KEEFEKTIFAN APLIKASI KAHOOT BERBASIS WEB SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMAN 1 WIRADESA KABUPATEN PEKALONGAN JAWA TENGAH

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Teknologi Pendidikan

oleh

Dimas Amrullah

1102415073

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sman 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 6 Januari 2020

Semarang, 6 Januari 2020

Ketua Jurusan Kurikulum dan
Dosen Pembimbing

Dr. Kustiono M.Pd.
NIP. 196303071993031001

Mengetahui:
Ketua Jurusan

Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si
NIP. 197907272006041002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul " Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah" karya,

Nama : Dimas Amrullah

NIM : 1102415073

Program studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,

pada hari Selasa, tanggal 21 Januari 2020

Semarang 7 Februari 2020

Ketua

Dr.Edy Purwanto, M.Si.
NIP 196301211987031001

Sekretaris,

Niam Wahzudik, M.Pd
NIP 198501112013031079

Penguji I

Dra Istiyarini, M.Pd.
NIP 195911221985032001

Penguji II

Drs Sukirman, M.Si.
NIP 195501011986011001

Penguji III

Dr. Kustiono M.Pd.
NIP. 196303071993031001

Scanned with CamScanner

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini, dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, 27 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

A81D2AEF485655823

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Dimas Amrullah

NIM 1102415073

MOTTO

"Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia" (Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. (Alm) Ibu Fadlilah dan Bapak Masruri sebagai orang tua peneliti yang telah memberi dukungan yang tidak pernah putus baik secara moril maupun materiil.
2. Adnan Septian Amanullah, adik yang selalu memberikan semangat.
3. Sahabat-sahabat Teknologi Pendidikan angakatan 2015 dan khususnya rombel 2 yang selalu memberi dukungan dan keceriaan.
4. Teman-teman Kos-kosan KOS yang selalu memberi semangat.
5. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Wiradesa
6. Dan semuanya yang telah memberikan motivasi dan menemani tiap langkah penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sman 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah" guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan program studi Teknologi Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal di UNNES sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

2. Dr. Ahmad Rifa'i, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melakukan penelitan.

3. Dr.Yuli Utanto, S.Pd, M.Si., Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

4. Dr. Kustiono, M.Pd, Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan,dukungan, kritik dan saran, serta motivasi.

5. Segenap Dosen Jurusan Teknologi pendidikan dan dosen penguji sidang skripsi saya, atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan.

6. Sahabat-sahabatku keluarga besar KTP angkatan 2015 yang tak bisa terucapkan semuanya. Terimakasih atas segala kenangan dan perjalanan kuliah selama 4 tahun ini. Semoga kita semua menjadi orang yang sukses.

7. Trioyo S.Pd, Guru pengampu mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Wiradesa yang telah meluangkan waktu pembelajaran untuk saya melakukan penelitian.

8. Siswa kelas XI IPS tahun ajaran 2019/2020 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

9. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu saya ucapkan terima kasih

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Semarang, 27 Desember 2019

Penulis

ABSTRAK

Amrullah, D. 2019. Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di SMA Negeri 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Kustiono, M.Pd.

Kata kunci: kahoot, aplikasi, evaluasi, sejarah.

Hasil wawancara dan observasi di SMA Negeri 1 Wiradesa diketahui bahwa hasil belajar mereka pada mata pelajaran sejarah mempunyai nilai rata – ratanya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 59,26. Dari 34 siswa hanya 12 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran sejarah. sehingga perlu metode baru untuk menciptakan evaluasi yang praktis dan bersifat konkrit bagi peserta didik. Salah satu alat evaluasi yang digunakan peniliti untuk mengoptimalkan proses evaluasi di sekolah adalah aplikasi Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan Kahoot berbasis web yang digunakan sebagai alat evaluasi guru di sekolah pada mata pelajaran sejarah.

Desain penelitian menggunakan *Pre experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen.

Hasil analisis pemahaman konsep siswa setelah dilakukan *prestes* dan *posttest*, nilai Posttest siswa menunjukan angka rata-rata 82,50 sedangkan pretest menunjukan rata-rata nilai sebesear 59,26. Hal ini diperkuat dengan *Uji Paired Sample Test* sebagai uji t, pada uji t menunjukan sig.(2-tailed) menunjukan <0,05, maka dapat disimpulkan penolakan terhadap Ho. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest lebih tinggi di bandingkan dengan rata-rata hasil pretest, maka dapat dikatakan bahwa evaluasi menggunakan media kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah dibandingkan dengan melalui evaluasi konvensional.

Sehingga peneliti merekomendasikan Kahoot menjadi salah satu alternatif alat evaluasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran sejarah di sekolah

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMMBING i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ii
SURAT PERNYATAAN iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 6
1.3. Batasan Masalah 7
1.4. Rumusan Masalah 7
1.5. Tujuan Penelitian 7
1.6. Manfaat Penelitian 8
1.6.1. Manfaat Teoritis 8
1.6.2. Manfaat Praktis 8
1.6.2.1. Manfaat Bagi Peneliti 8
1.6.2.2. Bagi Guru 8
1.6.2.3. Bagi Siswa 8
1.6.2.4. Bagi Sekolah 9
BAB II KERANGKA TEORITIK 10
2.1. Tinjauan Pustaka 10
2.1.1. Pengertian Evaluasi 10
2.1.2. Prinsip-Prinsip Evaluasi 13
2.1.4. Alat Evaluasi 14
2.1.5. Manfaat Evaluasi 17
2.2. Pengertian Media 17
2.2.1. Konsep Media 17
2.2.2. Konsep Media Pembelajaran 20

2.2.3. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran 22
2.2.4. Klasifikasi Media Pembelajaran 23
2.2.5. Media Berbasis Komputer 24
2.3. Konsep Belajar 27
2.3.1. Pengertian Belajar 27
2.3.2. Pengertian Hasil Belajar 28
2.3.3. Macam-macam Hasil Belajar 29
2.4. Konsep Aplikasi 30
2.4. Kahoot 31
2.4.1. Pengertian Kahoot 31
2.6. Penelitian yang Relevan 40
2.7. Kerangka Berpikir 43
2.8. Hipotesis Penelitian 46
BAB III METODE PENELITIAN 47
3.1. Metode Penelitian 47
3.1.1. Jenis Penilitian 47
3.2. Subjek Penelitian 49
3.5. Teknik Pengumpulan Data 51
3.5.1. Metode tes 51
3.5.2. Studi Dokumentasi 52
3.6. Instrumen Penelitian 52
3.6.1. Instrumen Tes 53
3.6.2. Instrumen Non Tes 60
3.6.2.1. Dokumentasi 62
3.7. Teknik Analisis Data Instrumen 62
3.7.1. Validasi Instrumen Soal 62
3.7.2. Reliabilitas Instrumen 64
3.7.3. Indeks Kesukaran 65
3.7.4. Daya Pembeda 67

3.8. Metode Analisis Data 69
3.8.1. Uji normalitas 69
3.8.2. Uji *Paired Sample T Test* 69
BAB IV HASIL PEMBAHASAN 71
4.2. Analisis Data 73
4.2.1. Uji Normalitas 73
4.2.2 . Uji Hipotesis 75
4.3. Pembahasan 77
BAB V KESIMPULAN 83
5.1. Kesimpulan 83
5.2. Saran 84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tes Diagnostik. 16
Gambar 2.2 Tes Formatif 16
Gambar 2.3 Tes Sumatif 16
Gambar 2.4 Proses Komunikasi 19
Gambar 2.5 Langkah Mengakses kahoot 1 33
Gambar 2.6 Langkah Mengakses kahoot 2 33
Gambar 2.7 Langkah Mengakses kahoot 3 34
Gambar 2.8 Langkah Mengakses kahoot 4 34
Gambar 2.9 Langkah Mengakses kahoot 5 35
Gambar 2.10 Langkah Mengakses kahoot 6 35
Gambar 2.11 Langkah Mengakses kahoot 7 36
Gambar 2.12 Langkah Mengakses kahoot 8 36
Gambar 2.13.Kerangka berpikir 45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel keterkaitan kawasan TP 2004. 39
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas 63
Tabel 3.2 Tabel Kriteria Realibilitas 65
Tabel 3.3 Tabel Hasil Reliabilitas Soal 65
Tabel 3.4 Tabel Hasil Indeks Kesukaran 67
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Daya Pembeda 68
Tabel 4.1 Deskripsi Data Penelitian 73
Tabel 4.2 Uji Normalitas 74
Tabel 4.3 *Paired sample statistics* 75
Tabel 4.3 *Paired Sample Correlations* 75
Tabel 4.3 Uji *Paired Samples Test* 76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi 90
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian 91
Lampiran 3. Surat keterangan telah melakukan penelitian 92
Lampiran 4. Surat penetapan dosen pembimbing 93
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Butir Soal Menggunakan Aplikasi Anates 94
Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal Menggunakan Aplikasi Anates..... 95
Lampiran 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Menggunakan Aplikasi Anates.. 96
Lampiran 8. Analisis Daya Pembeda Menggunakan Aplikasi Anates 97
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Pretest 98
Lampiran 10. Kisi Kisi Intstrumen Posttest 100
Lampiran 11. Soal Pretest 102
Lampiran 12. Soal Posttest 108
Lampiran 13. RPP..... 114
Lampiran 14. Hasil Pretest dan Posttest 118
Lampiran 15. Silabus Mata Pelajaran Sejarah 119
Lampiran 16. Hasil Hitung *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* 133
Lampiran 17. Hasil Hitung *Paired Samples T Test* 134
Lampiran 18. Tabel distribusi r tabel 135
Lampiran 19. Gambaran Media/Aplikasi 136
Lampiran 20. Dokumentasi 142

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Tim Dosen FKIP Malang dalam Purwanto (2010:19) pendidikan merupakan sebuah usaha manusia untuk membentuk kepribadian yang berdasarkan dengan nilai – nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Jadi jika anak berperilaku sesuai denngan tuntutan kultural masyarakatnya maka dia dikatakan sebagai manusia terdidik.

