

Pemberian Kuis Berbasis Media Android dengan Aplikasi *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa

Agustina, Patahuddin, Bustan

Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar
agutinar1408@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang telah dikembangkan dengan berbagai aplikasi yang mendukung dalam penggunaannya, misalnya pemanfaatannya dalam media pembelajaran maupun media evaluasi atau kuis pembelajaran. Pemberian kuis pembelajaran sejarah di SMAN 9 Gowa masih menggunakan metode yang bersifat konvensional berupa kuis dalam bentuk kertas maupun kuis dalam bentuk tanya jawab langsung, sehingga menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam bersemangat dan bersikap jujur dalam pengerjaan kuis dikarenakan media yang digunakan terkesan menonton dan tidak bervariasi. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa sebelum pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* dan setelah pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing terdiri dari 3 kali pertemuan yang dilakukan dalam empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan; (4) refleksi tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa pada Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik 32 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Hasil penelitian menunjukkan hasil tes peserta didik pada siklus I sebelum pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan skor rata-rata yakni 51,65 berada pada kategori rendah. Sedangkan, hasil tes peserta didik pada siklus II setelah pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan skor rata-rata 76 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa dengan skor rata-rata peningkatan 24,44.

Kata kunci: Pemberian Kuis, Pembelajaran Sejarah, Aplikasi Kahoot!

Abstract

The use of technology in various fields has been developed with a variety of applications that support its use, for example its use in learning media as well as evaluation media or learning quizzes. Giving history learning quizzes at SMAN 9 Gowa still uses conventional methods in the form of quizzes in the form of paper and quizzes in the form of direct questions and answers, causing students to be less enthusiastic in being enthusiastic and being honest in working on the quiz because the media used is impressed watching and does not vary. The purpose of this study, namely to

determine the increase in historical learning outcomes of Class X IIS 3 students of SMAN 9 Gowa before giving an android media-based quiz with the Kahoot app! and after giving android media based quizzes with the Kahoot! application. This research was conducted in two cycles each consisting of 3 meetings conducted in four stages, namely: (1) action planning; (2) implementing actions; (3) action observation; (4) reflection of actions. Subjects in this study were students of class X IIS 3 of SMAN 9 Gowa in the Even Semester of the Academic Year 2019/2020 with 32 students consisting of 13 men and 19 women. The results showed students' test results in the first cycle before giving an android media-based quiz with the Kahoot! with an average score of 51.65 in the low category. Meanwhile, student test results in the second cycle after giving an android media-based quiz with the Kahoot! with an average score of 76 in the high category. Based on the results of the study it can be concluded that the provision of android media-based quizzes with the Kahoot app! can improve the history of learning outcomes of students of Class X IIS 3 of SMAN 9 Gowa.

Keywords: Quizzes, Learning History, Kahoot! Application.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dasar warga negara karena itu, negara mempunyai kewajiban untuk memfasilitasi seluruh warga negaranya agar dapat memperoleh pendidikan secara merata dan menyeluruh. Salah satu tujuan pendidikan dan pengajaran yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini juga ditegaskan dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada Pasal 31 Ayat (1) mengatakan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan", dan ayat (3) menegaskan bahwa "pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang hendak meningkatkan keimanan, ketakwaan dan akhlak dimulai dari mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang" (Mashuddin, 2010).

Tujuan pendidikan nasional berasal dari berbagai akar budaya bangsa Indonesia yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional, yaitu UU No.20 Tahun 2003, mengatakan bahwa "Pendidikan nasional bertujuan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi seorang manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab" (Komaruddin, 2010).

Salah satu materi yang diajarkan di sekolah menengah atas yaitu mata pelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan pendidikan sejarah merupakan salah satu wahana yang dianggap tepat untuk menanamkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi peserta didik melalui proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran sejarah juga dapat dijadikan sebagai pelajaran yang dapat meneladani tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya dijadikan pembelajaran dengan melihat masa lalu untuk menjadikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Masih banyaknya anggapan yang kurang positif terhadap pelajaran sejarah, misalnya pelajaran sejarah sulit dipelajari karena harus menghafal bahkan ada peserta didik yang merasa tegang apabila tiba waktunya belajar sejarah.

