

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SMA NEGERI 51 JAKARTA**



Ardhy Yuwono

1403617109

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

ABSTRAK

ARDHY YUWONO. Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2021.

Penelitian skripsi 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 dilaksanakan di SMA Negeri 51 Jakarta pada bulan Juni 2020 sampai dengan bulan April 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *randomized control group pretest-posttest design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah itu, diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan akhir adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi target penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 51 Jakarta yang berjumlah 896 siswa, sedangkan populasi terjangkau adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 51 Jakarta yang berjumlah 144 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *simple random sampling*. Sampel penelitian pertama berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen (XI IPS 3) dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran game edukasi kahoot! dan sampel penelitian kedua berjumlah 30 siswa untuk kelas kontrol (XI IPS 2) dengan tanpa perlakuan atau hanya menggunakan media tertulis berupa LKS. Instrumen penelitian ini menggunakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 soal atau pertanyaan setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, di mana setiap soal memiliki skor 1 pada jawaban yang benar dan skor 0 pada jawaban yang salah. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik uji t. 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. Pada hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,97 dan nilai t tabel sebesar 2,00 pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), yang artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_1 diterima). 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 Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

ARDHY YUWONO. The Effect of Using Learning Evaluation Media Based on the Kahoot Educational Game against Student Learning Outcomes in History Subjects at Senior High School 51 Jakarta. Mini Thesis. Jakarta: History Education, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2021.

This mini thesis research aims to determine the effect of the use of learning evaluation media based on the kahoot educational game against student learning outcomes in history subjects at senior high school 51 Jakarta. This research was conducted at senior high school 51 Jakarta from June 2020 to April 2021. This study use a quantitative approach with experimental research methods. The reasearch design use a randomized control group pretest-posttest design. In this design, there were two groups that were randomly selected, then given a pretest to determine whether the initial state was any difference between the experimental group and the control group. After that, a posttest was given to determine the final state of whether there was a difference between the experimental group and the control group. The target population of this study were all students of senior high school 51 Jakarta, amounting to 896 students, while the affordable population was class XI IPS senior high school 51 Jakarta, totaling 144 students. The sampling technique for this research was simple random sampling. The first research sample consisted of 30 students for the experimental class (XI IPS 3) using the learning evaluation media kahoot! and the second research sample of 30 students for the control class (XI IPS 2) without treatment or only using written media in the form of worksheets. This research instrument uses a multiple choice objective test of 40 questions after validity and reliability tests, where each question has a score of 1 on the correct answer and a score of 0 on the wrong answer. The data analysis of this research use statistical analysis t test. The results showed that the average value of student learning outcomes in the experimental class (XI IPS 3) was greater than the average value of student learning outcomes in the control class (XI IPS 2), where the average value of learning outcomes in the experimental class (XI IPS 3) amounted to 89,53, while the average value of the control class (XI IPS 2) learning outcomes was 76,7. In the results of hypothesis testing, the value is 4,97 and the t table value is 2,00 at the 95% confidence level ($\alpha = 0,05$), which means that the t value is greater than the value of t table or $t_{count} > t_{table}$ (H_0 is rejected and H_1 is accepted). This showed that there is an effect on the use of learning evaluation media based on the kahoot! educational game against student learning outcomes in history subject at senior high school 51 Jakarta.

Keywords : Learning Evaluation Media Kahoot Educational Game, Student Learning Outcomes, History Learning

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

| No. | Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|-----|--|--------------|--------------|
| 1. | <u>Dr. Umasih, M.Hum.</u> NIP. 196101211990032001 Ketua | | 19 Juli 2021 |
| 2. | <u>Drs. R. Wisnubroto, M.Pd.</u> NIP. 195707111985031005 Sekretaris | | 19 Juli 2021 |
| 3. | <u>Drs. M. Fakhruddin, M.Si.</u> NIP. 196505081990031005 Anggota/Pembimbing 1 | | 22 Juli 2021 |
| 4. | <u>Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M.</u> NIP. 196110051987031005 Anggota/Pembimbing 2 | | 19 Juli 2021 |
| 5. | <u>Dr. Nur'aeni Marta, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197109222001122001 Anggota/Penguji Ahli | | 19 Juli 2021 |

Tanggal Lulus: 13 Juli 2021

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Universitas

Negeri Jakarta:

Nama : Ardhy Yuwono

NIM : 1403617109

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan hasil penelitian penulis sendiri. Dari yang penulis ketahui, skripsi ini belum pernah untuk dijadikan penelitian dan diajukan untuk menyelesaikan studi di program studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta. Adapun pengutipan karya ilmiah lainnya digunakan sebagai sumber penelitian.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya dan penulis siap menerima segala konsekuensi dan sanksi akademik apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri dan hasil penelitian sendiri.