Pendidikan merupakan suatu proses usaha untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi potensi dalam diri seseorang sehingga manusia itu dapat berkembang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat dan mencapai tujuan tujuann tertentu. Pendidikan juga merupakan hal yang penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya pendidikan maka diharapkan dapat mengubah perilaku dan pola pikir manusia menjadi lebih

berkualitas, kreatif dan inovatif demi mewujudkan sumber daya manusia yang lebiih baik.

Dalam pendidikan terdapat tujuan pendidikan yang harus dicapai. Tujuan pendidikan meupakan sebuah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar . sedangkan tujuan nasional pendidikan di Indonesia yang pernah termuat dalam Garis –garis Besar Haluan Negara: “tujuan Pendidikan adalah meningkatkan ketakwaann kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempertinggi budi pekerti, mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan keterampilan,……’’. Oleh karena itu kemajuan bangsa ditentukan dengan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan mutu pendidikan tersebut.

Seiring perkembangan zaman perkembangan dan pemanfaatan teknologi semakin gencar diterapkan diberbagai bidang kehidupan. Pendidikan juga tidak lepas dari itu. pendidikan sekarang ini banyak yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah tugas tenaga pendidik juga untuk meningkatkan kualitas peserta didik supaya bisa berkembang.

Tsihouridis (2018:603) mengatakan

> Teknologi Komunikasi (TIK) memainkan peran penting dalam memungkinkan guru dan siswa untuk meningkatkan tingkat pendidikan dan berkomunikasi dengan satu lain di seluruh dunia. Ini karena teknologi informasi memecah batas dan hambatan dengan lebih cepat daripada yang mungkin dalam hal fisik, menawarkan bahan otentik dan sumber daya yang luas untuk semua jenis keterampilan (di berbagai tingkatan) dan terdiri dari alat yang berharga untuk meningkatkan pengajaran dan belajar. Lebih khusus lagi, untuk guru, TIK adalah sumber daya profesional, mode penyampaian informasi di ruang kelas, sedangkan untuk pelajar, TIK memberikan peluang untuk berkomunikasi lebih efektif.

Salah satu faktor agar kualitas peserta didik meningkat yaitu dengan adanya alat evaluasi yang dapat membuka pola pikir peserta didik itu sendiri. Dengan seiring berkembangnya teknologi sekarang ini penggunaan alat evaluasi yang berbasis teknologi sepertinya perlu diterapkan di sekolah-sekolah untuk membantu pekerjaan guru di sekolah.

Menurut Djamarah (2006:109), “Ada berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasian belajar yaitu tujuan, guru, anak didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi”. Semua faktor tersebut saling terkait satu sama lain. Dan apabila salah satu faktor tersebut tidak terpenuhi maka pembelajaran yang terjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 1 Wiradesa ada beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu guru masih melakuan pembelajaran dengan metode konvensional dan masih melakukan evaluasi menggunakan alat evalusi konvensional berupa tes tertulis dan belum memanfaatkan media yang ada seperti komputer sebagai alat penunjang guru. Dan belum memanfaatkan fasilitas Internet untuk memaksimalkan pembelajaran. Dan rendahnya minat guru untuk membuat media dan memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran yang berlangsung.

Selanjutnya berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Wiradesa, beliau mengungkapkan bahwa evaluasi yang yang berlangsung di sekolah jarang menggunakan media jika

tidak terlalu diperlukan. Di SMA N 1 wiradesa ini masih menggunakan alat evaluasi konvensional berupa tes tertulis kepada para peserta didiknya.

Seperti yang terjadi pada kelas XI IPS 2 yaitu hasil belajar mereka mempunyai nilai rata – ratanya dibawah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 59,26, dari 34 siswa hanya 12 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Pembelajaran sejarah banyak menghafal seperti menghafal angka tahun, nama peristiwa, urutan peristiwa, nama tokoh dan lain sebagainya, Sehingga perlu memberikan mereka peserta didik hal-hal atau peristwa dalam sejarah yang bersifat konkrit bukan hanya abstrak yang bisa dibayangkann saja.

Sedangkan dari peserta didik, para peserta didik tidak memanfaatkan media komputer secara maksimal. Perlu metode baru untuk menciptakan evaluasi yang praktis dan bersifat konkrit bagi peserta didik. Sekolah juga kurang memaksimalkan potensi yang dimiliki dari segi sarana prasarana seperti ketersediaan komputer dan *WI-FI*. Oleh karena itu perlu diterapkan sesuatu yang berbeda dalam proses pengambilan nilai pada pembelajaran yang berlangsung.

Inovasi dalam pendidikan semakin berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi sekarang ini. Penggunaan alat evaluasi yang berkembang juga berdampak positif terhadapa pesert didik yang semakin antusias terhadap pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan media sebagai alat evaluasi menggantikan alat evaluasi konvensional yang dipakai oleh guru. Alat evaluasi yang dipakai peniliti dalam penilitian ini yaitu *Kahoot.*

Kahoot adalah aplikasi online berbasis web dan smartphone dimana tenaga pendidik dapat membuat kuis – kuis berupa soal yang dapat dikembangkann dan disajikan dalam format permainan. Pemberian poin akan diberikan kepada peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut dan akan tertera pada daftar pemain yang terdapat pada layar admin (tenaga pendidik).

Aplikasi *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan ke peserta didik. Sehingga tercipta kondisi belajar yang tidak membosankan dan lebih efektif dan efesien dibandingkan tanpa alat bantu media pengajaran.

Menurut Palma dkk (2018:37) Penggunaan alat-alat pendidikan TIK, seperti Kahoot, menyiratkan bahwa siswa adalah elemen aktif dalam pengalaman pendidikan, menumbuhkan perhatian, partisipasi dan motivasi.

Selain itu Kahoot juga dapat memotivasi siswa untuk terlibat dan mendorong interaksi di kelas. Siswa juga menyadari penggunaan Kahoot dalam kelas juga berdampak positif pada pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh. Siswa mencatat bahwa dorongan untuk meningkatkan perhatian dan fokus serta interaksi dan keterlibatan mereka sangat mendukung pembelajaran mereka di kelas (Licoris, 2018:21).

Berdasarkan latar belakang dan di atas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai

Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik masih meggunakan alat evaluasi konvensional untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik
2. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan
3. Belum adanya evaluasi yang praktis yang dapat digunakan di pada pembelajaran sejarah
4. Kurang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mencapai apa yang diharapkan, maka peniliti mambatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Sejarah.
2. Keefektifan evaluasi dengan aplikasi *kahoot* berbasis web pada mata pelajarah sejarah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keefektifan alat evaluasi beraplikasi Kahoot berbasis android dan web pada mata pelajaran Sejarah kelas XI Di SMA N 1 Wiradesa ?
2. Apakah pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran sejarah kelas XI Di SMA Negeri 1 Wiradesa lebih baik ?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keefektifan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Wiradesa
2. Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah yang menggunakan aplikasi *Kahoot* di SMA Negeri 1 Wiradesa

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penilitian ini diharapkan bisa menambah wawasan ilmu dan mengetahui pentingnnya menggunakan Aplikasi *Kahoot* sebagai pembelajaran dan dapat mengembangkan pola pikir peserta didik.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Manfaat Bagi Peneliti

1. Penelitian ini dapat menambah ilmu dan wawasan peneliti tentang pelaksanaan evaluasi menggunakan Kahoot
2. Merupakan sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan
3. Peneliti mampu memahami dan mengetahuiii hasil belajar siswa ketika menerapkan kahoot pada evaluasi di sekolah

1.6.2.2. Bagi Guru

1. Menambah wawasan guru dalam melaksanakan proses evalusai di sekolah
2. Meningkatkan inovasi tenaga pendidik dalam mengelola sumber, media, dan proses belajar.

