogen) berikut adalah hasil data dari pengolahan SPSS:

Tabel 4.6 Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Posttest Test of Homogeneity of Variance

	Levene			
	Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	1,045	1	76	,310
Based on Median	,591	1	76	,444
Based on Median and with adjusted df	,591	1	72,320	,444
Based on trimmed	1,085	1	76	,301

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



mean				
------	--	--	--	--

Sumber: Hasil data SPS 22 yang telah diolah





Berdasarkan hasil uji homogenitas peneliti menggunakan *Levene Statistic*, dimana pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Levene Statistic* dengan signifikansi lebih dari 0,05 yang artinya data dapat dikatakan homogen.

c. Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Pretest dilakukan peneliti untuk melihat bagaimana serta mengukur kemampuan siswa sebelum melakukan proses pembelajaran pada materi yang diajarkan. Berikut peneliti paparkan analisis statistik deskriptif skor pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.7 Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	65	60
2.	60	75
3.	55	70
4.	75	65
5.	65	60
6.	70	75
7.	70	60
8.	70	65
9.	75	65
10.	70	60
11.	65	70
12.	60	70

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



13.	70	75
14.	70	75
15.	60	65
16.	65	70
17.	65	55
18.	65	65
19.	70	75
20.	75	70
21.	60	70
22.	55	65
23.	60	60
24.	60	75
25.	65	65
26.	55	50
27.	70	60
28.	65	65
29.	65	60
30.	65	70
31.	70	75
32.	70	65

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



33.	65	80
34.	60	70





35.	65	60
36.	70	55
37.	75	80
38.	75	75
39.	60	70
Jumlah	2570	2615

Sumber : Nilai pretest dan posttest di kelas penelitian.

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah rata-rata skor pretest pada kelas kontrol adalah 2570, sedangkan jumlah rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 2615.

Tabel 4.8 **Statistik Deskriptif Data Pretest**

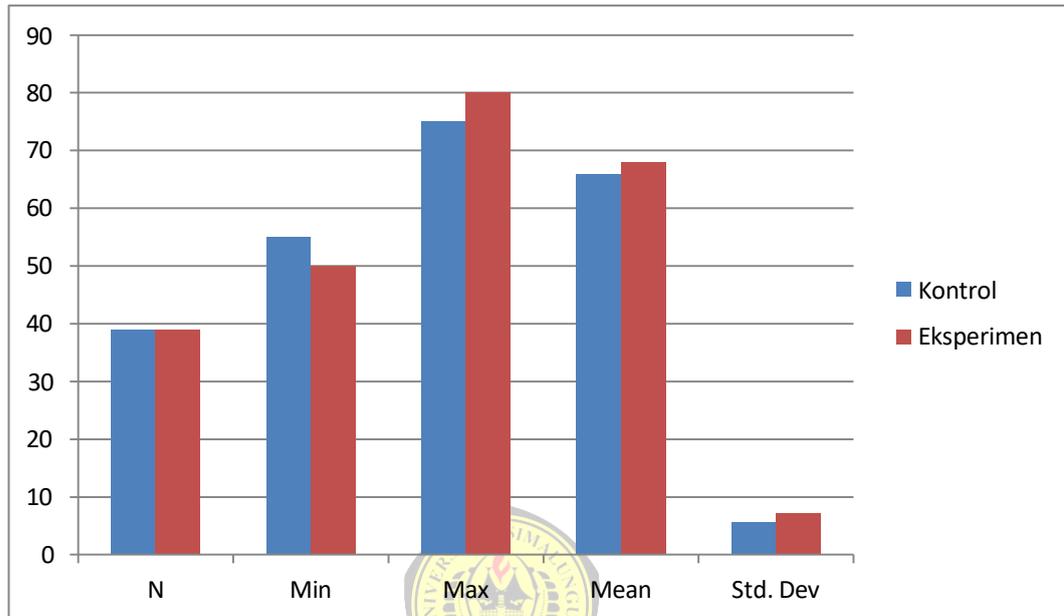
Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kontrol	39	55	75	65,90	5,721
Eksperimen	39	50	80	67,05	7,138

Sumber : Hasil data dari SPSS 22 yang telah diolah

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor pretest kelas kontrol adalah 65,90 dengan nilai maksimum 75 dan nilai minimal 55 serta dengan standar deviasi 5,721. Sedangkan rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 67,05 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimal 50 serta dengan standar deviasi 7,138.