Begitupun halnya dengan peserta didik SMAN 9 Gowa yang juga memiliki permasalahan yang mereka hadapi dalam pembelajaran sejarah, misalnya pelajaran sejarah sulit dipelajari karena harus menghafal, proses pembelajaran yang membosankan, metode pelajaran, media serta pemberian evaluasi yang digunakan membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, maka pada penelitian ini memandang perlu mengambil solusi untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran terutama pada pelajaran sejarah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan dengan cara penerapan pemberian kuis pada pembelajaran sejarah yang berbasis android untuk mengajak peserta didik agar lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran mengingat perkembangan teknologi saat ini semakin canggih.

Salah satu media yang menarik untuk pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis android dimana media ini sangat diminati oleh pelajar di era sekarang ini karena pengguna internet dan juga android didominasi oleh kalangan usia muda. Adanya media berbasis android ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Media berbasis android yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Dimana soal-soal latihan dan kuis akan diakses langsung sehingga, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena dapat dilakukan dengan menarik.

Penelitian relevan dari penelitian yang dilakukan yaitu, Penelitian dari Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X". Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, angket atau kuesioner dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan (Dewi, 2018), yaitu terletak pada teknik pengumpulan data. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar Sejarah peserta didik. Sedangkan, pada penelitian (Dewi, 2018) menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, angket atau kuesioner dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar, respon dan sikap peserta didik terhadap pengembangan alat evaluasi pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian kedua yang dijadikan kajian relevan pada penelitian ini yaitu, penelitian dari Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, Fita Mustafida pada tahun 2019 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAI AL-Maarif Singosari Malang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode eksperimen serta melakukan observasi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan (Mafruhah, Sulistiani, & Mustafida, 2019) yaitu terletak pada teknik analisis data dan metode penelitian. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan statistik deskriptif perhitungan persentase. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian atau jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas. Sedangkan pada penelitian (Mafruhah, Sulistiani, & Mustafida, 2019) menggunakan teknik analisis data berupa pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode penelitian eksperimen.

Penelitian ketiga yang dijadikan kajian relevan yaitu, penelitian dari Rasydiana, Yusuf Hanafi, Ibnu Samsul Huda pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* di MTSN 2 Kota Malang". Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode model pengembangan ADDIE, yakni tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan (Rasydiana, Hanafi, & Huda, 2019) yaitu terletak pada metode penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan pada penelitian (Rasydiana, Hanafi, & Huda, 2019) menggunakan metode model pengembangan ADDIE, yakni tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi.

Dari ketiga penelitian diatas penulis menganggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis dan menunjukkan bahwa alat evaluasi yang diterapkan layak digunakan. Dimana pada penelitian ini akan mengkaji tentang pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui perbaikan pembelajaran dan masalah pembelajaran selama kegiatan penelitian dilakukan (Arifin, 2014). Selain itu juga bertujuan untuk perbaikan serta peningkatan kualitas dalam prosedur dan penggunaan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Asrori, 2014), dimana tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi 4 tahap yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi atau evaluasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang terdiri dari 3 pertemuan pada tiap siklus. Pelaksanaan penelitian dilakukan karena adanya permasalahan yang dialami dalam pembelajaran, kemudian dilakukan perencanaan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yang dilanjutkan dengan upaya pelaksanaan tindakan dan observasi pelaksanaan. Hasil observasi selanjutnya direfleksi untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan. Jika refleksi menunjukkan bahwa hasil diperoleh belum memadai, maka dilanjutkan dengan siklus II.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu, (a) Observasi, observasi adalah teknik untuk melakukan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Daryanto, 2010). Observasi (pengamatan) dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung melalui lembar instrumen penilaian peserta didik. (b) Tes, tes adalah alat untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik, yaitu hasil belajar peserta didik (Aman, 2011). Tes dilakukan untuk mendapatkan nilai awal dan nilai akhir dari pembelajaran sebelum dan setelah diterapkannya pemberian kuis dengan aplikasi *Kahoot!* untuk dijadikan perbandingan. (c) Dokumentasi, dokumentasi dilakukan untuk mengambil data peserta didik pada saat peserta didik mengikuti pembelajaran dan pemberian kuis berbasis android.

