



## Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot pada hasil belajar sejarah di SMAN 51 Jakarta

Ardhy Yuwono<sup>1\*</sup>, M. Fakhruddin<sup>2</sup>, Nurzengky Ibrahim<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, ardhyyuwono1999@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, fakhruddin1965@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, nurzengkyibrahim@unj.ac.id

\*Corresponding email: ardhyyuwono1999@gmail.com

### Abstract

*This research aims to determine the effect of using Kahoot educational game-based learning evaluation media on student learning outcomes in history subjects at SMA Negeri 51 Jakarta. The study uses quantitative research methods with experimental research. The results showed that students in the experimental class (class XI IPS 3) learned more than students in the control class (class XI IPS 2), with the average value of learning outcomes in the experimental class (XI IPS 3) of 89.53, while the average value of the control class learning outcomes (XI IPS 2) was 76.7. This shows that there is an effect on the use of learning evaluation media based on kahoot! An educational game for the learning outcomes of students in the history subject of Jakarta 51 High School.*

### Keywords

*Media Evaluation; Student Learning Outcomes; History Learning*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (XI IPS 3) lebih besar daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol (XI IPS 2), di mana nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (XI IPS 3) sebesar 89,53, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol (XI IPS 2) sebesar 76,7. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta.

### Kata kunci

Media Evaluasi; Hasil Belajar Siswa; Pembelajaran Sejarah

\*Received: 3 July 2021

\*Revised: 25 December 2021

\*Accepted: 29 January 2022

\*Published: 30 January 2022

## **Pendahuluan**

Belajar merupakan eksposisi perubahan yang terjadi pada seseorang dalam kehidupannya secara kompleks. Interaksi seseorang dengan lingkungannya-lah yang mengakibatkan adanya eksposisi belajar. Belajar dapat dilakukan di setiap tempat dan di setiap waktu. Terjadinya perubahan tingkah laku merupakan tanda bahwa seseorang itu telah belajar yang meliputi perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jika eksposisi belajar dilaksanakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain bertujuan untuk melakukan perubahan secara terencana pada seorang siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Interaksi selama adanya eksposisi belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, seperti guru, siswa, staf sekolah, kepala sekolah, dan bahan materi pelajaran dari berbagai sumber lainnya (Arsyad, 2019).

Banyak sekali keuntungan dari belajar, terutama bagi individu dan bagi masyarakat. Bagi individu, kualitas hidupnya akan mengalami perkembangan jika memiliki kapasitas untuk belajar secara terus menerus. Sementara bagi masyarakat, belajar memiliki pengaruh dalam mengenalkan budaya dan pengetahuan untuk generasi selanjutnya melalui proses belajar. Belajar merupakan salah satu karakteristik yang menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk lain, dan termasuk kegiatan yang dilakukan sepanjang hayat. Sehingga, belajar tidak hanya dipahami sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa saja, baik mereka yang sedang belajar di tingkat SD, SMP, SMA, perguruan tinggi, maupun mereka yang sedang mengikuti kursus, pelatihan, dan kegiatan pendidikan lainnya (Baharuddin & Wahyuni, 2012).

Berbicara tentang kegiatan belajar, sebenarnya berkaitan juga dengan hasil pembelajaran. Hasil belajar yang didapat akan tergantung dari kegiatan belajar itu sendiri. Purwanto (2011) mengungkapkan, bahwa hasil belajar ialah perwujudan pencapaian tujuan pendidikan, dengan demikian pengukuran hasil belajar akan tergantung dengan tujuannya. Menurut Djamarah, "hasil belajar ialah prestasi dari suatu aktivitas individu maupun tim yang telah dikerjakan dan diciptakan. Secara umum, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yang akan menjadi objek penilaian. Pertama, ranah kognitif yang menjadi perhatian lebih besar terhadap seorang pendidik atau guru, karena kemampuan siswa akan terlihat pada ranah kognitif dalam menguasai atau tidaknya bahan pelajaran (materi). Kedua, yaitu ranah afektif dan ketiga, yaitu ranah psikomotorik" (Maisaroh & Rostrieningasih, 2010).