1.6.2.3. Bagi Siswa

1. Siswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung
2. Menambah pengetahuan siswa akan pengggunaan media pembelajaran berbasis teknologi
3. Siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih positif

1.6.2.4. Bagi Sekolah

1. Menambah wawasan akan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya pembealajaran secara maksimal dan sesuai perkembangan teknologi sekarang.

BAB II
KERANGKA TEORITIK

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Pengertian Evaluasi

kata evaluasi menurut Tyler (1950) dalam Arikunto (2015) mengatakan bahwa "evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menujuan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya". Lalu ada tambahan definisi yang lebih luas dikemukakan oleh Cronbach dan Stufflebeam bahwa proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan.

Sedangkan evaluasi menurut Arikunto (2013) mengatakan "evaluasi merupkan kegiatan pengukuran dan penilaian sehingga evaluasi memiliki cakupan yang lebih luas dari pengukuran dan penilaian itu sendiri hal ini sependapat apa yang dikemukan oleh Wiersma dan Jurs bahwa evaluasi adalah suatu proses yang mencakup pengukuran dan *testing* yang juga berisi pengambilan keputusan tentang nilai''.

Selanjutnya dari beberapa pakar evaluasi mengemukakan pendapat. Menurut Witherington (1952) dalam Arikunto (2013)*"an evaluation is declaration that something has or does not have a value".* Hal yang sama dikemukakan oleh Wand dan Brown (1957) dalam Arikunto (2013), bahwa evaluasi berarti *"... refer to the act or process to determining the value of*

something". Dari pendapat kedua pakar evaluasi ini menandakan betapapentingnnya nilai dalam sebuah evaluasi. Padahal dalam evaluasi bukan hanya berkaitan dengan nilai tetapi juga arti atau makna. Sebagaimana dikemukakan Guba dan Lincoln (1985), bahwa evaluasi sebagai *"a process for describing an evaluand and judging its merit and worth"*. Jadi, evaluasi adalah suatu proses untu menggambarkan peserta didik dan minimbangnya dari segi nilai dan arti. Definisi ini menegaskan bahwa evaluasi berkaitan dengan nilai dan arti

Untuk mengamati proses dan hasil evaluasi dipengaruhi oleh berbagai pengamatann, latar belakang dan praktis evaluator itu sendiri. Sax (1980) dalam Arifin (2014:18) mengatakan bahwa *"evaluation is process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator".* Pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam ranngka pembuatan keputusan

Hasan (1988) Arifin (2014) dalam secara gamblang membedakan apa itu nilai dan arti yaitu Pemberian nilai dilakukan apabila seorang *evaluator* memberikan pertimbangannya mengenai evaluasi tanpa menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari luar. Jadi, pertimbangan yang diberikan sepenuhnya berdasarkan apa itu evaluan sendiri.

Sedangkan arti berhubungan dengan posisi dan peranan *evaluan* dalam konteks tertentu. Tentu saja kegiatan evaluasi yang komprehensif adalah yang

meliputi baik proses pemberian keputusan tentang arti, tetapi hal ini tidak berarti bahwa suatu kegiatan evaluasi harus selalu meliputi keduanya.

Evaluasi juga merupakan sebuah kegiatan pengambilann keputusan yang bersumber pada hasil pengukuran dan standar kriteria. Sedangkan pengukuran dan evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkorelasi. Suatu evaluasi harus dilakukan setelah dilakukannya pengukuran dan suatu keputusan dari evaluasi harus berdasar pada kriteria hasil pengukuran (Purwanto, 2010:1). Jadi berdasarkan ahli di atas bahwa dalam evaluasi terdapat dua kegiatan yaitu pengukuran dan membuat keputusan yang berdasar pada kriteria.

Menurut pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses untuk mencapai kualitas tertentu yang berkaitan dengan nilai dan arti. Evaluasi juga berkaitan dengan pemberian pertimbangan akan suatu nilai dan arti. Kualitas suatu evaluasi yang dihasilkan ditentukan dengan proses evaluasi yang dilakukan. Proses evaluasi tersebut dilakukan dengan runtut dan sistematis. Dalam arti dilakukan terecana dan sesuai prosedur serta prinnsip dan dilakukan secara terus menerus.

Melaksanakan proses evaluasi proses pertimbangan perlu dilakukan karena pada dasarnya proses pertimbangan merupakan konsep dari evaluasi. Dari proses pertimbangan ini maka ditentukanlah nilai dan arti *(worth and merit)* dari sesuatu yang dievaluasi. Proses pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti ini ditentukan berdasarkan kriteria tertentu. Pertimbangannya pun harus jelas sesuai

dengan prosedur dan prinsip evaluasi. Kriterianya bisa berasal dari internal maupun eksternal baik kualitatif maupun kuantitatif.

2.1.2. Prinsip-Prinsip Evaluasi

Arifin (2016:32) prinsip-prinip evaluasi menurut meliputi:

1. Prinsip Kontunuitas

   Dalam prinsip kontunuitas evaluasi tidak boleh dilakukan secara isendental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Oleh sebab itu, evaluasi pun harus dilakukan secara kontinu. Hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil – hasil pada waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik. Perkembangan belajar peserta didik tida dapat dilihat dari dimensi produk saja, tetapi juga dimensi proses bahkan dari dimensi input.

2. Prinsip Komprehensif

   Dalam prinsip komprehensif evaluasi yang dilakukan guru harus menyuluruh terhadap suatu aspek dari objek tertentu.

3. Prinsip Adil dan Objektif

   Dalam prinsip adil dan objektif evaluasi yang dilakukan harus bersifat objektif sesuai dengan kemampuan peserta didik dan guru berlaku adil tanpa kasih. Evaluasi harus berdasar data dan fakta sebenarnya bukan rekayasa atau manipulasi.

4. Prinsip Kooperatif

   Dalam prinsip kooperatif evaluasi yang dilakukan oleh guru hendaknya melibatkan berbagai pihak yang beerepentingan seperti orang tua peserta didik, sesame guru, kepala sekolah dan peserta didik itu sendiri. Hal ini bertujuan agar semua pihak yang terlibat bisa merasa puas terhadap evaluasi yang dilakukan dan merasa dihargai.

5. Prinsip Praktis

   Dalam prinsip praktis alat evaluasi yang digunakan atau diciptakan oleh guru agar mudah digunakan oleh guru itu sendiri maupun orang lain. Harus juga diperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.

Dari beberapa yang sudah dijabarkan evaluasi merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui serangkaian proses dengan melibatkan berbagai pihak seperti guru itu sendiri, peserta didik, orang tua maupun kepala sekolah. Sudah kewajiban para guru untuk melakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami pelajaran tertentu.

2.1.4. Alat Evaluasi

Arikuto (2013) berpendapat dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efesien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”. Dengan demikian, alat evalusi juga dikenal dengan intrumen evaluasi.

Memperjelas pengertian “alat” dan “instrument”, Arikunto (2006) menganalogikan dengan dua cara mengupas kelapa, yang satu menggunakan pisau parang dan yang satu tidak. Maka hasilnya akan berbeda. Tentu saja yang menggunakan pisau parang hasilnya akann lebih baik dan lebih cepat dilakukan disbanding dengan yang tidak memakai alat. Dalam kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

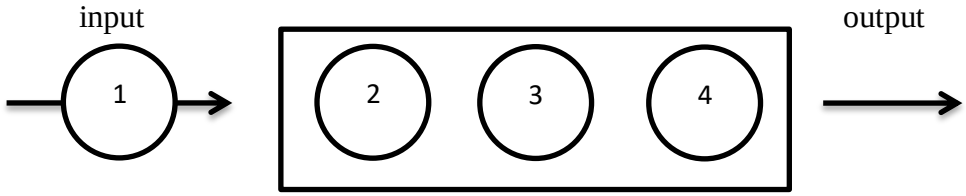
Berdasarkan pengertian tersebut, alat evaluasi dapat dikatkan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil sesuai dengan keadaan nyata dari objek yang dievaluasi. Dalam menggunakan alat evaluasi tersebut evaluator menggunakan cara atau teknik, maka dikenal dengan teknik evaluasi. Ada dua teknik evuluasi, yaitu teknik nontes dan teknik tes.

Selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penilitian ini yaitu teknik tes. Amir dalam Arikunto (2013:46) mengatakan tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data – data atau keterangan yang diinginkan tentang seorang, dengan cara yang boleh dikatan tepat dan cepat.