Pengolahan data pada penelitian yang akan dilakukan setelah terkumpulnya data. Data yang diperoleh dari pelaksanaan observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan statistik deskriptif perhitungan persentase. Pelaksanaan tindakan kelas ini berhasil jika hasil belajar peserta didik mencapai 76 atau ≥ 75 .

Data hasil tes peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Jumlah skor dari item soal keseluruhan

100 = Bilangan tetap

Tabel 1 Kategori persentase pengukuran hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil tes:

Rentang Skor (0-100)	Kategori
0 - 39	Sangat Rendah
40 - 54	Rendah
55 - 69	Sedang
70 - 84	Tinggi
85 - 100	Sangat Tinggi

Persentas ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa maksimal}} \times 100$$

Untuk melihat besar peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pemberian kuis berbasis android dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* berlangsung dipakai ketentuan sebagai berikut:

Rata-rata peningkatan = NR Siklus II - NR Siklus I
--

C. TINJAUAN PENELITIAN

SMAN 9 Gowa yang beralamat lengkap di Jalan Baso Dg.Ngawing, RT/RW 1/1, Dusun Manggali, Desa/Kelurahan Manggali, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan, merupakan sekolah yang berdiri pada tahun 2006. Sekolah ini awalnya bernama SMAN 1 Pallangga, namun dalam perkembangannya berdasarkan SK Gubernur Sulawesi Selatan Tahun 2017 SMA Negeri 1 Pallangga kemudian beralih dari Pemda Gowa ke Pemprov Sulawesi Selatan dan akhirnya berganti nama menjadi SMAN 9 Gowa.

Berdasarkan SK Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Gowa Nomor: 580.a/DPN-GW/VII/2005 Tanggal 27 Juni 2005. Pada saat itu sebagai Plt Bupati Gowa Drs. H. Andi Mahmud Baso, M.Si dan Kadis Pendidikan Nasional Kabupaten Gowa, yakni Drs.H.Muh. Arifin, MM.

Pada awal tahun pelajaran 2005/2006 SMA Negeri 1 Pallangga menerima siswa baru yang pertama sebanyak 132 siswa dengan tiga rombel dan untuk sementara masih beratap di SMA 159 (Salis). Selama satu tahun pelajaran 2005-2006 proses pembelajarannya dilaksanakan pada siang hari sampai sore hari. Adapun para pengajarnya adalah guru-guru SMA Negeri 1 Sungguminasa.

Selanjutnya, pada Tahun Pelajaran 2006/2007 menerima siswa baru yang kedua sekaligus menempati lokasi barunya di Kecamatan Pallangga. Luas tanah keseluruhan adalah 1 ha. Sebagai plt tugas kepala sekolah, Dra. Fatmawati dan Ketua Komite Drs H. Samsuddin DN. Pada Tgl 16 November 2007 yang juga bertepatan dengan hari jadi Gowa, SMA Negeri 1 Pallangga diresmikan oleh Bupati Gowa H. Ichsan Yasin Limpo, SH.

Dalam perkembangan selanjutnya dengan berdasarkan PP dan SK Gubernur Sulawesi Selatan tahun 2017 SMA Negeri 1 Pallangga kemudian beralih dari Pemda Gowa ke Pemprov Sulawesi Selatan dan pada tahun itu kemudian berubah menjadi SMA Negeri 9 Gowa sampai sekarang.