Salah satu faktor siswa berhasil dalam belajar karena evaluasi pembelajarannya yang berkualitas. Jika seorang guru melakukan pengembangan pada alat evaluasi pembelajaran dengan tepat pada saat evaluasi, maka prosedur evaluasi pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Terdapat pernyataan yang dinyatakan oleh Wina Sanjaya, yaitu ketika guru melakukan pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan, guru harus memiliki peran sebagai ujung tombak, jika tujuan pendidikan ingin dicapai, yaitu batasan kemampuan yang harus dimiliki siswa (Sanjaya, 2009).

Evaluasi pembelajaran merupakan aktivitas secara terus menerus yang dilaksanakan pada suatu tahapan proses KBM (kegiatan belajar mengajar) yang baik, dan harus dilakukan perencanaan yang berkaitan dengan faktor penunjang pendidikan, supaya evaluasi pembelajaran berguna untuk menentukan layak atau tidaknya pelaksanaan KBM yang sudah dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran perlu diterapkan oleh guru dalam setiap pembelajaran tak terkecuali dalam pembelajaran sejarah (Erman, 2003).

Fakta di sekolah menunjukkan bahwa pelajaran sejarah dapat dianggap kurang memuaskan karena guru sejarah hanya menjelaskan fakta-fakta kering berupa rangkaian tahun dan peristiwa yang sederhana. Pelajaran sejarah yang dirasakan siswa semata-mata mengulang hal yang sama dari SD hingga SMA. Selain itu juga, guru dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah terkesan masih monoton, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran sejarah (Gottschalk, 2006).

Evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sejarah dirasa masih kurang, sebab ketika pembelajaran sedang berlangsung, guru kesulitan menghadapi siswa yang rendah pada kemampuan berpikir dalam ranah kognitif. Permasalahan lainnya, yaitu evaluasi hanya dilaksanakan pada waktu tertentu. Sehingga mengakibatkan sedikitnya informasi mengenai para siswa, dan bisa pada proses prediktif guru ketika melakukan penentuan posisi siswa dalam kegiatan kelas (Sukardi, 2009).

Berbagai jenis media evaluasi dapat dikembangkan guru untuk memudahkan ketika proses belajar mengajar dan proses evaluasi lebih menarik kemauan siswa untuk mengikuti KBM (kegiatan belajar mengajar) dan evaluasi. Media evaluasi pembelajaran yang dapat melibatkan hal tersebut, yaitu melalui permainan yang memiliki keistimewaan dalam menghasilkan motivasi belajar, yakni *challenge* (tantangan), khayalan, dan *curiosity* (keingintahuan) (Irwan, et al., 2019). Dari pernyataan tersebut, peneliti memilih *game* edukasi Kahoot untuk dijadikan evaluasi pembelajaran yang membuat siswa tertarik, bervariasi, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, alasan lainnya peneliti memilih *game* edukasi Kahoot ini diharapkan siswa memiliki hasil belajar yang mengalami peningkatan, khususnya di pelajaran sejarah, karena karakteristik dari *game* edukasi Kahoot ini adalah media evaluasi yang bisa menolong pelajar dalam mendalami materi pelajaran dengan memanfaatkan visual. Tampilan yang memikat dari media Kahoot dapat menampilkan materi pembelajaran lewat gambar dan pertanyaan, lalu selanjutnya ditampilkannya jawaban yang berhubungan dengan materi belajar tersebut. Selain itu, media ini pun menggunakan teknologi yang berkembang dalam pengajaran siswa terkait materi pembelajaran.

SMA Negeri 51 Jakarta dijadikan objek penelitian karena adanya permasalahan yang dihadapi guru terhadap evaluasi pembelajaran di sekolah tersebut, yaitu guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Media evaluasi konvensional masih digunakan oleh guru berupa lembaran kertas, sebab masih minimnya pengetahuan guru tentang media. Pada evaluasi ranah kognitif, guru

mengalami kesulitan untuk menghadapi kemampuan berpikir siswa yang rendah. Dalam pembagian bobot soal afektif dan kognitif, guru juga masih mengalami kesulitan. Guru juga masih mengalami kesulitan dalam menganalisis hasil ujian siswa, kemudian terbatasnya pengetahuan guru dalam menganalisis hasil evaluasi terhadap siswa, siswa yang mudah bosan, tidak tertarik, tidak bersemangat, dan motivasinya kurang dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga siswa menjawab pertanyaan dengan gegabah, dan siswa yang menyontek ketika diadakan proses evaluasi, sehingga guru sulit membedakan kemampuan asli siswanya. Dengan begitu, peneliti menguraikan permasalahan yang akan dijabarkan pada artikel ini, yaitu penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot pada hasil belajar sejarah di SMAN 51 Jakarta.