Gambar 4.1 Rata-Rata Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Sumber : Nilai rata-rata yang diolah Ms. Excel menjadi diagram batang Berdasarkan deskriptif data diatas serta memperhatikan grafik dapat dilihat

bahwa rata-rata skor pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh.

Untuk hasil data dari nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen akan dibuat nilai hasil instrumen test. Data hasil nilai posttest adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Posttest

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nilai	KKM	Ket	Nilai	KKM	Ket
1.	70	65	Tuntas	70	65	Tuntas
2.	70	65	Tuntas	90	65	Tuntas

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



3.	70	65	Tuntas	80	65	Tuntas
4.	80	65	Tuntas	80	65	Tuntas
5.	65	65	Tuntas	75	65	Tuntas
6.	75	65	Tuntas	75	65	Tuntas
7.	80	65	Tuntas	75	65	Tuntas
8.	75	65	Tuntas	75	65	Tuntas
9.	65	65	Tuntas	85	65	Tuntas
10.	80	65	Tuntas	85	65	Tuntas
11.	65	65	Tuntas	80	65	Tuntas
12.	80	65	Tuntas	85	65	Tuntas
13.	60	65	Tidak Tuntas	75	65	Tuntas
14.	80	65	Tuntas	85	65	Tuntas
15.	75	65	Tuntas	75	65	Tuntas
16.	70	65	Tuntas	80	65	Tuntas
17.	70	65	Tuntas	75	65	Tuntas
18.	60	65	Tidak Tuntas	85	65	Tuntas
19.	80	65	Tuntas	90	65	Tuntas
20.	75	65	Tuntas	75	65	Tuntas
21.	65	65	Tuntas	75	65	Tuntas
22.	75	65	Tuntas	90	65	Tuntas

JURNAL NAGUR**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**

23.	70	65	Tuntas	75	65	Tuntas
24.	65	65	Tuntas	75	65	Tuntas





25.	60	65	Tidak Tuntas	80	65	Tuntas
26.	75	65	Tuntas	75	65	Tuntas
27.	60	65	Tidak Tuntas	75	65	Tuntas
28.	65	65	Tuntas	80	65	Tuntas
29.	70	65	Tuntas	75	65	Tuntas
30.	60	65	Tidak Tuntas	75	65	Tuntas
31.	75	65	Tuntas	85	65	Tuntas
32.	70	65	Tuntas	75	65	Tuntas
33.	70	65	Tuntas	85	65	Tuntas
34.	70	65	Tuntas	80	65	Tuntas
35.	70	65	Tuntas	75	65	Tuntas
36.	60	65	Tidak Tuntas	70	65	Tuntas
37.	75	65	Tuntas	80	65	Tuntas
38.	75	65	Tuntas	75	65	Tuntas
39.	75	65	Tuntas	80	65	Tuntas

Sumber : Nilai tes kognitif siswa

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol yang berjumlah 39 orang siswa, dan 33 orang siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal atau disebut KKM sehingga besaran persentase adalah 85%. Kemudian untuk kelas eksperimen yang berjumlah 39 orang siswa seluruhnya telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sehingga nilai *persentase* adalah sebesar 100 %.