Dalam Arikunto (2013:47) ditinjau dari segi kegunaan untukk mengukur siswa, tes dibagi menjadi 3, yaitu

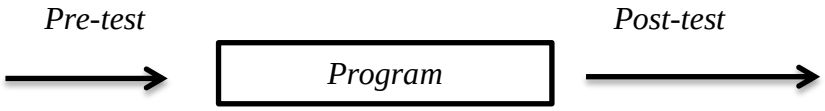
1. Tes diagnostik, yaitu tes yang berfungsi untuk mengetahui kelemahan siswa sehingga dapat dilakukan penanganan yang tepat. Tes diagnostik ini merupakan prasyarat untuk calon siswa apakah sudah memahami

pengetahuan dasar sebelum memasuki pengetahuan lanjutannya. Gambarnya seperti dibawah ini:



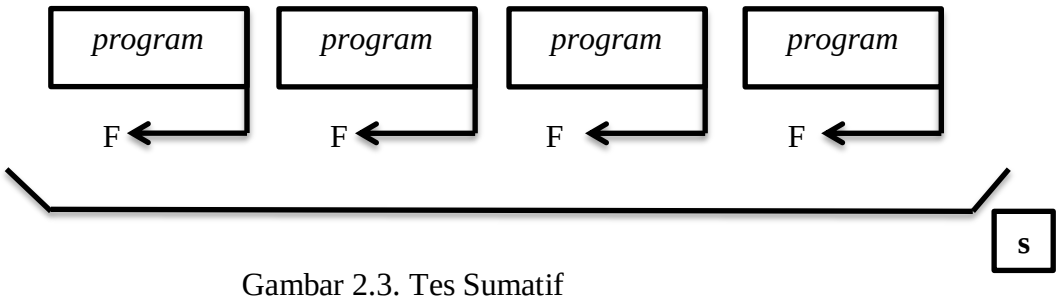
Gambar 2.1. Tes Diagnostik

2. Tes formatif, tes yang berfungsi untuk mengeahui sejauh mana peserta didik dapat mengikuti program tersebut. Tes formatif biasanya dilakukan pada akhir program pembelajaran atau dengan kata lain post test.



Gambar 2.2. Tes Formatif

3. Tes sumatif, yaitu tes yang dilakukan untuk setelah dibereikannya program yang lebih besar. Di sekolah biasanya tes ini terdapat pada ulangan yang diadakakan pada akhir semester. Secara diagram maka hubungann antara tes formatif dan tes sumatif sebagai berikut.



Gambar 2.3. Tes Sumatif

Keterangan:

F: tes formatif

S: tes sumatif

2.1.5. Manfaat Evaluasi

1. Sebagai alat guna mengetahui apakah peserta didik telah menguasai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang telah diberikan oleh seorang guru.
2. Mengetahui aspek-aspek kelemahan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.
3. Mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam kegiatan belajar.
4. Sarana umpan balik bagi seorang guru, yang bersumber dari siswa
5. Alat untuk mengetahui perkembangan belajar siswa.
6. Materi utama laporan hasil belajar kepada para orang tua siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat evaluasi yaitu untuk mengukur sajauh mana peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar dan untuk menukur sejauh mana keberhasian belajar peserta didik serta apa saja yang perlu disempurnakan oleh para tenaga pendidik.

2.2. Pengertian Media

2.2.1. Konsep Media

Kata Media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut

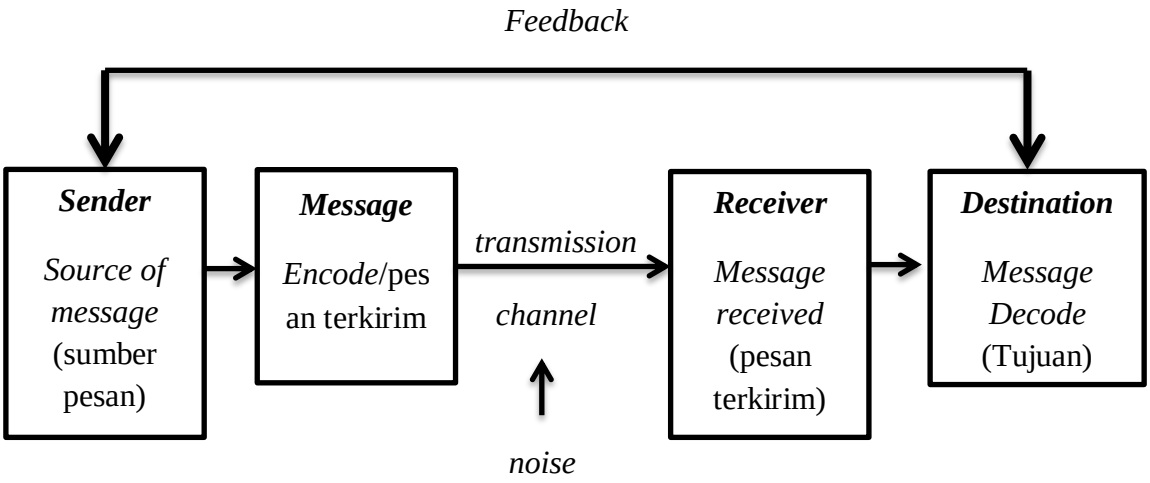
AECT *(Association of Education and Communication Technology, 1977)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Kustandi, dkk (2011:7) apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia,materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoeh pengatahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan.

Pendapat lain mengenai media disampaikan oleh Daryanto (2012:4) bahwa media berasala dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan oleh para ahli di atas menegaskan bahwa media merupakan suatu alat atau perantara untuk terjadinya komuniasi antara kumunikator dan komunikan dan dapat berupa manusia, materi, serta kondisi sekitar.

Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definsi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Maka dari itu dari pengertian diatas media merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Hal ini diperkuat dengan pengertian media menurut Kustiono (2010:2) mengatakan “media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyajian informasi untuk mengantar pesan dari sumber informasi kepada penerima”.

Didalam setiap komunikasi selalu terdapat urutan pemindahan informasi. Urutan pemindahan informasi itu, oleh Kemp dalam Kustiono (2010:2) dideskripsikan sebagai berikut:



Gambar 2.4. Proses Komunikasi
Sumber: Kemp (2010)

Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan guru kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Keabstrakan bahkan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media, sehingga anak lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Djamarah dan Zain, 2010 : 136).

2.2.2. Konsep Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran menurut Uno (2008:114), dalam konteks ini menyatakan bahwa.

> "Media dalam pembelajaran adalah segala bentu alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan infomasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, mmeberikan penguatan maupun motivasi".

Sedangkan menurut Gagne and Briggs dalam Arsyad (2015:4) mengatakan secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selanjutnya menurut Daryanto (2012:5), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pernyataan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang mengandung materi instruksional dan digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga tercapai tujuan pembalajaran yang diinginkan.

Multimedia dapat membawa sejumlah manfaat bagi pendidikan. Fitur utama dari media yaitu pengguna dapat mengontrol penuh atas pengiriman informasi dan interaktivitas dari media dapat membantu pelajar mencapai pemahaman yang lebih dalam. Lalu media pembelajaran juga dapat mendukung konseptualisasi dan kontekstualisasi materi baru yang disajikan dan secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. (Cairncross, 2001:162)

Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehigga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi. Tidak semata- mata komunikasi verbal melalui penuturan kata- kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain (Sudjana dan Rivai, 2009).

2.2.3. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Daryanto (2012:9), fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
2. Mengganti benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda-benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatan yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
8. Mudah membandingkan sesuatu.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung lambat.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlasung secara cepat

11. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
12. Melihat bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat.
13. Melihat ringkasan datri suatu rangkain pengamatan yang panjang atau lama
14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan tempnya masing-masing .

2.2.4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2012:17) terdapat lima model klasifikasi yaitu :

1. Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan sederhana. Schramm juga mengelompokan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan *facsimile*; (2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, *video*, *slide*, poster *audio tape*; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul program belajar dengan komputer dan telepon.
2. Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar,

contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.

3. Allen, terdapat Sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televise, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terpogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.
4. Gerlach dan Ely, media dikelompok berdasarkan ciri – ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gamar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan disimulasi.
5. Ibrahim, media dikelompokan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat perlengkapannya atas lima keompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimesi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; audio; proyeksi; televisi; dan komputer.

Klasifikasi seperti ini mempermudah tenaga pendidik untuk menentukan media mana yang tepat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembejaran. Karena pemilihan media dapat dipngaruhi oleh tujuan, materi, kemampuan dan karateristik peserta didik sehingga dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efesien.

2.2.5. Media Berbasis Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk menerima informasi yang diberi kose, serta mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Dalam pendidikan pemanfaatan computer

dikembangakan dalam berbagai format, antara lain drills and practice, tutorial, simulasi, permainan, dan discovery. Komputer juga telah digunakan untuk membantu tenaga pendidik mengevaluasi siswa dan pengelolaann administrasi sekolah.

Menurut Kustandi, dkk (2011:76) ada beberapa keuntungan dan keterbatasan Komputer yang digunakan untuk tujuan pendidikan.

