

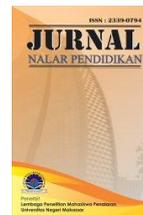


JURNAL NALAR PENDIDIKAN

ISSN [E]: 2477-0515 ISSN [P]: 2339-0794

DOI: 10.26858/jnp.v9i1.24280

Online: <https://ojs.unm.ac.id/nalar>



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DI KELAS XII IPA 4 MAN ASAHAN

Mehawani Rosi

MAN Asahan, Sumatera Utara

mehawanirosi@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII MAN Asahan, khususnya aplikasi E-Learning sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah di dalam kelas. Sebab, penerapan metode lama seperti ceramah ternyata kurang tepat dalam pembelajaran Sejarah. Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas terdiri 4 tahapan memiliki 4 tahap yakni, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi atau evaluasi (*observation*) serta refleksi (*reflection*). Sampel penelitian ini sebanyak 35 siswa kelas XII IPA 4 MAN Asahan. Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan yakni observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik deskriptif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil belajar peserta didik di kelas XII IPA 4 MAN Asahan dengan menerapkan media kuis aplikasi Kahoot berbasis android terkategori belum optimal. Sehingga pada pelaksanaan siklus II hasil tes belajar belajar peserta didik pada saat pengisian kuis menggunakan media android aplikasi Kahoot mampu memudahkan proses belajar siswa di kelas XII IPA 4 MAN Asahan berdasarkan indikator keberhasilan sesuai dengan materi Perjuangan atau terkait dengan Sejarah.

Kata Kunci : hasil belajar, kahoot, pembelajaran sejarah indonesia.

IMPROVING HISTORY LEARNING OUTCOMES BY USING KAHOOT APPLICATION IN CLASS XII IPA 4 MAN ASAHAN

Abstract

The purpose of this study was to find out how the use of the Kahoot application was able to improve student learning outcomes of Class XII MAN Asahan, especially the E-Learning application as a learning medium in learning History in the classroom. This is because the application of old methods such as lectures is not appropriate in learning history. This research method is Classroom Action Research consisting of 4 stages having 4 stages namely, planning (planning), action (action), observation or evaluation (observation) and reflection (reflection). The sample of this study was 35 students of class XII IPA 4 MAN Asahan. The research data collection techniques used were observation, tests, and documentation. Data were analyzed quantitatively using descriptive statistical tests using percentages. The results of the first cycle of research showed that the learning outcomes of students in class XII IPA 4 MAN Asahan by applying the Android-based Kahoot application quiz were categorized as not yet optimal. So that in the implementation of the second cycle, the results of the learning test of students when filling out quizzes using the Kahoot android application media were able to facilitate the learning process of students in class XII IPA 4 MAN Asahan based on indicators of success according to the material struggle or related to history.

Keyword : historical learning, kahoot, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menjadi hal yang sangat penting oleh berbagai pihak terhadap rendahnya mutu. Urgensi pendidikan penting terhadap

kehidupan manusia, membuat pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan sebaik baiknya sampai menghasilkan luaran yang bermanfaat. Posisi pendidik menjadi sentral terhadap ruang lingkup

pendidikan baik tugas serta tanggung jawab guru menjadi penentu terhadap kecerdasan anak didik.

Era Revolusi Industri 4.0 saat ini memegang kendali di segala kehidupan mengharuskan guru untuk mampu beradaptasi sesuai era zaman, salah satu hal yakni membuat proses belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan. Guru memegang peran penting pada aspek pengembangan inovasi, ide atau gagasan dalam memanfaatkan teknologi saat proses belajar di kelas. Kunci pembelajaran efektif dalam referensi [1] berada di genggaman guru dalam meningkatkan pengalaman dan keinginan siswa untuk belajar mencapai hasil pendidikan yang maksimal, sesuai dengan tujuan capaian belajar yang disusun guru. Sistem Pendidikan dalam Proses belajar yang efektif dibutuhkan sehingga membuat proses belajar menjadi maksimal dan luaran yang baik.