Berikut ini adalah analisis statistik deskriptif nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.10 Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	70	70
2.	70	90
3.	70	80
4.	80	80
5.	65	75
6.	75	75
7.	80	75
8.	75	75
9.	65	85
10.	80	85
11.	65	80
12.	80	85
13.	60	75
14.	80	85
15.	75	75
16.	70	80
17.	70	75

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



18.	60	85
-----	----	----



JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



19.	80	90
20.	75	75
21.	65	75
22.	75	90
23.	70	75
24.	65	75
25.	60	80
26.	75	75
27.	60	75
28.	65	80
29.	70	75
30.	60	75
31.	75	85
32.	70	75
33.	70	85
34.	70	80
35.	70	75
36.	60	70
37.	75	80
38.	75	75

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



39.	75	80
Jumlah	2750	3075

Sumber : Hasil nilai tes kelas penelitian





Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol adalah 2750, sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eskperimen adalah 3075.

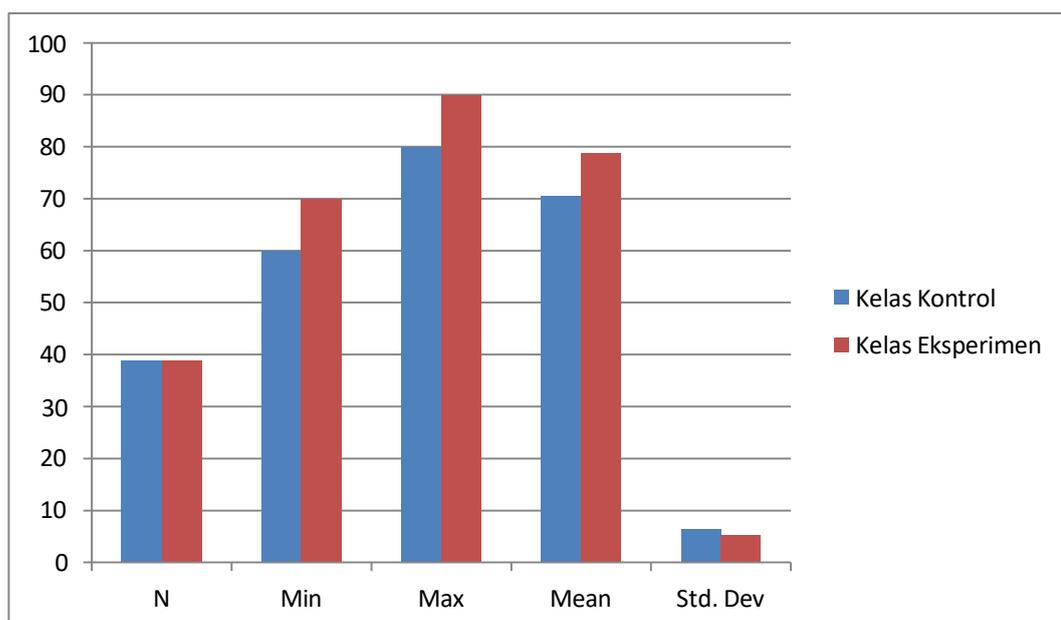
Tabel 4.11 **Statistik Deskriptif Data Posttest**

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kontrol	39	60	80	70,51	6,468
Eksperiman	39	70	90	78,85	5,314

Sumber : Hasil data dari SPSS yang telah diolah

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51 dengan skor minimum 60 dan skor maksimum 80 serta dengan standar deviasi 6,468. Sedangkan rata-rata niali posttest pada kelas eskperimen adalah 78,85 dengan skor minimum 70 dan skor maksimum 90 serta dengan standar deviasi 5,314.

Gambar 4.2 **Rata-rata Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**



Sumber : Nilai rata-rata yang diolah Ms. Excel menjadi diagram batanag Dari deskripsi pada



data diatas serta melihat grafik dapat dilihat bahwa

rata-rata skor posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan.