Jakarta, 12 April 2021

Yang Menyatakan



Ardhy Yuwono
NIM :1403617109



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ardhy Yuwono
NIM : 1403617109
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial / Pendidikan Sejarah
Alamat email : ardhyuwono1999@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis
Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Agustus 2021

Penulis

(Ardhy Yuwono)
nama dan tanda tangan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Misserfolg ist verzögerter Erfolg und die Antwort auf den Erfolg ist harte Arbeit und niemals aufgeben”

(“Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda dan jawaban keberhasilan adalah kerja keras dan tidak pantang menyerah”)



Skripsi ini penulis persembahkan untuk Mama, Paman, Bibi, dan orang-orang yang selalu mendukung penulis. Terima kasih atas doa-doa dan dukungannya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 51 Jakarta” ini. Tanpa pertolongan-Nya mungkin penulis tidak akan sanggup menyelesaikannya dengan baik dan tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terlaksana. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, penyusunan skripsi ini disusun guna untuk memperoleh edukasi, informasi, serta wawasan bagi yang membacanya.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Prof. Dr. Sarkadi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta
3. Bapak Humaidi, S.Pd., M.Hum. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
4. Bapak Drs. M. Fakhruddin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis, memberikan kritik, saran, dan masukan dalam penyusunan skripsi dan penelitian skripsi ini

5. Bapak Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis memberikan kritik, saran, dan masukan dalam penyusunan skripsi dan penelitian skripsi ini
6. Ibu Dr. Umasih, M.Hum., Ibu Dr. Nur'aeni Marta, S.S., M.Hum., dan Bapak Drs. R. Wisnubroto, M.Pd. selaku Ketua Penguji, Penguji Ahli dan Sekretaris Penguji
7. Bapak Susila Hartono, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 51 Jakarta yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi ini
8. Bapak Irfanul Hakim, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Indonesia SMA Negeri 51 Jakarta yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama penelitian berlangsung
9. Mama yang selalu memberikan motivasi, semangat, doa, dan rasa kasih sayang yang tiada henti kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
10. Kepada Mas Iqbal Aji Saputra, Sri Widya Octaviani, Sunandar, Fikri Pratama Gemilang, Fauzi Rinaldie, Ahmad Mulhaim Raichan, dan Kak Syawal yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi dan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar penulisan skripsi dan penelitian skripsi ini jauh lebih baik ke depannya.

Penulis juga berharap semoga penulisan skripsi ini dan penelitian skripsi ini dapat bermanfaat, dapat memberikan informasi, wawasan, dan edukasi kepada para pembaca yang akan melakukan penelitian di bidang pendidikan, baik itu sebagai referensi, maupun hal-hal yang lainnya dalam penelitian.

Jakarta, 12 April 2021

Ardhy Yuwono



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR GRAFIK..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I - PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 17 |
| C. Pembatasan Masalah | 17 |
| D. Perumusan Masalah | 18 |
| E. Kegunaan Penelitian..... | 18 |
| BAB II - PENYUSUNAN KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS..... | 19 |
| A. Deskripsi Teori..... | 19 |

| | |
|---|-----------|
| 1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah | 19 |
| 2. Hakikat Media Evaluasi Pembelajaran Game Edukasi Kahoot | 24 |
| 3. Penelitian yang Relevan | 37 |
| B. Kerangka Berpikir | 43 |
| C. Pengajuan Hipotesis | 45 |
| BAB III - METODOLOGI PENELITIAN | 46 |
| A. Tujuan Penelitian | 46 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 46 |
| C. Metode dan Desain Penelitian | 48 |
| 1. Metode Penelitian | 48 |
| 2. Desain Penelitian | 49 |
| D. Populasi dan Sampel Penelitian | 50 |
| E. Instrumen Penelitian | 51 |
| 1. Variabel Terikat (Y): Hasil Belajar Sejarah | 51 |
| 2. Variabel Bebas (X): Media Evaluasi Pembelajaran Game Edukasi Kahoot | 52 |
| 3. Uji Coba Instrumen | 53 |
| F. Prosedur Penelitian | 61 |
| G. Teknik Analisis Data | 64 |
| 1. Uji Normalitas | 64 |
| 2. Uji Homogenitas | 66 |
| 3. Pengujian Hipotesis | 68 |