Tugas guru dalam referensi [2] Guru membuat rancangan dan melakukan penerapan dengan beragam model yang diberikan dan bervariasi agar siswa tertarik dan antusias dalam belajar Sejarah Indonesia. Guru diharapkan dapat menguasai pengetahuan yang mumpuni serta pola mengajar yang terarah sehingga dapat menciptakan suasana mengajar yang efisien dan efektif dan mampu memperoleh hasil yang searah bersama tujuan yang diinginkan. *Active learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Silberman, dalam referensi [3] pembelajaran aktif merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk mendampingi peserta didik dalam mengakses berbagai pengetahuan dan informasi untuk dikaji serta dianalisis melalui proses pembelajaran di dalam kelas, agar mereka mampu memperoleh banyak pengalaman kompetensi yang meningkat. Selain itu, Saleh, dalam referensi [4] belajar secara aktif bagi peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya dalam menganalisis dan merumuskan nilai baru yang diambil pada hasil analisis dan telaah mereka.

Perkembangan teknologi dalam referensi [5], guru dituntut untuk mengubah media ajar Sejarah Indonesia yang konvensional dan membosankan dikemas menjadi media digital yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih baik, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta mandiri terhadap teknologi dan berkomunikasi bersama orang lain sehingga dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital dalam memperoleh hasil belajar yang lebih

baik menggunakan media baik itu dari segi audio maupun visual. Irwan, I & Walid dalam referensi [6], salah satunya media belajar yaitu media Kahoot; adalah salah satu website edukatif yang dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan beragam fitur-fitur pembelajaran yang dikemas menjadi media inovatif. Kahoot dalam referensi [7], adalah ruang kelas berbasis game yang berfokus pada keterlibatan motivasi siswa melalui pengalaman permainan yang kompetitif.

Hal ini dalam referensi [8], media Kahoot dapat menyampaikan pengetahuan informasi sehingga dapat diserap oleh siswa karena lebih menarik dan menambah minat siswa terhadap pelajaran Sejarah Indonesia serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses belajarnya. Penerapan metode kuis menggunakan aplikasi

Kahoot berbasis android sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia sebagai evaluasi mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran interaktif semakin menarik hal ini diperoleh dari proses belajarnya yang tergolong mudah memonitoring hasil belajar siswa, dan guru dapat mengaksesnya secara langsung. Rofiyanti, dalam referensi [9], penggunaan Kahoot dengan cara bermain multiplayer atau banyak pemain dapat membuat anak saling berinteraksi di dalam kelas yang dapat membuat lingkungan sosialnya yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak melalui kompetensi dan kemampuan berkolaborasi berbasis permainan.

Kahoot memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan pengalaman pedagogis dari kebiasaan lama dengan pendekatan terpusat kepada guru dan kurangnya interaksi kepada antar siswa, menurut referensi [10]. Dengan Kahoot, peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan dirinya dengan penilaian formatif dari pengetahuan sebelumnya dengan cara yang menyenangkan, kontemporer dan inovatif. Disaat peserta didik mengalami kesukaran dalam pelaksanaannya, guru dapat membantu dan memperkuat dengan diskusi lebih lanjut ke tingkat pemikiran yang lebih dalam dan inklusi.

Kahoot, dalam referensi [11], adalah memanfaatkan platform kuis online untuk dijadikan media pembelajaran Sejarah Indonesia. Pelaksanaan kuis berbasis android dengan aplikasi Kahoot saat di kelas meliputi tahapan (1) Guru terlebih dahulu membuat akun yang dapat dihubungkan pada akun google siswa. Atau peserta didik bisa juga

mendownload aplikasi Kahoot di *Playstore smartphone* (2) Pengajar mendesain fitur dan mengisi materi berupa soal yang telah disediakan berdasarkan kebutuhan belajar (3) Kemudian setelah materi di input, guru memberikan pin kepada peserta didik untuk dapat mengakses laman website <https://kahoot.it>. Bagi Android, buka aplikasi Kahoot lalu klik enter pin, (4) Tampilan pada admin yang diakses guru akan memunculkan pertanyaan pilihan ganda (5) Peserta didik akan menjawab yang sesuai *smartphone* yang ada pada sesuai berdasarkan lama waktu yang telah di pasang oleh guru (6) Secara Kompetitif, Kecepatan dan ketepatan peserta didik akan memperoleh skor atau poin yang lebih baik (7) Pada akhir tes, guru akan menyimpan hasil jawaban peserta didik pada *google drive*.