Keuntungan:

1. Komputer dapat mengakomodasikan siswa yang lamban mennerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan .
2. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukann kegiatan laboratorium atau simulasi. Hal ini karena tersedianya animasi grafik, warna dan musik dalam computer, sehingga dapat menambah realisme.
3. Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaanya.
4. Kemampuan merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
5. Dapat berubungan dan mengendalikan peralatan lain.

Keterbatasan:

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), namun pengembangann perangkat lunakknya masih relatif mahal.
2. Untu menggunakkan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
3. Keragaman model komputer sering menyebabkan program yang tersedia untuk satu model tidak cocok dengan model lain.
4. Program yang tersedia saat ini belum mempertimbangkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat banyak mengembangakan kreativitas siswa.
5. Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar, diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan – pesan dari monitor ke layar yang lebih besar.

Menurut Kustandi, dkk (2011:96) secara umum, penggunaaan komputer sebagai media pembelajaran mengikuti proses pembelajaran berikut ini:

1. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, menjadwalkan pembelajaran.
2. Mengevaluasi siswa (tes).
3. Mengumpulkan data mengenai siswa.
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan).

2.3. Konsep Belajar

2.3.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013: 7) "belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar".

Menurut Sardiman, AM, (2014: 23) "belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman". Sejalan dengan itu, Iskandar (2012: 102) mengatakan "belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya".

Kurniawan (2014: 4) mengatakan "belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahn tingkah laku yang relatif permanen". Sedangkan, menurut Djamarah (2011: 13) "belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor".

2.3.2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2013: 3) "hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar". Menurut Hamalik (2004: 49) "mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan". Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang".

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut "Susanto

(2013: 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar".

2.3.3. Macam-Macam Hasil Belajar

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perincianya adalah sebagai berikut :

a. Ranah Kognitif

   Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

   Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotorik

   Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuankemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau

kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memasukin ranah kognitif karena mencakup 6 aspek kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian

2.4. Konsep Aplikasi

Pengertian Aplikasi Menurut Jogiyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi *(instructiom)* atau pernyataan *(statement)* yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Jadi komputer dapat menjalankan perintah – perintah yang diperintahkan oleh user sesuai intruksi yang telah disusun

Sedangkan menurut Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

Lalu menurut Menurut Rachmad Hakim S Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows &, permainan (game), dan sebagainya.

Jadi aplikasi Aplikasi Secara merupakan adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. Menurut Harip Santoso Aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dll.

Jadi menurut beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan printah-printah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

2.4. Kahoot

2.4.1. Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan sebuah platform media pembelajaran berbasis web yang berisikan kuis berbentuk permainan. Kahoot juga dapart digunakan oleh tenaga pendidik dalam kegaiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test post-test, latihan soal,penguasaan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Poin dapat diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang kemampuan visual dan verbal.

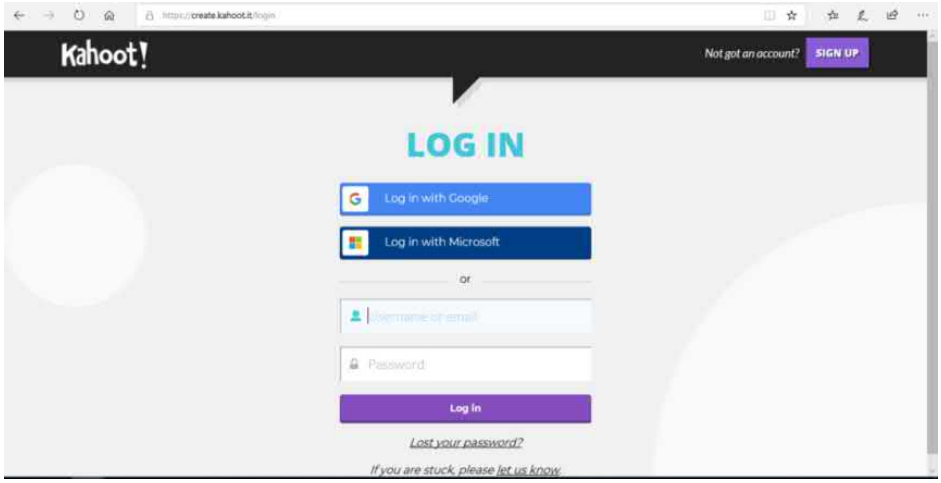
Di platform Kahoot ini memungkinan guru untuk membuat kuis, survei dan beberapa hal lainnya. Kahoot ini tersedia gratis untuk guru maupun siswa dan sudah digunakan secara global dengan terdapat lebih dari 30 juta pengguna diseluruh dunia.

Kahoot adalah platform gratis yang dikenal karena kemampuannya untuk meningkatkan interaktivitas di kelas melalui pembuatan kuis atau survei, yang dibuat oleh guru untuk ujian atau tujuan penilaian formatif dan akhir. Kahoot juga dapat digunaan untuk meningkatkan partisipasi kelas dan menilai tingkat kognitif peserta didik dalam bentuk permainan. (Tsihouridis 2018:604)

Platformnya yang gratis merupakan sebuah keuntungan dan dapat menerapkan kuis cepat untuk menilai pengetahuan siswa secara real time. Kuis Kahoot ditampilkan di komputer untuk seluruh ruang kelas atau tim atau pasangan, dan siswa merespons aplikasi yang diunduh di komputer, ponsel pintar, atau tablet . Tenaga pendidik bahkan dapat menambahkan video atau gambar untuk mendampingi pertanyaan dan memfasilitasi pembelajaran. Lalu kuis dijawab oleh peserta didik dan siswa menjawabnya secara real time melalui *interface* yang mudah digunakan, memungkinkan guru untuk menilai kemajuan mereka dan sejauh mana mereka telah mencapai tingkat kognitif yang diinginkan. Peserta didik yang paling menjawab dengan benar terbanyak akan tertera pada akhir sesi. Papan skor di akhir sesi akan menampilkan pemenangnya. Nilai tambah dari aplikasi ini yaitu kuis dari guru maupun data analisis deskriptif dapat disimpan oleh pesert didik untuk dugunakan sebagai referensi.

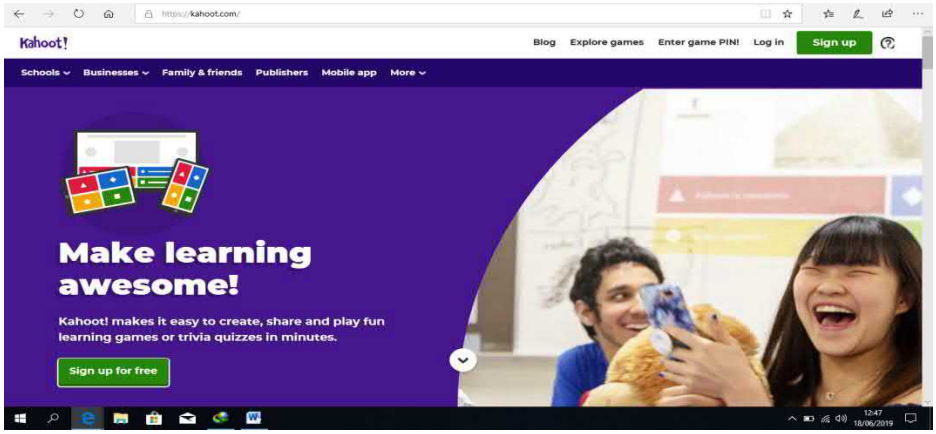
Untuk dapat mengakses Kahoot dapat terdapat 2 cara, untuk admin dan untuk peserta. Admin adalah orang yang bertugas membuat kuis atau game tersebut. Untuk admin dapat mengakses kahoot di https://kahoot.com/ dan harus membuat akun terllebih dahulu. Dan untuk peserta dapat mengakses di https://kahoot.it/ dan memasukan pin yang diberikan oleh admin. Berikut langkah – langkah mengakses kahoot :