### **Metode Penelitian**

Riset ini dilakukan di SMAN 51 Jakarta yang beralamat di Jl. Batu Ampar III No.59, Jakarta Timur. Sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian disebabkan karena adanya permasalahan yang dihadapi guru terhadap evaluasi pembelajaran di sekolah tersebut, yaitu guru kurang memanfaatkan media alternatif lainnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, guna menguji pengaruh media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 51 Jakarta. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2017), bahwa metode penelitian eksperimen dipakai guna melacak pengaruh perbuatan tertentu atas yang lainnya dalam keadaan yang dapat teratasi.

Desain penelitian pada riset ini, yaitu *randomized control group pretest-posttest design*. Ada dua grup yang terpilih dengan acak, lalu diberi *pretest* agar diketahui kondisi awal terkait keberadaan selisih antara grup eksperimen dan kontrol. Sesudah itu, diberikan *posttest* guna mengetahui kondisi terakhir tentang keberadaan selisih antara grup eksperimen dan kontrol. Dalam penelitian ini, diberi perlakuan media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot kepada grup eksperimen, sedangkan untuk grup kontrol tidak diberi perlakuan. Selanjutnya, populasi pada riset ini adalah semua murid SMAN 51 Jakarta sebanyak 896 murid, dengan populasi terjangkau, yaitu siswa kelas XI IPS sebanyak 144 siswa. Sedangkan pada riset ini, sampel dijangkau dengan cara *simple random sampling*, yakni kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa, dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa.

Pada riset ini variabel terikatnya ialah hasil belajar sejarah siswa, instrumen yang dipakai peneliti dalam variabel terikat, yakni tes objektif hasil belajar sejarah dalam bentuk pilihan ganda yang sudah peneliti buat. Variabel bebas yang dipakai dalam riset ini ialah media evaluasi pembelajaran *game* edukasi Kahoot. Uji persyaratan analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas, sementara itu teknik analisis data yang digunakan pada riset ini adalah analisis statistik uji t.

### Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini diberikan gambaran secara umum guna mengetahui data penyebaran atau distribusi data skor yang akan disajikan sesudah dilakukan pengolahan data awal (mentah), yaitu skor rata-rata, simpangan baku, dan standar deviasi. Subjek riset pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yakni kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial 3 selaku kelas eksperimen dan kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial 2 selaku kelas kontrol. Pada riset ini dilakukan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan. Ketika pelaksanaan penelitian, guru memberikan tindakan pada kelas eksperimen dengan memakai media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot, sementara pada kelas kontrol digunakan alat konvensional berbentuk kuis tertulis (LKS). Pengoperasian tes hasil belajar siswa berbentuk *pretest* dan *posttest* dilakukan di luar tindakan, di mana *pretest* dilaksanakan sebelum perlakuan dimulai, sedangkan *posttest* dilaksanakan sesudah diberikan perlakuan sebanyak 3 kali. Adapun jumlah soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 40 soal berupa pilihan ganda. Untuk jawaban yang benar pada setiap soal akan diberikan skor 1, sedangkan skor 0 untuk jawaban salah.

Menurut perhitungan datum dari variabel riset ini, yakni hasil dari tes belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan datum berupa angka tertinggi, angka terendah, angka rerata, standar deviasi, dan ragam seperti di bawah ini:

**Tabel 1.** Data Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<b>Deskripsi Data Variabel Penelitian</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Nilai tertinggi</b>	60	35
<b>Nilai terendah</b>	15	7
<b>Rata-rata (mean)</b>	34.57	21
<b>Varians (ragam)</b>	167.98	58
<b>Standar deviasi (simpangan baku)</b>	12.96	7.62

(sumber: diolah dari data penelitian, 2021)

Menurut data yang tertera pada daftar di atas, kelas eksperimen, didapat sebesar 60 sebagai nilai tertinggi, dan diperoleh sebesar 15 sebagai nilai terendah, dengan rata-rata (mean) sebesar 34,57, varians (ragam) sebesar 167,98, dan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 12,96. Sementara kelas kontrol, didapat angka tertinggi sebesar 35, angka terendah sebesar 7, rerata (mean) sebesar 21, varians (ragam) sebesar 58, dan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 7,62.