Permasalahan hasil belajar pembelajaran Sejarah ini seringkali muncul pada sekolah, salah satunya di sekolah MAN ASAHAN. Pembelajaran Sejarah di kelas belum optimal. Hal ini berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 28 September 2021 di kelas XII IPA 4 MAN ASAHAN Tahun Ajaran 2021/2022. Penerapan metode lama seperti ceramah ternyata kurang tepat sehingga menyebabkan siswa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti dan memahami materi yang disajikan oleh guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar pada kognitif siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75 untuk pelajaran Sejarah.

Disaat guru menggunakan sistem metode ceramah di dalam kelas, hasil belajar yang didapat sangat rendah. Ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada juga yang diam-diam bermain *handphone*, bahkan ada yang mengantuk disaat pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil belajar yang didapat tidak maksimal. Rendahnya hasil belajar tersebut didukung adanya data pra penelitian yaitu:

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 39	Sangat rendah	20	57,14%
40 – 54	Rendah	13	37,14%
55 – 69	Sedang	2	5,72%
70 – 84	Tinggi	0	0
85 – 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		35	100%
Skor rata – rata			32,49

Dari tabel tersebut dapat digambarkan bahwa dari 35 orang peserta didik kelas XII IPA 4 MAN Asahan yang telah mengerjakan pretest pembelajaran Sejarah Indonesia berupa materi terkait Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI, terdapat 57,14% siswa dengan hasil belajar yang terkategori sangat rendah, 37,14% memiliki nilai rendah, mendapatkan nilai sedang 5,72%, sehingga skor rata-rata perolehan sebesar 32,49. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan pada hasil belajar pembelajaran Sejarah di kelas XII IPA 4 MAN ASAHAN

Berdasarkan hal tersebut, pada MAN Asahan di Kelas XII dilakukan suatu penelitian berupa kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi Kahoot untuk menerapkan tes akhir. Efisiensi dari penggunaan aplikasi menjadi tujuan yang diperhatikan oleh peneliti dalam pembelajaran Sejarah di kelas. Oleh karena itu penelitian ini merumuskan kerangka kerja berupa rumusan masalah “bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII MAN Asahan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII IPA 4 MAN ASAHAN Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini dalam referensi [12], adalah penelitian tindakan kelas yang memiliki tujuan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran. Tujuan utama yakni memperbaiki dan meningkatkan kualitas prosedur terhadap penggunaan instrumen evaluasi yang berfungsi untuk menganalisis kemajuan proses belajar peserta didik, Asrori dalam referensi [13] mengemukakan tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahap yakni, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi atau evaluasi (*observation*) serta refleksi (*reflection*).

Penelitian Tindakan kelas dalam referensi [14] ini terdiri dua siklus pelaksanaan, yakni siklus I serta siklus II, dimana terdapat 2 pertemuan untuk setiap siklus. Dasar penelitian ini dilakukan berdasarkan hambatan yang sedang peserta didik alami didalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan perencanaan tindakan selanjutnya dalam menemukan solusi hambatan tersebut, yang ditindaklanjuti melalui tindakan dan pelaksanaan observasi.

Hasil observasi yang diperoleh menjadi dasar terhadap hasil dari pelaksanaan tindakan. Indikator evaluasi memperoleh suatu hasil belum tepat, maka perlu dilaksanakan siklus II. Daryanto, dalam referensi [15], Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan, (a) Observasi, merupakan teknik dalam mengamati dengan teliti serta sistematis melakukan pencatatan. Pengamatan (observasi) bertujuan dalam memahami aktivitas keberlangsungan proses belajar siswa menggunakan lembar instrumen penilaian siswa. (b) Tes, dalam referensi [16] merupakan alat dalam mengukur kemampuan subjek dalam hal ini hasil belajar peserta didik. Tujuan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh nilai awal dan akhir terhadap hasil penerapan proses pembelajaran melalui pemberian kuis berbasis aplikasi Kahoot sebagai ukuran perbandingan. (c) Dokumentasi, bertujuan sebagai data peserta didik selama penelitian berlangsung menggunakan kuis berbasis android.