1. Admin silahkan login di https://kahoot.com/



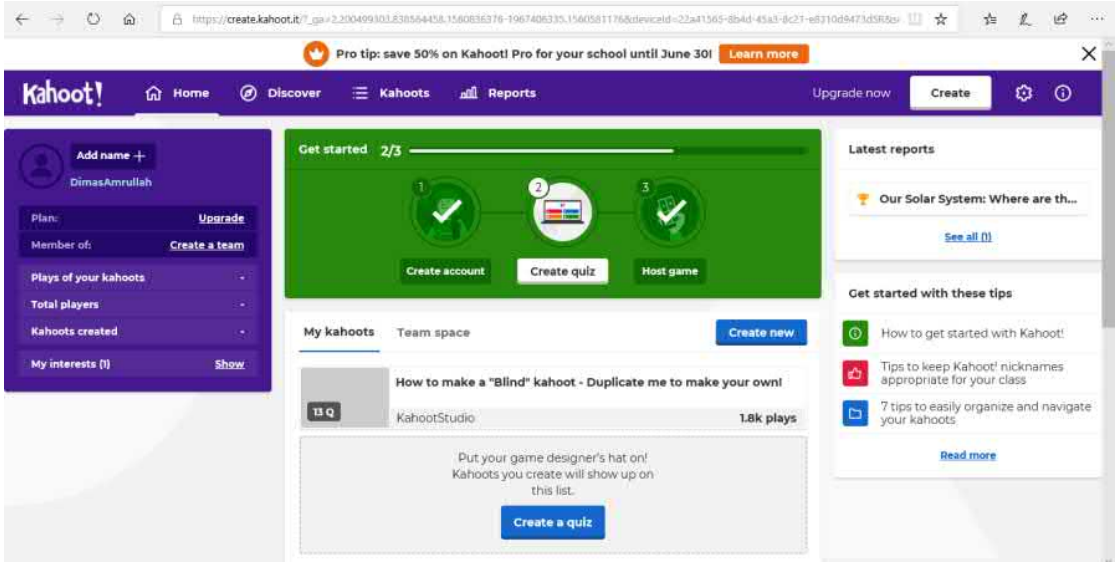
Gambar 2.5. Langkah mengakses kahoot

2. Login menggunakan akun google atau facebook.



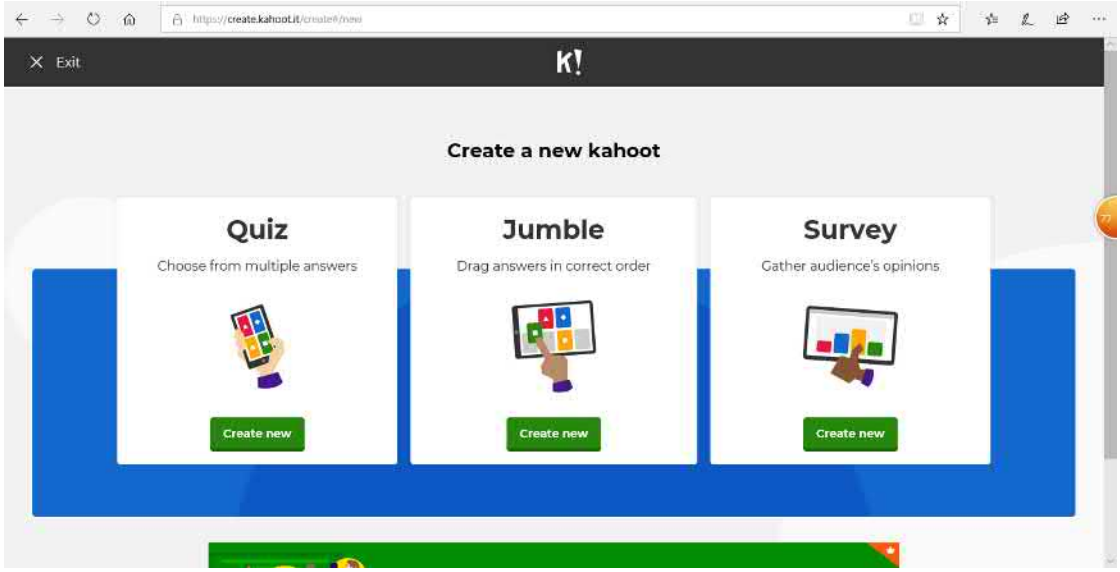
Gambar 2.6. Langkah mengakses kahoot

3. Lalu klik “Create” untuk memulai membuat pertanyaan.



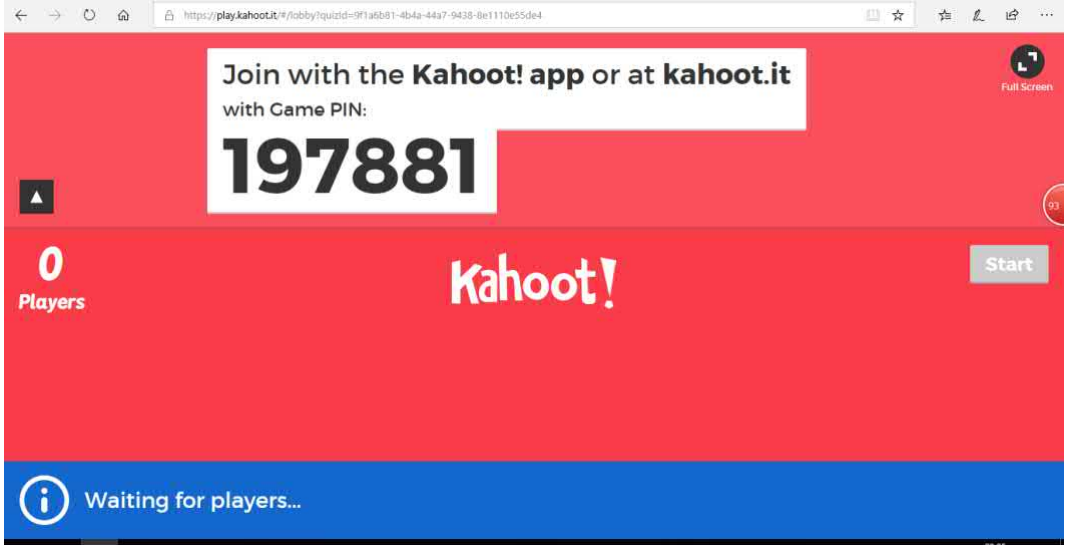
Gambar 2.7. Langkah mengakses kahoot

4. Lalu pillih “Quiz” untuk memulai membuat.



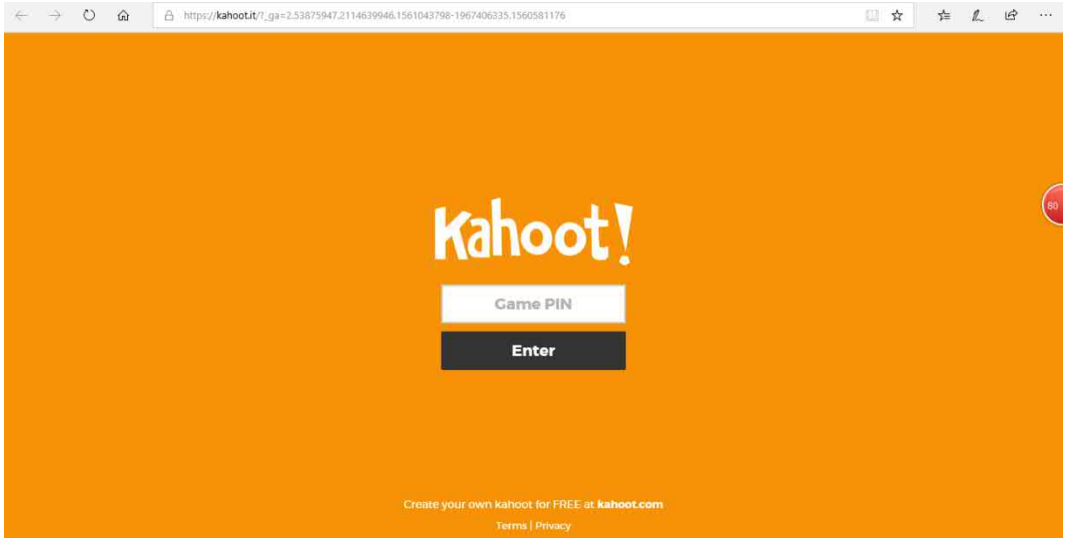
Gambar 2.8. Langkah mengakses kahoot

5. Lalu setelah membuat pertanyaan. Silahkan adakan kuis dan akan muncul pin untuk join peserta di layar admin.



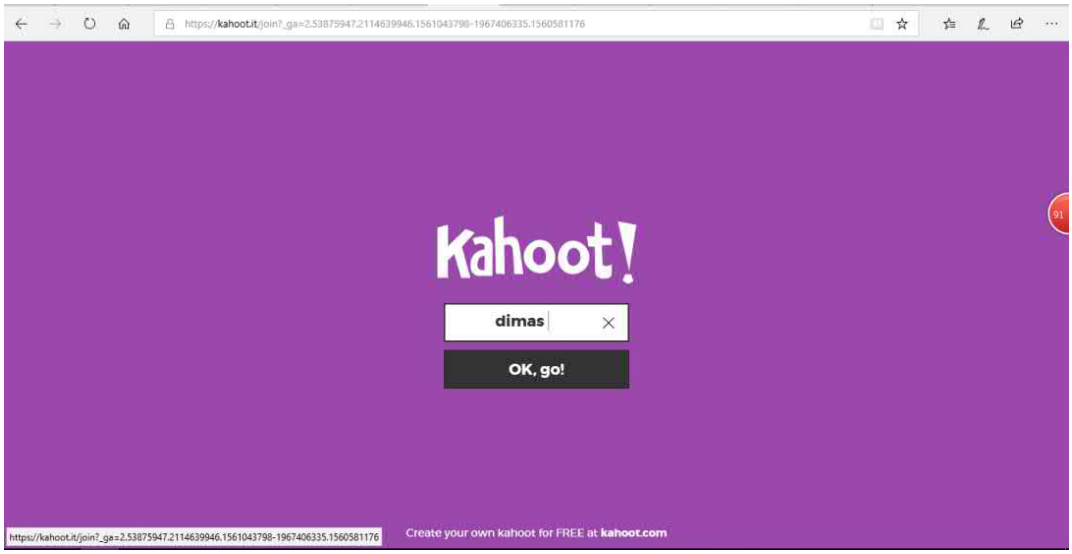
Gambar 2.9. Langkah mengakses kahoot

6. Lalu untuk peserta, silahkan untuk mengakses https://kahoot.it/ . dan masukan pin yang muncul di layar admin



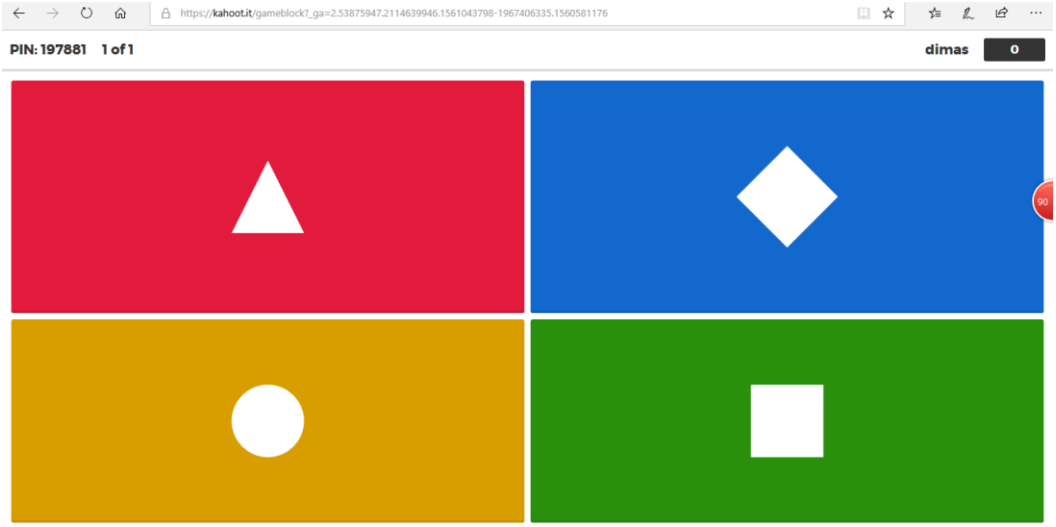
Gambar 2.10. Langkah mengakses kahoot

7. Lalu selanjutnya masukan nick name sesuai nama peserta masing - masing



Gambar 2.11. Langkah mengakses kahoot

8. Lalu peserta memilih jawaban dengan memilih bangunan dibawah ini sesuai jawaban yang tertera di layar admin.



Gambar 2.12. Langkah mengakses kahoot

2.5. Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Secara historis definisi teknologi pendidikan selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Definisi terakhir yang dikemukakan oleh AECT 2004 (The Association for Educational Communication and Technology) menyatakan bahwa *"Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources"*. Dalam bahasa Indonesia yaitu Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui **penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknolog**i (dalam htpp://rufmannia.multiply.com/journal/item2).

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci yaitu (1) **Studi** merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi, (2) **Etika Praktek** yaitu mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh Komite Etika AECT mengenai apa yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan, (3) **Fasilitasi**. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi (4) **Pembelajaran**. Pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Pembelajaran selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman, (5) **Peningkatan**.

Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata, (6) **Kinerja**. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. Di dalam Kinerja mencakup kinerja penciptaan fasilitas – fasilitas pembelajaran, penggunaan fasilitas pembelajaran, dan pengaturan proses sumber daya teknologi yang tersedia. (http://rufmania.multiply.com/journal/item/2).

Sehingga jika dilihat dari pengertian diatas, penelitian ini memasuki ranah *using* (pemanfaatan fasilitas pembelejaran). Karena jika dilihat dari penelitian ini, peniliti berusaha memanfaatkan sebuah aplikasi yaitu Kahoot sebagai media untuk *facilitating learning* (memfasilitasi pembelajaran) dan meng-*improve performance* peserta didik supaya bisa memanfaatkan media untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

2.5.1. Keterkaitan Kawasan Teknologi Pendidikan 2004