D. PENYAJIAN DATA

1. Hasil Penelitian Siklus I

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I inti peneliti telah menelaah materi bidang studi sejarah kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa berdasarkan kurikulum yang berlaku, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tindakan I ini materi pokok yang diajarkan adalah "Pengaruh Hindu-Buddha dan Kerajaan Pada Masa Hindu-Buddha".

b) Pelaksanaan

Pada kegiatan awal guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian meminta ketua kelas untuk mempersiapkan kelas dan mengecek kehadiran peserta didik dengan menyebutkan nama-nama peserta didik satu persatu. Sebelum peserta didik mengikuti pelajaran, guru memotivasi peserta didik dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kegiatan selanjutnya yakni guru memberikan pengarahan mengenai langkah-langkah dalam proses pemberian kuis dengan media berbasis anroid aplikasi *Kahoot!*.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pelajaran, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi yang telah diberikan dan akan terjadi proses umpan balik pertanyaan terhadap guru dan peserta didik.

Guru kemudian memantau keaktifan dan kesungguhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap aktifitas peserta didik menunjukkan hanya ada beberapa peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran akan berakhir guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi pelajaran, namun hanya beberapa orang peserta didik yang mendengarkan serta menyimpulkan materi pelajaran, diakhir pembelajaran peserta didik masih ribut dan terkesan terburu-buru agar proses pembelajaran segera berakhir. Pada akhir pembelajaran peserta didik akan diberikan kuis dengan media berbasis android dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* untuk mengetes sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah didapatkannya.

c) Observasi

(1) Analisis kualitatif

Analisis kualitatif berupa lembar observasi aktifitas peserta didik. Fokus pengamatan adalah keaktifan peserta didik selama tiga kali pertemuan. Lembar observasi tersebut berisi indikator-indikator yang diamati selama proses belajar mengajar meliputi sikap dan respon peserta didik selama proses pembelajaran. Cara pengumpulan data dari observasi ini dengan mengadakan pencatatan mengenai aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Adapun hasil observasi aktifitas peserta didik, yaitu:

- (a) Peserta didik selalu memberi salam kepada guru berada pada kategori baik.
- (b) Peserta didik yang bersikap hormat dan sopan kepada guru berada pada kategori baik.
- (c) Peserta didik yang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan berada pada kategori cukup.
- (d) Peserta didik yang bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti berada pada kategori kurang.
- (e) Peserta didik yang mengangkat tangan sebelum berbicara, bertanya dan menjawab berada pada kategori kurang
- (f) Peserta didik yang antusias dalam proses pembelajaran berada pada kategori cukup.
- (g) Peserta didik yang antusias dalam proses umpan balik pembelajaran berada pada kategori kurang.
- (h) Peserta didik yang berperan aktif dalam penarikan kesimpulan materi berada pada kategori kurang.
- (i) Peserta didik yang antusias dalam proses pemberian kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* berada pada kategori cukup
- (j) Peserta didik yang mengerjakan kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan jujur berada pada kategori cukup
- (k) Peserta didik yang mengerjakan kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan serius berada pada kategori cukup
- (l) Peserta didik yang mengerjakan kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan bersikap rendah hati berada pada kategori cukup.
- (m) Masih banyaknya peserta didik yang mengantuk ketika pembelajaran berlangsung.

a) Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik dengan memberikan *pre test* yang dilaksanakan pada awal siklus I atau pertemuan pertama dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajarinya sebelum adanya penerapan pemberian kuis berbasis media android dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!*. Berdasarkan test hasil tes belajar, skor dikelompokkan sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil *pre test* peserta didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa pada siklus I

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-39	Sangat rendah	6	18,75
2.	40 - 54	Rendah	7	21,87
3.	55 - 69	Sedang	13	40,62
4.	70 - 84	Tinggi	5	15,62
5.	85 - 100	Sangat tinggi	1	3,12
Jumlah			32	99,98
Skor rata-rata				51,56