Pengolahan data penelitian dilakukan setelah terkumpulnya data. Data dalam referensi [17] dapat dianalisis secara kuantitatif dari hasil kegiatan observasi serta dari hasil belajar menggunakan uji statistik deskriptif dengan menggunakan persentase. Penelitian tindakan kelas ini tercapai jika perolehan hasil belajar siswa memperoleh keberhasilan sekitar $76 \geq 75$.

Analisis data hasil tes siswa dihitung menggunakan rumus berikut ini:

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

Ket. :

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor tiap item atau soal yang dijawab benar

N = Jumlah skor dari keseluruhan item soal

100 = Bilangan tetap

Tabel 1. Kategori persentase hasil pengukuran tes peserta didik menggunakan kategori dalam referensi [18]:

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

Persentase minimum ketuntasan belajar peserta

didik dihitung melalui rumus :

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

Kemudian untuk menghitung signifikansi peningkatan hasil belajar peserta didik digunakan ketentuan :

$$\text{Rata – rata peningkatan} = \text{NR siklus II} - \text{NR Siklus I}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Langkah materi yang disampaikan meliputi model berbasis kurikulum 2013 pembelajaran inovatif, Peserta didik mampu mengembangkan kualitas hasil belajarnya melalui Kahoot. Menurut Rica, dalam referensi [19] manfaat Kahoot dapat membuat peserta didik di kelas menjadi tidak monoton serta mampu menerapkan model pembelajaran inovatif, peningkatan minat dan motivasi, menumbuhkan semangat belajar siswa, mandiri dalam belajar.

1. Hasil Penelitian Siklus I

a) Perencanaan

Peneliti telah menelaah untuk tahap perencanaan di siklus I ini pada materi bidang studi Sejarah Indonesia kelas XII IPA 4 MAN Asahan, dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis kurikulum saat ini. Tahap siklus I ini terdapat materi inti yang berikan yakni “Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI”.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan mencakup aktivitas di awal terkait pembelajaran guru yang dimulai mengucapkan salam, lalu mempersiapkan kelas serta melakukan presensi kepada peserta didik untuk mengonfirmasi kehadirannya. Guru terlebih dahulu memberikan motivasi sebelum pelajaran dimulai, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran. Kemudian selanjutnya guru mengarahkan peserta didik petunjuk penggunaan kuis menggunakan aplikasi Kahoot.

Pada Kegiatan inti atau saat pembelajaran berlangsung, guru akan memberikan sesi tanya jawab terkait materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan hal-hal yang masih kurang jelas. Guru kemudian mengarahkan kepada peserta

didik memperdalam pemahaman materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI.

Guru memantau kegiatan peserta didik dalam proses belajar. Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh beberapa keterlibatan siswa dalam proses belajar yang berlangsung. Kemudian saat mengakhiri kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia, peserta didik akan di persilahkan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, namun hal tersebut minim dilakukan oleh peserta didik, sesi terakhir pembelajaran Sejarah Indonesia peserta didik menjadi tidak kondusif dalam kelas. Setelah pemberian materi selesai, guru menggunakan aplikasi Kahoot dalam memberikan kuis kepada peserta didik dalam menguji pemahaman peserta didik terkait materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI.

c) Observasi

(1) Analisis kualitatif

Aktivitas peserta didik akan diukur melalui observasi dan dianalisis secara kualitatif. Sasaran pengamatan yakni keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia selama dua kali pertemuan. Indikator-indikator lembar observasi berisi aspek yang menjadi sasaran selama proses belajar mengajar tengah dimulai seperti sikap, tanggapan siswa ketika belajar Sejarah Indonesia. Teknik pengumpulan data untuk observasi ini yakni mencatat keseluruhan kegiatan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran Sejarah Indonesia.