Dari definisi kawasan teknologi pendidikan 2004 ada beberapa keterkaitan penelitian ini terhadap ranah teknologi pendidikan tahun 2004. Pada kawasan teknologi pendidikan 2004 lebih menekankan pada studi dan etika praktik yang berkaitan tentang penciptaan, penggunaan dan pengaturan proses sumber daya teknologi. Lebih lengkapnya tertuang dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2.1 Keterkaitan Kawasan Teknologi Pendidikan 2004

Kawasan Teknologi Pendidikan 2004	**Keterkaitan Penelitian**
Penciptaan Fasilitas Pembelajaran	Dalam penilitian ini peniliti berusaha memasuki ranah teknologi pendidikan dalam hal penciptaan fasilitias pembelajaran. Penilitian ini membahas tentang seberapa efektif aplikasi kahoot dapat menggantikan evaluasi konvensional yang dilakukan oleh guru. disekolah. Dalam ranah ini Kahoot dapat menciptakan sebuah fasilitas pembelajaran untuk alat evaluasi peserta didik karena kahoot berusaha menggantikan evaluasi konvensional yang di harapkan lebih efektif dari evaluasi konvensional
Penggunaan media sebagai fasilitas pembelajaran.	Dalam hal ini peneliti juga menggunakan kahoot sebagai alat evaluasi di kelas dimana kahoot merupakan media yang memfasilitasi pembelajaran di kelas.

Kawasan Teknologi Pendidikan 2004	Keterkaitan Penelitian
Pengaturan proses sumber daya teknologi.	dalam mengkses kahoot, diperlukan bebeapa perangkat yang dapat men-*support* terlaksananya pembelajaran menggunakan kahoot yaitu perangkat komputer / smartphone dan internet. Dalam hal ini penelitian memasuki ranah teknologi pendidikan dalam hal pengaturan proses sumber daya teknologi.

2.6. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Raula Samsul Amarila, Anin Habibah, dan Arif Widiyanto (2014) yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Terpadu Model WEBBED Tema Lingkungan". Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan memperoleh skor rata-rata 82 (87,23%). Perbedaan penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran, sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi.

2. Penelitian Hendra Nugraha (2018) yang berjudul "Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagadean Kelas VII dengan *Gamification KAHOOT*". Penelitian ini menggunakan penelitain tindak kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemahaman siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan *Gamification KAHOOT*. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan teknik STAD dalam penerapannya sedangkan persamaannya menggunakan *aplikasi kahoot*
3. Penelitian Rina Puji Makrifah (2016) yang berjudul "Keefetifan Penggunaan *Computer Assisted Instruction* (CAI) Tipe Tutorial Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Jurusan Rekayasa Dan Teknologi Pendidikan. Peneltian ini menggunakan metode *True Eksperimental Design*. Hasil peniltian ini menunjukan adanya pengaruh yang signifikan pada siswa dalam mata pelajaran fisika kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK PGRI 1 Mejobo Kudus.
4. Penelitian Zeynap Turan dan Elif Meral tahun 2017 yang berjudul "Game-Based Versus to Non-Game-Based: The Impact of Student Response Systems on Students'Achievements, Engagements and Test Anxieties" . Penelitian ini menemukan bahwa siswa sekolah yang menggunakan Kahoot memiliki prestasi akademik dan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dengan kecemasan tes yang lebih rendah.