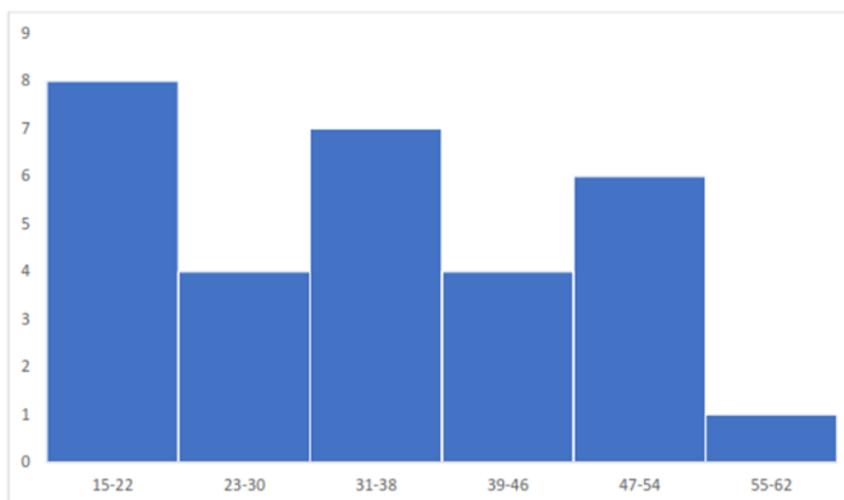
### Data Perhitungan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Di bawah ini tertera hasil perhitungan data penelitian kelas eksperimen berupa daftar distribusi frekuensi dan histogram seperti di bawah ini:

**Tabel 2.** Diseminasi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen

Kelas Interval	Titik Tengah	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi		
				Absolut	Kumulatif	Relatif
15-22	18.5	14.5	22.5	8	8	26.7%
23-30	26.5	22.5	30.5	4	12	13.3%
31-38	34.5	30.5	38.5	7	19	23.3%
39-46	42.5	38.5	46.5	4	23	13.3%
47-54	50.5	46.5	54.5	6	29	20%
55-62	58.5	54.5	62.5	1	30	3.4%
<b>Jumlah</b>				<b>30</b>		<b>100%</b>

(sumber: diolah dari data penelitian, 2021)



**Gambar 1.** Diagram hasil belajar kelas kontrol  
 (sumber: diolah dari data penelitian, 2021)

Berdasarkan daftar dan grafik di atas, dapat dilihat frekuensi tertinggi berada pada jarak 15 – 22, yakni sebesar 8. Frekuensi berada di titik tengah 18,5. Batas bawah kelas interval tersebut adalah 14,5, sedangkan batas atas kelas interval tersebut adalah 22,5. Frekuensi kumulatif kelas interval tersebut adalah 8. Frekuensi relatif kelas interval tersebut adalah 26,7%. Sedangkan frekuensi terendah berada pada interval 55 – 62, yakni

sebesar 1, sementara frekuensi tersebut berada di titik tengah 58,5. Batas bawah kelas interval tersebut adalah 54,5, sedangkan batas atas kelas interval tersebut adalah 62,5. Frekuensi kumulatif kelas interval tersebut adalah 30. Frekuensi relatif kedua kelas interval tersebut adalah 3,4%.