Analisis hasil observasi aktivitas siswa, yakni:

- a) Peserta didik setiap awal pembelajaran memberi salam kepada guru terkategori baik.
- b) Sikap hormat, sopan, dan santun peserta didik terhadap guru terkategori baik.
- c) Pada saat guru sedang memberikan materi pembelajaran peserta didik menyimak terkategori baik.
- d) Peserta didik aktif memberikan pertanyaan kepada guru disaat terdapat materi kurang dipahami terkategori kurang.
- e) Peserta didik yang mengajukan tangannya sebelum berbicara, bertanya kemudian menjawab sampai dipersilahkan terkategori kurang

- f) Peserta didik terkategori cukup antusias selama mengikuti proses pembelajaran Sejarah Indonesia.
- g) Peserta didik masih kurang antusias dalam memberikan umpan balik pada pembelajaran Sejarah Indonesia.
- h) Peserta didik masih kurang yang berperan aktif dalam menarik kesimpulan pada materi yang diajarkan oleh guru.
- i) Peserta didik cukup antusias dan bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran saat pemberian kuis menggunakan aplikasi Kahoot berbasis android.
- j) Peserta didik cukup jujur dan bertanggung jawab mengerjakan kuis di akhir pembelajaran dengan aplikasi Kahoot.
- k) Peserta didik cukup serius dan bertanggung jawab dalam mengerjakan kuis pada aplikasi Kahoot.
- l) Peserta didik cukup sabar dan rendah hati dalam mengerjakan kuis menggunakan aplikasi Kahoot sesuai materi yang diajarkan oleh guru.
- m) Peserta didik sering mengantuk ketika proses belajar Sejarah Indonesia berlangsung berada pada kategori cukup.

(2.) Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini memperoleh hasil pembelajaran bahwa peserta didik saat pemberian tes pada awal siklus I atau di pertemuan pertama bertujuan mengetahui tingkat pemahaman dari peserta didik terkait materi sebelum pemberian kuis menggunakan aplikasi Kahoot berbasis media android.

Skor pengelompokan hasil tes belajar peserta didik tercantum dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil tes peserta didik Kelas XII IPA 4 MAN Asahan Siklus I

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 39	Sangat rendah	19	54,28%
40 – 54	Rendah	11	31,44%
55 – 69	Sedang	5	14,28%
70 – 84	Tinggi	0	0
85 – 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah		35	100%
Skor rata – rata			35,88

Berdasarkan tabel diatas diperoleh sebanyak 35 peserta didik di kelas XII IPA 4 MAN Asahan yang telah mengerjakan tes dalam siklus I pembelajaran Sejarah Indonesia dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI, terdapat 54,3% peserta didik yang terkategori sangat rendah hasil belajarnya 31,4% memiliki nilai rendah, mendapatkan nilai sedang 14,3%, sehingga skor rata-rata yang diperoleh adalah 35,88.

a) Refleksi

Dari hasil pelaksanaan siklus I, adanya kendala dan masalah yang dihadapi peneliti, yakni:

- a. Peserta didik teralihkan perhatiannya kepada teman-temannya sehingga kurang memperhatikan instruksi dari guru.
- b. Kelas menjadi ribut karena peserta didik berebut untuk bertanya sebab kuis berbasis android Kahoot adalah hal yang baru bagi mereka
- c. Peserta didik yang kurang antusias disebabkan jaringan internet yang tidak stabil
- d. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kategori rendah dengan rata-rata skor sebesar 35,9.