D. Uji Hipotesis

1. Analisis Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t)

a. Uji Kesamaan Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dalam melakukan uji kemampuan awal peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat dari tampilan output *Independent Samples t test* yang memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.12 *Pretest Independent Samples t test*

Tabel Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Sejarah	2,627	,109	Equal variances assumed	76	,433	-1,15385	1,46472	4,07109	1,76340	
			Equal variances not assumed	72,560	,433	-1,15385	1,46472	4,07333	1,76563	

Sumber : Hasil data SPSS yang telah diolah

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,433 artinya nilai Sig.(2-tailed) >0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang



signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Oleh sebab itu bererati keadaan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot! memiliki kemampuan yang sama.





a. Uji Kesamaan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dalam uji perasamaan kemampuan akhir siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui dengan melihat output perbedaan hasil belajar *Independent Samples Test* pada nilai Sig.(2-tailed) untuk posttest dan pretest. Yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13 *Posttest Independent Sampels t test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Sejarah	Equal variance assumed	1,045	,310	-	76	,000	-8,33333	1,34044	-	-
	Equal variances not assumed			6,217	73,243	,000	-8,33333	1,34044	11,00305	5,66362

Sumber : Hasil data dari SPSS 22 yang telah diolah.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas



kontrol. Oleh sebab itu berarti keadaan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot! memiliki kemampuan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot! memiliki manfaat terhadap hasil belajar siswa dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa "Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" diterima.

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

4.3.1. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Sejarah

Penelitian yang dilakukan di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar pada peserta didik kelas X ini, bertujuan untuk melihat apakah ada manfaat aplikasi kahoot! pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif hal ini disebabkan data penelitian merupakan angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti sebuah populasi atau sampel tertentu, melakukan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang sifatnya statistik dengan tujuan untuk melihat dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda dalam pembelajaran sejarah. Pada kelas kontrol (X-5) diajarkan tidak menggunakan aplikasi kahoot! dan kelas eksperimen (X-1) yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi kahoot!.

Kedua kelas diberikan uji coba awal (Pretest) sebelum kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana kemampuan awal peserta didik pada masing-masing kelas. Dalam hal ini diperoleh hasil penelitian nilai rata-rata kelas kontrol 65,90 dengan nilai maksimum 75 dan nilai minimal 55 serta dengan strandart deviasi 5,721. Sedangkan rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 67,05 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimal 50 serta dengan strandart deviasi 7,138.

Dari hasil perhitungan normalitas dari tabel uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa :Uji normalitas kelas eksperimen pada data pretest diperoleh nilai *test statistic* 0,975 dengan signifikansi 0,538 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal, Uji normalitas kelas eksperimen pada data posttest diperoleh nilai *test statistic* 0,944 dengan signifikansi 0,050 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas kelas kontrol pada data pretest diperoleh nilai *test statistic* 0,962 dengan signifikansi 0,214 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal , dan Uji normaliatas kelas kontrol pada data posttest diperoleh nilai *test statistic* 0,974 denngan signifikansi 0,499 yang lebih dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan



berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan tersebut disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, pada pembelajaran di kelas kontrol tidak menggunakan aplikasi kahoot!, dan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan aplikasi kahoot!. Pada pretest kedua kelas memperoleh hasil, bahwa rata-rata skor pretest kelas kontrol adalah 65,90 dengan nilai maksimum 75 dan nilai minimal 55 serta dengan standart deviasi 5,721. Sedangkan rata-rata skor pretest kelas eksperimen adalah 67,05 dengan nilai maksimum 80 dan nilai minimal 50 serta dengan standart deviasi 7,138.

Lalu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan posttest dengan soal yang sama seperti soal pretest dalam hal ini peneliti memperoleh hasil Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51 dengan skor minimum 60 dan skor maksimum 80 serta dengan standar deviasi 6,468. Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 78,85 dengan skor minimum 70 dan skor maksimum 90 serta dengan standar deviasi 5,314.

Dari hasil data yang diperoleh oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai sampel penelitian, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi kahoot! mengalami perbedaan yang besar dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan aplikasi kahoot! dalam pembelajaran sejarah.

Bedasarkan perhitungan dari uji hipotesis menggunakan uji *Independent sampel t test* memperoleh hasil nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh sebab itu berarti keadaan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot! memiliki kemampuan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot! memiliki manfaat terhadap hasil belajar siswa dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa "Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024" diterima.

4.3.2. Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi Kahoot!