Dari tabel tersebut dapat digambarkan bahwa dari 32 orang peserta didik kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa yang telah mengerjakan tes atau *pre test* pada siklus I, terdapat 18,75% peserta didik yang hasil belajarnya berada pada kategori sangat rendah, rendah 21,87%, sedang 40,62%, tinggi 15,62%, sangat tinggi 3,12% dengan skor rata-rata 51,56 berada pada kategori rendah.

a) Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan siklus I, ada beberapa kendala atau masalah yang dihadapi peneliti, yaitu:

- a. Ada peserta didik yang melakukan hal lain selama proses pembelajaran berlangsung seperti, bercerita dengan teman sebangkunya dan kurang memperhatikan guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Situasi kelas menjadi ribut karena peserta didik belum terbiasa dengan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!*.
- c. Peserta didik diharapkan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru namun masih ada beberapa peserta didik yang terkesan malu-malu dan merasa tidak percaya diri sehingga tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan maksimal.
- d. Pada saat pelaksanaan pemberian kuis dengan media berbasis android, terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang antusias dan keaktifannya masih kurang.
- e. Tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik hanya berada pada kategori rendah dengan rata-rata sebesar 51,56.

Berdasarkan kendala tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar sejarah peserta didik kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa dengan penerapan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* belum optimal. Peneliti merasa perlu adanya tindakan tambahan yang dianggap perlu pada pelaksanaan siklus II guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang diperoleh dari hasil refleksi siklus I.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a) Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan siklus II ini adalah mengulang kembali tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus sebelumnya, disamping itu juga dilakukan sejumlah rencana baru untuk memperbaiki atau merancang tindakan baru sesuai dengan pengalaman dan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I.

b) Pelaksanaan

Kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik dan kesiapan peserta didik, pada tahap ini guru sudah mampu mengorganisir peserta didik sehingga keributan dikelas dapat diminimalisir. Setelah peserta didik siap mengikuti proses pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik materi apa yang mereka ingat pada pertemuan sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui bagaimana daya tangkap peserta didik atau sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Pada tahap ini hampir semua peserta didik menjawab pertanyaan dari guru, untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik, sesekali guru memberikan pujian.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun setelah berkoordinasi dengan guru mata pelajaran. Pada tahap ini peserta didik terlihat menyimak dengan baik penjelasan yang diberikan oleh

guru, peserta didik yang tadinya terlihat masih malu-malu dan kaku untuk mengeluarkan pendapatnya sekarang sudah terlihat percaya diri dan mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Pada kegiatan akhir, guru mengajak peserta didik secara bersama-sama untuk menyimpulkan materi pelajaran, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah diberikan sebelumnya. Untuk mengetes pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang didapatkannya maka dilakukan pemberian kuis berbasis media android dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* diakhir pembelajaran. Setelah pemberian kuis selesai, guru kemudian menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Observasi

(1) Analisis kualitatif

Analisis kualitatif berupa lembar observasi aktifitas peserta didik. Fokus pengamatan adalah keaktifan peserta didik selama tiga kali pertemuan. Lembar observasi tersebut berisi indikator-indikator yang diamati selama proses belajar mengajar meliputi sikap dan respon peserta didik selama proses pembelajaran. Cara pengumpulan data dari observasi ini dengan mengadakan pencatatan mengenai aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Adapun hasil observasi aktifitas peserta didik, yaitu:

- (1) Peserta didik selalu memberi salam kepada guru berada pada kategori baik.
- (2) Peserta didik yang bersikap hormat dan sopan kepada guru berada pada kategori baik.
- (3) Peserta didik yang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan berada pada kategori baik.
- (4) Peserta didik yang bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti berada pada kategori baik.
- (5) Peserta didik yang mengangkat tangan sebelum berbicara, bertanya dan menjawab berada pada kategori baik.
- (6) Peserta didik yang antusias dalam proses pembelajaran berada pada kategori baik.
- (7) Peserta didik yang antusias dalam proses umpan balik pembelajaran berada pada kategori baik.
- (8) Peserta didik yang berperan aktif dalam penarikan kesimpulan materi berada pada kategori baik.
- (9) Peserta didik yang antusias dalam proses pemberian kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* berada pada kategori baik.
- (10) Peserta didik yang mengerjakan kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan jujur berada pada kategori baik.
- (11) Peserta didik yang mengerjakan kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan serius berada pada kategori baik.
- (12) Peserta didik yang mengerjakan kuis berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dengan bersikap rendah hati berada pada kategori baik.
- (13) Peserta didik yang mengantuk ketika pembelajaran berlangsung berada pada kategori kurang.

b. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar dengan memberikan *post test* yang dilaksanakan pada akhir siklus II dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajarinya setelah adanya penerapan pemberian kuis berbasis media android dengan penggunaan

aplikasi *Kahoot!*. Berdasarkan test hasil belajar, skor dikelompokkan sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil post test peserta didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa pada Siklus II

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-39	Sangat rendah	0	0
2.	40 - 54	Rendah	2	6,25
3.	55 - 69	Sedang	5	15,62
4.	70 - 84	Tinggi	22	68,75
5.	85 - 100	Sangat tinggi	3	9,37
Jumlah			32	99,99
Skor rata-rata				76

Dari tabel tersebut dapat digambarkan bahwa dari 32 orang peserta didik kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa yang telah mengerjakan tes atau *post test* pada siklus II, terdapat 0% peserta didik yang hasil belajarnya berada pada kategori sangat rendah, rendah 6,25%, sedang 15,62%, tinggi 68,75%, sangat tinggi 9,37% dengan skor rata-rata 76 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil test belajar pada siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 24,44.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan siklus II, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

- (1) Peserta didik yang melakukan hal lain selama proses pembelajaran berlangsung seperti, bercerita dengan teman sebangkunya dan kurang memperhatikan guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung sudah tidak ada lagi
- (2) Situasi kelas menjadi tenang dan aman karena peserta didik sudah terbiasa dengan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!*.
- (3) Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, peserta didik yang terkesan malu-malu dan merasa tidak percaya diri sudah tidak ada lagi sehingga mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan maksimal.
- (4) Antusias dan keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pemberian kuis dengan media berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* Berada pada kategori sangat baik.
- (5) Tes hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 76.

Secara umum dapat dikatakan bahwa seluruh kegiatan pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dari siklus I. Hal ini terlihat dari keseriusan peserta didik memperhatikan pelajaran yang diberikan, keaktifan peserta didik untuk bertanya dan memberi tanggapan tentang materi yang dibahas oleh guru. Keaktifan dan antusias peserta didik pada saat melaksanakan penerapan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!*.

3. Pembahasan

Pemberian kuis dengan media berbasis android dengan penggunaan aplikasi *Kahoot!* dimana soal-soal latihan dan kuis akan diakses langsung sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena dapat dilakukan dengan

menarik. Pemberian kuis pada aplikasi *Kahoot!* di desain dengan sederhana, semua peserta didik terhubung menggunakan PIN game yang dihasilkan dari layar yang ditampilkan agar peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru.

Kahoot! merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Game pembelajaran *Kahoot!* merupakan kuis pilihan ganda yang memungkinkan pembuat dan pengguna dapat mengakses melalui browser web atau aplikasi *Kahoot!*. *Kahoot!* dapat digunakan sebagai penilaian pengetahuan peserta didik, untuk penilaian formatif.

Analisis kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan pemberian kuis dengan media berbasis android dengan aplikasi *Kahoot!* dapat memberikan perubahan kepada peserta didik, baik perubahan yang menyangkut tentang aktifitas, respon, dan sikap peserta didik maupun hasil belajarnya. Selain itu, peserta didik dapat melihat langsung nilai yang mereka peroleh dari kuis yang dikerjakannya diakhir pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus I terlihat bahwa masih ada peserta didik yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung seperti, bercerita dengan teman sebangkunya dan kurang memperhatikan guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Situasi kelas menjadi ribut karena peserta didik belum terbiasa dengan pemberian kuis berbasis android. Pada saat pelaksanaan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* peserta didik masih kurang antusias dan kurang percaya diri.