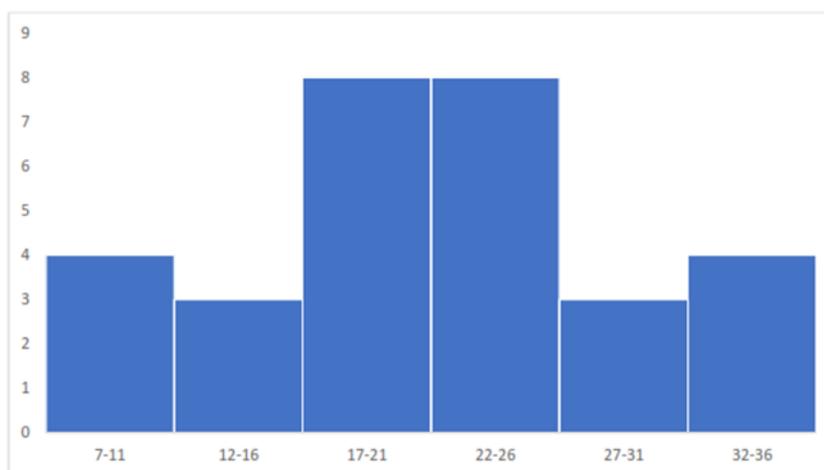
### Data Perhitungan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Di bawah ini tertera hasil perhitungan data penelitian kelas kontrol berupa tabel distribusi frekuensi dan histogram sebagai berikut:

**Tabel 3.** Diseminasi frekuensi hasil belajar kelas kontrol

Kelas Interval	Titik Tengah	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi		
				Absolut	Kumulatif	Relatif
7-11	9	6.5	11.5	4	4	13.33%
12-16	14	11.5	16.5	3	7	10%
17-21	19	16.5	21.5	8	15	26.67%
22-26	24	21.5	26.5	8	23	26.67%
27-31	29	26.5	31.5	3	26	10%
32-36	34	31.5	36.5	4	30	13.33%
<b>Jumlah</b>				<b>30</b>		<b>100%</b>

(sumber: diolah dari data penelitian, 2021)



**Gambar 2.** Diagram hasil belajar kelas kontrol  
(sumber: diolah dari data penelitian, 2021)

Menurut daftar dan tabulasi tersebut, dapat dilihat frekuensi tertinggi berada pada jarak 17 – 21 dan 22 – 26, yakni sebesar 8, sementara frekuensi tersebut berturut-turut berada di titik tengah 19 dan 24. Batas bawah kedua kelas interval tersebut berturut-turut adalah 16,5 dan 21,5, sedangkan batas atas kedua kelas interval tersebut berturut-turut adalah 21,5 dan 26,5. Frekuensi kumulatif kedua kelas interval tersebut berturut-turut adalah 15 dan 23. Frekuensi relatif kedua kelas interval tersebut adalah 26,67%. Sedangkan frekuensi terendah berada pada interval 12 – 16 dan 27 – 31, yakni sebesar 3, sementara frekuensi tersebut berturut-turut berada di titik tengah 14 dan 29. Batas bawah kedua kelas interval tersebut berturut-turut adalah 11,5 dan 26,5, sedangkan batas atas kedua kelas interval tersebut berturut-turut adalah 16,5 dan 31,5. Frekuensi kumulatif kedua kelas interval tersebut berturut-turut adalah 7 dan 26. Frekuensi relatif kedua kelas interval tersebut adalah 10%.

Pada penelitian ini, digunakan rumus uji lilliefors untuk melakukan uji normalitas. Data kelas eksperimen, pengujian normalitas didapatkan  $L_h = 0,102 < L_t = 0,161$  dengan besaran sampel sejumlah 30. Sementara pada kelas kontrol, didapatkan  $L_h = 0,097 < L_t = 0,161$  dengan jumlah sampel sebanyak 30. Maka, kesimpulannya adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sebab data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggambarkan sebaran data yang normal. Setelah diuji normalitas, maka selanjutnya diuji homogenitas. Dalam riset ini, digunakan rumus uji Bartlett untuk melakukan pengujian homogenitas. Menurut perhitungan pada selisih data *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat  $\chi_h = 0,529 < \chi_t = 3,841$ . Maka, kesimpulannya hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol bersumber dari populasi yang homogen, sebab memiliki ragam yang mirip.

Sesudah diuji normalitas dan diuji homogenitas, maka tahap selanjutnya, yaitu melakukan percobaan hipotesis. Digunakan analisis statistik uji t pada pengujian hipotesis riset ini dengan tingkat kepercayaan sejumlah 95%. Kriteria pengujiannya, yaitu  $H_0$  ditolak apabila  $t_h > t_t$ .