Berdasarkan permasalahan terkait, peneliti menarik kesimpulan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XII IPA 4 MAN Asahan dengan menerapkan media kuis aplikasi Kahoot berbasis android terkategori belum optimal. Sehingga dibutuhkan tindakan lanjutan yang perlu dilaksanakan pada siklus II sehingga dapat memperbaiki kekurangan dan kesalahan dari hasil refleksi siklus I.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a) Perencanaan

Dalam tahap perencanaan siklus II merupakan pengulangan dari siklus I, seperti tahap – tahap dan kegiatan yang baru, serta merancang beberapa rencana baru untuk memperbaharui tindakan berdasarkan pengalaman dan hasil evaluasi berdasarkan siklus I.

b) Pelaksanaan

Kegiatan awal pembelajaran guru memberikan salam, lalu mempersiapkan kelas serta melakukan presensi peserta didik untuk mengkonfirmasi kehadiran peserta didik. Setelahnya siswa siap proses pembelajaran Sejarah Indonesia maka tahap berikutnya guru menerapkan penyamaan persepsi melalui pertanyaan yang diberikan ke peserta didik terkait materi pertemuan yang telah dipelajari materi

Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI, yang bertujuan mengetahui peningkatan daya tangkap atau pemahaman peserta didik pada saat mengikuti materi pelajaran sebelumnya. Dimana pada siklus ini Ketika guru memberikan pertanyaan seluruh peserta didik dapat menjawab, serta mengingat kembali petunjuk mengisi kuis melalui aplikasi Kahoot, sebagai peningkatan peningkatan belajar siswa, dan guru memberikan pujian setiap kesempatan.

Di kegiatan inti, guru menjelaskan materi terkait Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI setelah itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi dan hal-hal yang belum dimengertinya. Di tahap ini, peserta didik yang awalnya canggung kini mulai berani aktif bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat.

Di akhir kegiatan, guru dan peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan materi terkait pelajaran. Guru memberi kesempatan untuk menyimpulkan materi kepada peserta didik terkait materi Sejarah Indonesia setelah diajarkan pada siklus 1. Untuk menguji hasil peserta didik sejauh mana pemahaman mereka terkait materi ini setelahnya diberikan kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Setelah pengerjaan kuis selesai maka bersama-sama guru serta peserta didik menjawab kuis bersamaan.

c) Observasi

(1) Analisis kualitatif

Analisis kualitatif dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sasaran pengamatan yakni selama dua kali pertemuan terhadap keaktifan peserta didik. Lembar observasi ini berisikan aspek yang diamati saat pembelajaran berlangsung seperti sikap dan respon peserta didik pada saat melakukan proses belajar.

Analisis hasil observasi pada aktivitas siswa, yakni:

- a) Peserta didik setiap awal pembelajaran selalu memberi salam kepada guru.
- b) Sikap hormat, sopan, dan santun peserta didik terhadap guru terkategori baik.
- c) Pada saat guru sedang memberikan materi pembelajaran peserta didik menyimak terkategori baik.

- d) Peserta didik aktif memberikan pertanyaan kepada guru disaat terdapat materi kurang dipahami terkategori baik.
- e) Peserta didik yang mengajukan tangannya sebelum berbicara atau bertanya kemudian menjawab sampai dipersilahkan terkategori baik.
- f) Peserta didik sangat antusias selama mengikuti proses pembelajaran Sejarah Indonesia.
- g) Peserta didik mulai antusias dalam memberikan umpan balik pada pembelajaran Sejarah Indonesia.
- h) Peserta didik semakin berperan aktif dalam menarik kesimpulan pada materi yang diajarkan oleh guru.
- i) Peserta didik antusias dan bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran saat pemberian kuis berbasis android menggunakan aplikasi Kahoot.
- j) Peserta didik mengerjakan kuis di akhir pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dengan serius.
- k) Peserta didik yang mengalami kantuk dan jenuh dalam belajar mulai berkurang.

2. Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif adalah hasil pembelajaran peserta didik melalui pemberian *posttest* yang diterapkan saat di siklus II yang bertujuan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa dan Negara RI, dengan media aplikasi Kahoot. Skor pengelompokan hasil tes belajar peserta didik tercantum dalam tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil post tes peserta didik Kelas XII IPA 4 MAN Asahan Siklus II

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 39	Sangat rendah	0	0
40 – 54	Rendah	1	2,85%
55 – 69	Sedang	11	31,43%
70 – 84	Tinggi	15	42,86%
85 – 100	Sangat tinggi	8	22,86
Jumlah		35	100%
Skor rata – rata			78,71

Pada tabel 3 diperoleh ada sebanyak 35 peserta didik kelas XII IPA 4 MAN Asahan yang telah mengerjakan tes atau tes pada siklus II pembelajaran Sejarah Indonesia dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI, terdapat 2,85% siswa yang mendapatkan hasil belajar rata-rata, 31,43% memperoleh nilai sedang, 42,86% mendapatkan nilai tinggi, skor rata-rata meningkat 42,83.