5. Penelitian Felszeghy dkk tahun 2019 yang berjudul “Using Online Game-Based Platforms To Improve Student Performance And Engagement In Histology Teaching”. In BMC Medical Education”. Studi ini menguji efek dari penerapan Kahoot selama di kelas di sekolah kedokteran gigi di sebuah Universitas di Finlandia. Penelitian ini membuktikan bahwa kahoot yang berbasis game meningkatkan motivasi dalam belajar dan dan memungkinkan siswa untuk mengatasi kesulitan individunya.
6. Penelitian Saovapa Wichadee tahun 2018 yang berjudul “Enhancement Of Performance And Motivation Through Application Of Digital Games In An English Language Class. Teaching English With Technology”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak kahoot terhadap pembelajaran, kinerja dan motivasi siswa di dalam kelas behasa inggris. Dan hasil penilitian membuktikan bahwa ada hasil positif terhadap penerapan game digital terhadap pembelajaran bahasa di kelas.
7. Penelitian James P. Grinias tahun 2017 yang berjudul “Making a Game Out of It: Using Web-Based Competitive Quizzes for Quantitative Analysis Content Review”. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa pemeberian kuis kompetitif berbasis game sebagai evaluasi dapat membantu siswa untuk menganalisis ujian secara komprenhensif.
8. Penelitian Deviana Revana tahun 2016 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Quiz Creator Terhadap Evaluasi Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Ipa Sma Negeri 5 Banda Aceh”. Dalam penelitian ini

membuktikan bahwa penggunaan Quiz Creator sebagai alat evaluasi mata pelajaran Fisika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

9. Penelitian Leung E dkk tahun 2018 yang berjudul "Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom. Paper presented at ASEE Annual Conference & Exposition". Dalam penelitian para peneliti mempelajari kemanjuran pembelajaran menggunakan game kuis kahoot di ruang kuliah dapat meningkatkan hasil belajar dan meingkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot ini bermanfaat bagi para pendidik untuk mengevaluasi hasil belajar siswa mengguanakan media di ruang kelas.
10. Penelitian Zarycka-Pirzkorz tahun 2016 yang berjudul "Kahoot It Or Not? Can Games Be Motivating In Learning Grammar?. Teaching English With Technology". Studi ini membuktikan bahwa kahoot memiliki efek postitif pada pembealajaran bahasa inggris. Dan sangat berguna bagi pegajar bahasa inggris karena menyajikan hal yang lebih praktis dalam pengajaran mereka.

2.7. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

Keadaan Lapangan :

1. Guru yang masih menggunakan alat evaluasi yang konvensional berupa kertas.

2. Belum optimalnya pemanfaatan media komputer yang ada di sekolah sebagai penunjang tenaga pendidik melakukan evaluasi terhadap peserta didik.
3. Rendahnya minat guru dalam membuat media yang ada di sekolah sebagai alat evaluasi.
4. Siswa belum mampu memanfaatkan media sebagai alat mereka mengerjakan alat evaluasi.

Potensi:

1. Sekolah sudah memiliki laboratorium komputer dan wifi.
2. Beberapa guru muda masih mampu dalam membuat media sebagai alat evaluasi siswa di sekolah.

Dari beberapa hal di atas peniliti mengupayakan untuk melaksanakan evaluasi dengan bantuan komputer (Kahoot) sebagai inovasi pembelajaran. Berikut kerangka berpikir pada penelitan ini :

Evaluasi di SMA N 1 Wiradesa menggunakan metode tes tertulis biasa

1. Kurang membuka pola pikir siswa
2. Kurang efektif dan efesien
3. Soal soal cenderung mengungkap ingatan dan daya pengenalan kembali saja
4. Siswa cendurung bosan dan hanya menerka-nerka dalam memberikan jawaban

Penerapan evaluasi berupa test kuis menggunakan *aplikasi Kahoot.*

Evaluasi di SMA N 1 Wiradesa menggunakan aplikasi *kahoot*

1. Evaluasi lebih efektif, efesien, dan menarik
2. Tanggapan positif dari peserta didik pada evaluasi yang dilakukan menggunakan *Kahoot* lebih baik dari evaluasi secara konvensional menggunakan kertas
3. Hasil belajar pada evaluasi yang dilakukan menggunakan *Kahoot* lebih

Gambar 2.13. Kerangka berpikir

2.8. Hipotesis Penelitian

Hipotesis mengandung pengertian suatu pendapat yang kebenarannya masih harus dibuktikan terlebih dahulu. Adapun hipotesis yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah:

Ho : Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi tidak lebih baik pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Wiradesa.

Ha : Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi lebih baik pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Wiradesa

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai keefektifan penggunaan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada kelas XI di SMA N 1 Wiradesa dan hasil analisis serta pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi lebih efektif. Hal ini ditunjukan pada hasil uji hipotesis *posttest* dan hasil uji *paired sample test*. Hasil uji hipotesis posttest dengan Uji t adalah P (0.000) < $\propto$ (0.05), Sedangkan berdasarkan tabel output *paired sample test* diatas, diketahui t hitung sebesar 18,124 dan nilai t tabel yang dihasilkan adalah 2,035. Dengan demikian, karena nilai t hitung 18,124 > t tabel 2,035, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh dalam penggunaan kahoot sebagai alat evaluasi di SMA Negeri 1 Wiradesa, sehingga Ho yang berbunyi ‘Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi tidak lebih baik pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Wiradesa’ ditolak dan Ha ‘Pemanfaatan Aplikasi

Kahoot sebagai alat evaluasi lebih baik pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Wiradesa'' diterima

2. Penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pada kelas XI di SMA N 1 Wiradesa pada materi sejarah efektif dan terlaksana dengan baik karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dengan nilai pretest dan posttest yang menunjukan peningkatan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran antara lain ;

1. Sebaiknya guru dapat memanfaatkan kahoot sebagai alternatif alat evaluasi di sekolah karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik .
2. Hendaknya sekolah memaksimalkan perkembangan teknologi terutama peningkatan penggunaan smartphone dan penggunaan web secara positif guna menunjang pembelajaran sejarah di sekolah.
3. Sebaiknya Sebelum pelaksanaan evaluasi menggunakan media ini, guru harus dapat mempersiapkan komponen pendukung, seperti rencana pembelajaran yang lebih sistematis agar lancar serta jelas apa yang akan dilakukan, kemudian materi serta tugas di dalam aplikasi Kahott harus sudah disediakan sebelum pembelajaran dimulai.
4. Menggunakan aplikasi Kahoot ini membutuhkan waktu ekstra dalam persiapan, sehingga sebelum memulai evaluasi sebaiknya guru telah mempersiapkannya dengan sangat matang.

5. Untuk penelitian lebih lanjut, sebaiknya melakukan pengembangan sejenis tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda, supaya dapat dilihat bahwa penerapan aplikasi kahoot ini sangat sesuai untuk diterapkan pada materi apapun yang terkesan bersifat abstrak dan.
6. Fasilitas laboratorium komputer dan koneksi internet sebagai faktor pendukung penerapan pembelajaran ini harus memadai, agar efektivitas pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Proses evaluasi dengan aplikasi Kahoot berbasis web sangat tergantung oleh adanya ketersediaan koneksi internet, sehingga ketika fasilitas jaringan internet terganggu, maka proses pembelajaran pun dapat terganggu.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur).* Jakarta: Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi.2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asmawi Zainul & Noehi Nasution. 2001. *Penilaian Hasil Belajar.* Jakarta: Dirjen Dikti

Cairncross, S. & Mannion, M. 2001. Interactive Multimedia And Learning: Realizing The Benefits. *Innov. Educ. Teach. Int.* 38, 156–164.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran.* Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Felszeghy, S., et al. (2019). Using Online Game-Based Platforms to Improve Student Performance and Engagement in Histology Teaching. *In BMC Medical Education.*

Grinias, J. P. (2017). Making A Game Out of It: Using Web-Based Competitive Quizzes For Quantitative Analysis Content Review. *Journal of Chemical Education,* 94 (9), 1363–1366.

Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan dan Laporan Penilitian.* Malang: UMM Press.

Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing The Efficacy of The Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance. *Turkish Online Journal of Distance Education,* 18(2), 80-93.

Jamil, Z., Fatima, S. S., & Saeed, A. A. (2018). Preclinical Medical Students' Perspective on Technology Enhanced Assessment for Learning. *JPMA*, 68(6), 898-903.

Jogiyanto, H. M. 1999. *Analisis dan desain sistem informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis.* Yogyakarta: Andi.

Kadir, Abdul. 2015. Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal AlTa'dib*, 8 (2): 70-81.

Kustandi, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kustino. 2010. Media Pembelajaran: konsep nilai edukatif, Klasifikasi Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: Unnes Press.

Leung, E., & Pluskwik, E. (2018). Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom. *Paper presented at ASEE Annual Conference & Exposition.*

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B. & George, J. L. 2018. Students perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.* 13(1): 1-23.

Nawawi, Hadari & M. Martini Hardari. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

SPSS Indonesia. 2016. *Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS.* https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-ttest-dan.html (diakses pada 17 Maret 2019).

Sudjana. 2002. *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Biru Algensindo.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Syamsuddin & Damayanti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tóth, Á., Lógó, P., & Lógó, E. (2017). The Effect of the Kahoot Quiz on the Student's Results in the Exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences.*

Tsihouridis, C., Dennis, V,. & George, S.I. 2018. Assessing the Learning Process Playing with Kahoot – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits . *Teaching and Learning in a Digital World*, 715: 602-603.

Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of Performance and Motivation Through Application of Digital Games in An English Language Class. *Teaching English With Technology*, 18(1), 77-92.

Widyoko, Eko Putro. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Zarzycka-Piskorz, E. 2016. Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar?. *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.