Setelah data dihitung menggunakan analisis statistik uji t, didapat  $t_h$  sebesar 4,97, sedangkan  $t_t$  sebesar 2,00, yang artinya  $t_h$  lebih besar dari  $t_t$  atau  $t_h > t_t$ . Jadi, bisa disimpulkan hasil percobaan hipotesis riset ini ialah ditemukan pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 89,53 ialah rerata dari hasil belajar kelas eksperimen, sehingga lebih besar ketimbang rerata dari hasil belajar kelas kontrol, yaitu sebesar 76,7, dengan KKM sebesar 78. Hasil belajar kelas eksperimen nilai rata-ratanya di atas standar ketuntasan minimal, sedangkan nilai rerata hasil belajar kelas kontrol masih di bawah standar ketuntasan minimal. Pada hasil pengujian hipotesis, didapat nilai  $t_h$  sebesar 4,97 dan untuk nilai  $t_t$  sejumlah 2,00, yang bermakna angka  $t_h$  lebih besar ketimbang angka  $t_t$  ( $t_h > t_t$ ). Maka, dapat diketahui hasil belajar kelas eksperimen lebih baik ketimbang hasil belajar kelas kontrol. Kejadian di atas disebabkan karena

penggunaan media evaluasi pembelajaran Kahoot dirasa menyenangkan bagi siswa dan membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif dengan adanya media evaluasi pembelajaran Kahoot. Selain itu, banyak siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan dengan adanya media evaluasi pembelajaran Kahoot. Berbeda halnya dengan kelas yang tidak menggunakan media evaluasi pembelajaran Kahoot, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam menjawab pertanyaan ketika diberikan kuis tertulis berupa media kertas. Sehingga, dapat diketahui dari penelitian ini bahwa adanya pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta.

Menurut penelitian dari Kocakoyun & Bicen (2017) yang telah melakukan pembuktian bahwa Kahoot termasuk suatu aplikasi dalam evaluasi pembelajaran yang digemari. Penelitian lain dilakukan oleh Rofiyarti & Sari (2017) yang mengungkapkan jika melalui aplikasi Kahoot tingkat emosional siswa dapat mengalami peningkatan. Melalui Kahoot, membuat siswa berperan aktif dalam gaya belajarnya dan memiliki hubungan yang baik dengan siswa lainnya, dan terhadap pelajaran yang sedang dipelajari siswa berpartisipasi secara kompetitif (Waldi & Irwan, 2018). Terdapat keunggulan media Kahoot, yaitu soal yang disajikan memiliki waktu yang terbatas, sehingga dari keterbatasan waktu tersebut dapat melatih siswa untuk terbiasa berpikir dengan cepat dalam menjawab soal, kemudian jawaban dari soal yang telah diberikan akan ditampilkan dengan gambar dan warna. Tampilan antara perangkat guru dan siswa akan otomatis berganti sesuai dengan nomor soal yang sedang ditampilkan. Dampak positif yang dihasilkan dari teknologi yang berkembang pesat membuat alat evaluasi dengan dasar teknologi membuat siswa menjadi antusias selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, pembelajaran sejarah menjadi menarik dan menyenangkan.