Perolehan hasil didapat berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus II, sehingga diperoleh kesimpulan, yakni :

- a. Peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung misal bercerita dengan temannya, terlihat bosan, serta kurang mempedulikan guru saat mengajar sudah tidak teramati lagi.
- b. Suasana kelas mulai tenang dan aman hal tersebut dikarenakan peserta didik mulai terbiasa dengan pemberian kuis menggunakan media aplikasi Kahoot.
- c. Peserta didik bisa menjawab pertanyaan dari guru terkait materi Sejarah, kecanggungan peserta didik dan merasa tidak percaya diri, dan terdapat yang bosan terlihat berkurang sehingga berperan aktif dalam menjawab pertanyaan dengan baik.
- d. Partisipasi, semangat, kreatifitas peserta didik cukup aktif selama mengikuti pelaksanaan proses belajar menggunakan media aplikasi Kahoot pada android.
- e. Perolehan tes hasil belajar menunjukkan bahwa hasil tes peserta didik terkategori tinggi dengan rata-rata 78,71. Itu berarti dapat dikatakan bahwasanya kegiatan di siklus II ini mengalami peningkatan signifikan terhadap siklus I.

Hal tersebut diamati dari antusias peserta didik selama mengikuti proses pemberian materi yang dibahas, Peserta didik cukup aktif dalam bertanya dan memberikan umpan balik terkait materi yang diberikan oleh guru. Antusias peserta didik terlihat pada saat guru memberikan kuis berbasis media aplikasi Kahoot berbasis android terlihat cukup aktif.

Berdasarkan tabel di atas terdapat sebanyak 35 orang peserta didik kelas XII IPA 4 MAN Asahan sebanyak 35 peserta didik yang mengerjakan tes di siklus I pembelajaran Sejarah Indonesia dengan materi Sejarah, terdapat 54% peserta didik berada dalam kategori sangat rendah, 31,4% tergolong

rendah, 14,3% tergolong sedang, tergolong rendah dengan skor rata-rata 35,9.

Pada pelaksanaan siklus II dalam penelitian ini terjadi peningkatan dari siklus I. Siswa tertarik dalam menjawab soal, serta situasi kelas sudah di kondusifkan dengan optimal. Peserta didik berani tampil untuk bertanya, berpendapat secara logis, sistematis. Peserta didik juga mulai membiasakan mengakses aplikasi Kahoot.

Penggunaan Kahoot mampu meningkatkan antusias dan nilai peserta didik selama belajar. Hal tersebut berdasarkan hasil tes siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia dengan materi terkait Sejarah, terdapat 2,85% peserta didik memperoleh hasil belajar rendah, 31,43% terkategori nilai sedang, 42,86% memperoleh nilai tinggi, dan skor rata-rata meningkat 42,83.

Tabel 4. Data hasil Tes Peserta Didik Kelas XII IPA 4 MAN Asahan

Rentang Skor	Pre Test		Siklus I		Siklus II		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
0 – 39	20	57,14 %	19	54,28 %	0	0	SR
40 – 54	13	37,14 %	11	31,44 %	1	2,85 %	R
55 – 69	2	5,72 %	5	14,28 %	11	31,43 %	S
70 – 84	0	0	0	0	15	42,86 %	T
85 – 100	0	0	0	0	8	22,86 %	ST
Jumlah	35	100%	35	100%	35	100%	
Rata-rata		32,49		35,88		42,83	