Dalam penggunaan aplikasi kahoot! faktor pendukung dan penghambat bersifat tidak pasti atau dapat berubah. Hal ini disebabkan oleh dalam penggunaannya faktor pendukung dan penghambat ditentukan oleh berbagai faktor. Oleh karena itu peneliti akan memaparkan penjelasan tentang faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi kahoot! sebagai media ajar pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar T.A 2023-2024.

a. Faktor Pendukung

Adapun beberapa faktor pendukung dalam penggunaan aplikasi kahoot! adalah



sebagai berikut:

1. Kelengkapan Fasilitas dan Sarana Prasarana.

Fasilitas dan sarana prasarana di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar sudah cukup baik. Oleh sebab itu guru memiliki kesempatan dalam mengembangkan rencana pembelajaran di kelas, dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di dalam ruang kelas seperti TV, Speaker dan jaringan internet yang tersedia. Dari observasi yang dilakukan peneliti sarana dan fasilitas yang ada di SMA Kartika I-4 berfungsi cukup baik. Kondisi TV dan *sound speaker* dapat digunakan dengan baik, hanya saja ada beberapa kelas yang kabel HDMI nya tidak berfungsi dengan baik.

2. Kemampuan Guru

Dari observasi yang peneliti dapatkan, guru di SMA Kartika I-4 secara umum telah dibekali dengan program pengembangan mutu, seperti pelatihan, seminar dan sebagainya. Banyak guru-guru yang mengetahui aplikasi kahoot namun masih sedikit yang mempraktikkannya. Guru yang menggunakan aplikasi kahoot! sebagai media pembelajaran tentu harus mampu memahami teknologi, oleh karena itu kesuksesan guru dalam menggunakan aplikasi kahoot berdampak terhadap hasil belajar itu sendiri. Disaat seorang guru mampu memaksimalkan media pembelajaran yang dimiliki maka akan semakin baik kualitas pembelajaran yang terlaksanakan di kelas.

3. Antusias Peserta Didik



Aplikasi kahoot! menyediakan fitur yang dapat menampung kuota pemain dalam satu waktu permainan. Di kelas pun jumlah pemain dapat berdasarkan peserta didik yang hadir dikelas. Jumlah peserta didik pada objek penelitian kelas eksperimen berjumlah 39 orang. Semakin banyak para pemain akan semakin menarik pula permainan aplikasi kahoot! ini, hal ini dikarenakan para peserta didik berlomba-lomba untuk memenangkan permainan. Dalam observasi penulis peserta didik sangat antusias mengikuti kuis aplikasi kahoot! terlihat dari peserta didik yang sigap dan mengikuti instruksi guru.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat aplikasi kahoot! yang peneliti teliti adalah sebagai berikut:

1. Kendala Teknis.

Ketersediaan fasilitas dan sarana prasarana di kelas sangat berpengaruh untuk penggunaan aplikasi kahoot! seperti laptop, TV, Speaker dan listrik. Selain itu kendala juga dapat terjadi dari peserta didik, seperti Ponselnya habis baterai, jaringan yang lambat serta kuota internet yang habis.



2. Waktu Yang Terbatas.

Pada pembejaran sejarah durasi waktu pelajaran adalah 3JP dalam seminggu dengan dua kali pertemuan, 1 JP dan 2 JP dihari selanjutnya. Berdasarkan pengamatan penulis penggunaan Kahoot! Diakhir pembelajaran menjadi tidak maksimal karena waktu sempit dan tidak sekaligus 3 JP dalam sehari. Oleh karena itu guru dapat melakukan alternatif dengan menggunakan aplikasi kahoot! Pada mata pelajaran sejarah saat 1 JP, sebagai *review* pembelajaran dihari itu.





BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi kahoot! pada materi masuk dan berkembangnya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia, lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang tidak menggunakan aplikasi kahoot!. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 70,51 dengan skor minimum 60 dan skor maksimum 80 serta dengan standar deviasi 6,468. Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 78,85 dengan skor minimum 70 dan skor maksimum 90 serta dengan standar deviasi 5,314. kemudian dari uji hipotesis menunjukkan hasil nilai nilai Sig.(2-tailed) adalah 0,00 artinya nilai Sig.(2-tailed) <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan hipotesis peneliti yang menyatakan bahwa "Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar" dari hasil diatas disimpulkan hipotesis dapat diterima. Dan ditarik kesimpulan, aplikasi kahoot! memiliki manfaat terhadap peningkatan hasil belajar sejarah kelas X di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar karena terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Adapun faktor pendukung penggunaan aplikasi kahoot! pada pembelajaran di kelas dapat dilihat pada ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan guru memahami IPTEK dan antusias peserta didik di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Guru dapat menggunakan aplikasi kahoot! apabila sarana dan fasilitas dalam keadaan baik atau memungkinkan. Begitu pula sebaliknya, apabila sarana dan fasilitas kurang baik dan tidak maksimal maka guru harus mencari metode atau media alternatif lainnya. Kemudian faktor penghambat adalah kurangnya fasilitas yang memadai dan waktu yang terbatas. Untuk mengatasi faktor penghambat tersebut guru harus mampu menyediakan media alternatif, contohnya, apabila TV tidak bisa menyala, guru sudah menyiapkan *In-focus* sebagai penggantinya.

Dari hasil penelitian ini, penulis menemukan dan menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot! ini sangat cocok dipraktikkan di kelas. Hal ini juga menjadi opsi para guru agar pembelajaran tidak monoton dan bervariasi. Tetapi penggunaan aplikasi kahoot!, juga didukung oleh ketersediaan sarana prasarana dan kemampuan guru memahami IPTEK di SMA Swasta Kartika I-4 Pematangsiantar. Adapun beberapa faktor pendukungnya kelengkapan fasilitas, kemampuan guru dan antusias peserta didik. Kemudian faktor penghambat adalah kendala teknis dan waktu yang terbatas.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti akan memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru



Adanya penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan aplikasi kahoot! dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu penggunaan aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar tidak monoton.

b. Bagi Sekolah

Untuk menggunakan aplikasi kahoot! hendaknya pihak sekolah meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat menjadi pendukung guru menggunakan aplikasi kahoot!.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan judul yang sama dengan penelitian ini, agar skripsi ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian lebih baik lagi selanjutnya.

d. Bagi Kampus Usi

Dengan dukungan dari pihak kampus melalui kebijakan fasilitas, pengembangan konten evaluasi dan kolaborasi diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di USI





DAFTAR PUSTAKA

- Aryani Nini,& Wahyuni Moli.(2021). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Akbar, R. Weriana, Siroj, A.R., Afgani W.M. *Experimental Research* Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9 (2), 465-474
- Anggi, N. (2021). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII* . Lampung: Raden Intan Repository.
- Brauer, A. S. (2018). *Use of Kahoot game for incrase student motivation and understanding in a Thermodynamics course*. *American Society for Engineering Education*.
- Effendi Mukhlison. (2006). Ilmu Pendidikan. Ponorogo: STAIN Po Press
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 9(2), 321-334
- Hastjarjo, D. T. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Jurnal Buletin Psikologi*. 27 (02), 187-203
- Ismail, S. (2022) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek "*Project Based Learning*" Terhadap hasil belajar fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 263
- Kadir, A. (2018). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Tadib*



(1)

- Kalsum, M. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Online Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin*, 11 (01), 9-16
- Nurfadillah, S.&4C PGSD. (2021). Media Pembelajaran di Jenjang SD. Jawa Barat: *Cv Jejak, anggota IKAPI*
- Nur, H. (2021). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Seleman*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*.3(1), 175
- Saefudin, H. A., & Ika, B. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *Cv Kaaffah Learning Center*.
- Sahir, S.H. (2021.) *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta :KBM Indonesia
- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1(3), 373–385.
- Satrianawati. (2021). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Didik Kelas Vii. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 3(2), 6.

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi ke-2 Bandung: Alfabeta

Susilana, R. & Riyana, C. (2018) *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima CV

Usmadi (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis. Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 54.