Belajar sejarah sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasan (2007) merupakan “pembelajaran dari kemahiran orang lain yang terjadi di masa lalu, untuk dibuat bahan pembelajaran dan gagasan untuk masa kini dan masa yang akan datang.” Dalam proses evaluasi pembelajaran, media memiliki peran penting, yaitu digunakan sebagai penyalur pesan dan mampu menjadi pendorong proses pembelajaran yang telah direncanakan, memiliki tujuan, dan terkendali dalam prosedur evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, penelaah menjadikan Kahoot bagaikan preferensi dalam melakukan prosedur evaluasi pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa Kahoot memiliki fitur-fitur yang bisa merespon pelajar untuk lebih mendalami belajar sejarah, dan menjadikan Kahoot bagaikan perantara yang membuat hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan *game* Kahoot, siswa mampu mengikuti pelajaran sejarah dan proses evaluasi pembelajaran dengan baik. Selain itu, dalam mengikuti pembelajaran sejarah, siswa tidak cepat bosan, dan menjadikan siswa lebih aktif. Kemudian, ketika dilakukan proses evaluasi pembelajaran, siswa tidak menjawab dengan gegabah, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dalam riset ini tak terlepas dari kelemahan, hingga tak menyudahi kemungkinan masih adanya riset terusan ke depannya. Kejadian ini disebabkan masih adanya keterbatasan dalam riset ini, di antaranya yakni terbatasnya situasi dan kondisi dalam melaksanakan penelitian, karena adanya pandemi Covid-19 berdampak pada sistem pembelajaran dimana pembelajaran harus berlangsung secara daring. Dalam melaksanakan pengawasan *pretest* dan *posttest*, yang seharusnya dilakukan melalui Google Meet, namun karena terbatasnya waktu yang hanya 1 jam tidak memungkinkan untuk melakukan pengawasan melalui Google Meet, karena tidak akan efektif dan efisien, di mana masih banyaknya kendala dari siswa, seperti kendala dari perangkat hp dan laptop yang sering mengalami masalah, lalu kendala di lokasi rumah yang tidak terjangkau jaringan internet, termasuk juga kuota internet siswa yang minimalis, maka dari itu peneliti melaksanakan *pretest* dan *posttest* hanya melalui Google Meet. Terbatasnya waktu pembelajaran yang hanya 1 jam membuat peneliti harus menjelaskan materi secara cepat. Selain itu, siswa mudah jenuh dan merasa bosan ketika pelaksanaan pembelajaran daring, siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi saat pembelajaran daring karena keterbatasan waktu. Peneliti sulit memantau siswa yang sedang mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Dalam memberikan media evaluasi pembelajaran Kahoot, terkadang masih adanya siswa yang tidak menjawab pertanyaan secara keseluruhan, karena keterbatasan jaringan internet di pihak siswa dan kuota yang minimalis, sehingga peneliti harus mengulang dari awal untuk menampilkan pertanyaan Kahoot untuk dijawab oleh siswa yang belum menjawab pertanyaan secara keseluruhan. Peneliti kesulitan dalam berkomunikasi dengan siswa, karena masih adanya masalah dari pihak siswa mengenai jaringan internet, yang membuat siswa tersebut keluar di saat pembelajaran daring berlangsung melalui Google Meet.

## **Kesimpulan**

Dalam penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui adanya pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta. Jika menurut data yang didapat, hasil belajar kelas eksperimen sebelum memperoleh tindakan sangat rendah, dimana hasil belajarnya masih di bawah standar ketuntasan minimal sebesar 78. Sehingga, setelah diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan, maka rata-rata timbul peningkatan pada hasil belajar kelas eksperimen. Sementara bagi kelas kontrol, rerata hasil belajarnya masih di bawah KKM. Sehingga, didapatkan angka rerata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik ketimbang angka rerata hasil belajar kelas kontrol, dimana angka rerata hasil belajar kelas eksperimen, yaitu 89,53, sementara angka rerata hasil belajar kelas kontrol, yaitu 76,7. Selanjutnya, menurut hasil pengujian hipotesis, diperoleh angka  $t_h$  sejumlah 4,97. Untuk nilai  $t_t$  sejumlah 2,00, yang berarti nilai  $t_h$  lebih besar dari nilai  $t_t$  atau  $t_h > t_t$ . Dengan begitu, bisa disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media

evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta.

### **Daftar Rujukan**

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2012). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Erman. (2003). *Evaluasi pembelajaran matematika untuk guru dan mahasiswa calon guru matematika*. Bandung: UPI
- Gottschalk, L. (2006). *Mengerti sejarah*. Jakarta: UI Press.
- Hasan. (2007). *Model-model pembelajaran*. Bandung: CV Diponegoro.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar siswa [effectiveness of using kahoot! To improve student learning outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kocakoyun, S., & Bicen, H. (2017). Determination of university students' most preferred mobile application for gamification. *World Journal on Educational Technology*, 9, 18–23. <https://doi.org/10.18844/wjet.v9i1>
- Maisaroh, & Rostrieningasih. (2010). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quiz team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 7(2), 157–172. <https://doi.org/10.21831/jep.v7i2.571>
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rofiyarti, A. F., & Sari, A. Y. (2017). Tik untuk aud: penggunaan platform 'kahoot!' dalam menumbuhkan jiwa kompetitif, jiwa kolaboratif, dan anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164-172.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukardi. (2009). *Evaluasi pendidikan: prinsip dan operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waldi, A., & Irwan, I. (2018). Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>