Tabel diatas menunjukkan jumlah kenaikan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II. Pada Siklus I, peserta didik yang termasuk kategori sangat rendah berjumlah 19 orang (54%) sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai sangat rendah berjumlah 0 orang. Peserta didik yang mendapatkan nilai rendah pada siklus I berjumlah 11 orang (31,44%), sedangkan peserta didik pada siklus II berjumlah 1 orang (2,85%). Peserta didik yang memiliki nilai sedang pada siklus I berjumlah 5 orang (14,28%), sedangkan pada siklus II berjumlah 11 orang (31,43). Jumlah peserta didik pada siklus I yang memiliki nilai tinggi tidak ada, sedangkan pada siklus II berjumlah 15 orang (42, 86%). Jumlah peserta didik yang memiliki nilai sangat tinggi pada siklus I tidak ada, sedangkan pada siklus II berjumlah 8 orang (22,86%). Hal tersebut diperoleh dari hasil tes belajar belajar peserta didik pada saat pelaksanaan pengisian kuis menggunakan media

android aplikasi Kahoot mampu memudahkan proses belajar siswa di kelas XII IPA 4 MAN Asahan berdasarkan indikator keberhasilan sesuai dengan materi Perjuangan atau terkait dengan Sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dalam penelitian ini berupa pemberian kuis melalui aplikasi Kahoot berbasis android dengan terkait pelajaran Sejarah Indonesia mampu memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan persentase meningkat sebesar 42,83, dari nilai rata-rata siklus I sebesar 35,88 adapun kategori kurang serta siklus II nilai rata-ratanya adalah 78,71 dengan kategori tinggi. Hasil tes belajar belajar siswa terhadap pemberian kuis menggunakan aplikasi Kahoot berbasis media android mampu memperoleh peningkatan hasil belajar siswa di kelas XII IPA 4 MAN Asahan dengan materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Integrasi Bangsa Indonesia dan Negara RI telah memenuhi indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rikza Fauzan, "Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Vol. 2, No.1, 2019, hal. 254-262, 2019.
- [2] Heni Pujiwati, "Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. Karawan SMAN 1 Pedes," Edutech Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 19, no. 2, pp 184 – 199, 2020.
- [3] Silberman, Melvin L, "Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif(Alih bahasa: Raisul Muttaqien)", rev.ed. Bandung, Nusamedia, 2009.
- [4] Saleh. A, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Disekolah Dasar", Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dierktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006.

- [5] Rusman, "Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme. Guru Edisi Kedua), Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2010.
- [6] Irwan, I., & Waldi, A, "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*", vol.2, no.1, pp 126–140, 2019.
- [7] Asa'd.R & Cindy, G, "Improving problem solving skills in introductory physics using Kahoot!", *Physics Education, Sharjah, United Arab Emirates*, 2018.
- [8] Tuken, R. Ibm, "Alat Bantu Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Yang Studi Lanjut Di Pgsd Upp Parepare." *Jurnal Publikasi Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp 62– 66, 2013.
- [9] Rofiyarti, F. & A. Y. S. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.3, no. 3a), pp 72–77, 2017.
- [10] Holbrey, C.E, "Kahoot! Using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres", *Technology, Pedagogy and Education, Carnegie School of Education, Leeds Beckett University, Leeds, UK. 2020*, <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1737568>
- [11] Kahoot library, "The Kahoot! Guide to creating & playing learning games", from https://kahoot.com/files/2017/07/Kahoot_guide_to_creating_and_playing_learning_games.pdf, 2017.
- [12] Arifin, Z, "Penelitian Pendidikan," Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [13] Asrori, Mohammad, "Penelitian Tindakan Kelas", Bandung, CV. Wacana Prima, 2007.
- [14] Agustina, "Pemberian Kuis Berbasis Media Android dengan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa. Malang," *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan dan Pendidikan Sejarah*, Vol. 18 No. 1 (2020): 88-100, 2020.
- [15] Daryanto, "Evaluasi Pendidikan", Jakarta, PT Rineka Cipta, 2010.
- [16] Aman, "Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah," Yogyakarta: Ombak, 2011.
- [17] Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D" Bandung: PT Alfabet, 2016.
- [18] Riduwan, "Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian", Bandung, Alfabeta. 2013
- [19] Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin, "Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Kahoot", *Sigma*, Vol. 5, No.1, <http://dx.doi.org/10.36513/sigma.v4i3.640>, 2019.