| | |
|---|-----------|
| 4. Hipotesis Statistik..... | 70 |
| BAB IV - HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 71 |
| A. Deskripsi Data..... | 71 |
| 1. Data Perhitungan Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... | 73 |
| 2. Data Perhitungan Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 75 |
| B. Pengujian Persyaratan Analisis..... | 77 |
| 1. Uji Normalitas | 78 |
| 2. Uji Homogenitas..... | 78 |
| C. Hasil Pengujian Hipotesis | 79 |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian | 80 |
| E. Keterbatasan Penelitian..... | 81 |
| BAB V - KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 83 |
| A. Kesimpulan | 83 |
| B. Implikasi..... | 84 |
| C. Saran..... | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| RIWAYAT HIDUP | 91 |
| LAMPIRAN..... | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Waktu Penelitian..... | 47 |
| Tabel 3.2 Desain Penelitian..... | 49 |
| Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal | 54 |
| Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda Soal | 56 |
| Tabel 3.5 Harga-Harga yang perlu untuk Uji Bartlett..... | 67 |
| Tabel 4.1 Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 72 |
| Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... | 73 |
| Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 75 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1: Tampilan Awal Kahoot | 28 |
| Gambar 2.2: Tampilan Sign in Kahoot | 29 |
| Gambar 2.3: Tampilan setelah Sign in Kahoot | 29 |
| Gambar 2.4: Tampilan daftar kuis yang sudah dibuat | 30 |
| Gambar 2.5: Tampilan cara bermain pada kahoot | 31 |
| Gambar 2.6: Tampilan cara bermain Classic | 31 |
| Gambar 2.7: Tampilan cara bermain Team Mode | 32 |
| Gambar 2.8: Tampilan nomor pin | 33 |
| Gambar 2.9: Tampilan perangkat siswa untuk memasukkan nomor pin yang sudah dibagikan oleh guru | 33 |
| Gambar 2.10: Tampilan soal pada perangkat guru dan pilihan jawaban pada perangkat siswa | 34 |
| Gambar 2.11: Tampilan analisis siswa yang memilih tiap-tiap pilihan jawaban.. | 35 |
| Gambar 2.12: Tampilan skor sementara tiap-tiap siswa | 36 |
| Gambar 2.13: Tampilan nama siswa dengan nilai tertinggi | 37 |

DAFTAR GRAFIK

| | |
|---|----|
| Grafik 4.1 Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen | 74 |
| Grafik 4.2 Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 76 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1: Kisi-Kisi Instrumen Penelitian | 92 |
| Lampiran 2: Soal Uji Coba Instrumen Penelitian | 107 |
| Lampiran 3: Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Penelitian..... | 132 |
| Lampiran 4: Soal Pretest dan Posttest..... | 133 |
| Lampiran 5: Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest | 150 |
| Lampiran 6: Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian..... | 151 |
| Lampiran 7: Uji Validitas Soal | 153 |
| Lampiran 8: Uji Reliabilitas Soal..... | 156 |
| Lampiran 9: Uji Tingkat Kesukaran Soal | 159 |
| Lampiran 10: Daya Pembeda Soal..... | 163 |
| Lampiran 11: Perhitungan Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen..... | 167 |
| Lampiran 12: Perhitungan Mean, Median, Modus, Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku Hasil Belajar Kelas Eksperimen | 169 |
| Lampiran 13: Perhitungan Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol..... | 174 |
| Lampiran 14: Perhitungan Mean, Median, Modus, Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 176 |
| Lampiran 15: Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 181 |
| Lampiran 16: Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen | 183 |
| Lampiran 17: Uji Normalitas Data Kelas Kontrol | 185 |
| Lampiran 18: Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 187 |
| Lampiran 19: Uji Hipotesis..... | 190 |
| Lampiran 20: Surat Penelitian..... | 192 |