Hasil test yang diberikan kepada peserta didik berupa *pre test* pada siklus I menunjukkan bahwa dari 32 orang siswa yang telah mengerjakan *pre test* terdapat 18,75% siswa yang hasil belajarnya berapa pada kategori sangat rendah, rendah 21,87%, sedang 40,62%, tinggi 15,62%, sangat tinggi 3,12% dengan skor rata-rata 51,56%. Berdasarkan data tersebut hasil belajar peserta didik pada siklus I dianggap belum tuntas atau optimal karena rata-rata hasil test peserta didik hanya 51,56 berada pada kategori sedang.

Pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I, guru sudah mampu mengorganisir peserta dengan baik dan kondisi kelas dapat terkontrol dengan baik. Selain itu, peserta didik sudah berani mengemukakan pendapatnya dengan baik, pendapat atau argument yang dikemukakan oleh peserta didik sudah sistematis, logis, dan kreatif. Peserta didik juga sudah terbiasa dengan penerapan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* sehingga meningkatkan minat dan antusiasnya dalam belajar maupun mengerjakan kuis.

Hasil test yang diberikan kepada peserta didik berupa *post test* pada siklus II menunjukkan bahwa dari 32 orang peserta didik yang telah mengerjakan *post test* terdapat 0% peserta didik yang hasil belajarnya berapa pada kategori sangat rendah, rendah 6,25%, sedang 15,62%, tinggi 68,75%, sangat tinggi 9,37% dengan skor rata-rata 76. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 24,44.

Tabel 4 Data Hasil Test Peserta Didik Kelas X IIS 3 SMAN 9

Rentan g Skor	Siklus I		Siklus II		Kategor i
	Frekuens i	Persentas e	Frekuens i	Persentase(%)	
0 – 39	6	18,75	0	0	SR
40 – 54	7	21,87	2	6,25	R
55 – 69	13	40,62	5	15,62	S
70 – 84	5	15,62	22	68,75	T
85 – 100	1	3,12	3	9,37	ST
Jumlah	32	99,98	32	99,99	
Rata-rata	51,56	Rata-rata	76		

Pada tabel diatas menunjukkan jumlah peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah dari 6 peserta didik (18,75%) pada siklus I menjadi 0 (0%) peserta didik pada siklus II, kategori rendah dari 7 peserta didik (21,87%) pada siklus I menjadi 2 peserta didik (6,25) pada siklus II, kategori sedang dari 13 peserta didik (40,62%) pada siklus I menjadi 5 peserta didik (15,62%) pada siklus II, kategori tinggi 5 peserta didik (15,62) pada siklus I menjadi 22 peserta didik (68,75%) pada siklus II, kategori sangat tinggi 1 peserta didik (3,12%) pada siklus I menjadi 3 peserta didik (9,37) pada siklus II. Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik, maka pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa dan telah memenuhi indikator keberhasilan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* pada mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentase peningkatan sebesar 24,44 yaitu dari 51,56 berada pada kategori kurang pada siklus I sebelum pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!* menjadi 76 berada pada kategori tinggi setelah pemberian kuis berbasis media android dengan aplikasi *Kahoot!*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
 Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
 Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
 Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
 Komaruddin, M. S. (2010). *Landasan Pendidikdan Konsep dan Aplikasinya*.

Jakarta: PT RajaGrafindi Persada.

- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI DI SMAI Al-Mararif Singosari Malang. *Pendidikan Islam* , 23-29.
- Mashuddin, F. (2010). *Pengarruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar IPS Sejarah Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa*. Makassar: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.
- Rasydiana, Hanafi, Y., & Huda, I. S. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Kreatifitas dan Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia* , 437-447.