

KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XII IPA SMA NEGERI 1 BALONGPANGGANG

Surya Annisa' U Shabiroh

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

Email: surya.18107@mhs.unesa.ac.id

Septina Alrianingrum

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Dengan mengambil judul komparasi, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui diantara penggunaan kedua aplikasi ini yakni Quizizz dan Kahoot. Manakah yang dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Demokrasi Parlemen. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XII IPA SMA Negeri 1 Balongpanggang yang berjumlah 141 siswa yang terbagi menjadi 4 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik purposive sample yakni mengambil dua kelas dari populasi dengan menggunakan pertimbangan tertentu, seperti kemampuan yang dimiliki siswa dengan karakteristik yang dirasa hampir sama dalam bidang pengetahuan yakni dari hasil ulangan harian terakhir siswa dan atas dasar saran dari guru mata pelajaran Sejarah, maka peneliti mengambil sampel pada kelas XII IPA 3 sebagai kelas kontrol dan XII IPA 4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah masing-masing 35 siswa.

Berdasarkan analisis hasil belajar kognitif (post test) dengan uji-t menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas XII dalam mata pelajaran Sejarah antara siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Hasil perhitungan pada hasil belajar Quizizz dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 2.74$. Mengacu dari t tabel pada taraf signifikansi 5% dan $df = 69$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,66. Kesimpulannya, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2.74 > 1.66$. Dan dari hasil hitung sig. (2-tailed) < 0.05 yaitu $0.008 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian dari hasil perhitungan pada hasil belajar Kahoot dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = -9.385$. Mengacu dari t tabel pada taraf signifikansi 5% dan $df = 69$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,66. Kesimpulannya, karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yakni $-9.385 < 1.66$. Dan hasil hitung sig. (2-tailed) > 0.05 yaitu $0.052 > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan Kahoot.

Kata Kunci : Komparasi, Quizizz, Kahoot.

Abstract

By taking the title of comparison, the problem studied in this study is to find out between the uses of these two applications, namely Quizizz and Kahoot. Which one can be more effective in improving student learning outcomes in history subjects on Parliamentary Democracy? The population in this study was class XII IPA SMA Negeri 1 Balongpanggang, totaling 141 students divided into 4 classes. Sampling in this study was carried out using a purposive sample technique, namely taking two classes from the population using certain considerations, such as the abilities possessed by students with characteristics that are felt to be almost the same in the field of knowledge, namely from the results of the students' last daily tests and on the basis of suggestions from the subject teacher. In history, the researchers took samples from class XII IPA 3 as the control class and XII IPA 4 as the experimental class, which consisted of 35 students each.

Based on the analysis of cognitive learning outcomes (post test) with the t -test, it showed that there were differences in learning outcomes for class XII students in history subjects between students who used the Quizizz application learning media and students who used the Kahoot application learning media. The results of calculations on Quizizz learning outcomes with the t test obtained t count = 2.74. Referring to the t table at a significance level of 5% and $df = 69$, the t table value is 1.66. In conclusion, because the value of $t_{count} > t_{table}$ is $2.74 > 1.66$. And from the results of the sig. (2-tailed) < 0.05 , namely $0.008 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. Then from the results of calculations on Kahoot learning outcomes with the t test obtained t count = -9.385. Referring to the t table at a significance level of 5% and $df = 69$, the t table value is 1.66. In conclusion, because the value of $t_{count} < t_{table}$ is $-9.385 < 1.66$. And the result of sig. (2-tailed) > 0.05 , namely $0.052 > 0.05$, then H_0 is accepted and H_a is rejected. For this reason, the use of Quizizz learning media is more effective in improving student learning outcomes compared to using Kahoot.

Keyword : Comparison, Quizizz, Kahoot.

PENDAHULUAN

Untuk mengadaptasi pembelajaran abad 21 guru merupakan seorang pendidik dan pengajar yang harus menjadi salah satu fasilitator utama keberhasilan pembelajaran.¹ Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa aspek hasil belajar di sekolah akan berjalan dengan baik apabila guru memiliki kompetensi mengajar yang memadai.

Kompetensi guru dapat dikatakan memadai salah satunya yaitu dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan metode pembelajaran dan materi yang sedang berlangsung. Sesuai dengan sudut pandang ahli-ahli media pembelajaran di dunia pendidikan diantaranya menurut Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad, bahwa media secara garis besar ialah manusia, materi atau kejadian yang dapat membangun kondisi yang dapat menyebabkan siswa memperoleh baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap.² Pengertian ini pun sejalan dengan teori yang disampaikan menurut Gagne bahwa media merupakan kebutuhan dalam belajar yang diambil dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang digunakan pun harus mampu menciptakan komunikasi 2 arah. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan guru memerlukan pembaruan yang lebih modern sehingga siswa menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena jika penggunaan media pembelajaran tidak sesuai dengan metode dan materi pembelajaran maka hasil belajar siswa pun kurang optimal.

Proses pembelajaran saat ini pun harus berorientasi pada siswa (student center), sehingga pembaharuan pada media pembelajaran akan dapat merangsang siswa lebih aktif berpartisipasi di kelas. Hal ini pun sesuai kurikulum saat ini, dimana tidak hanya seorang guru yang menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa juga dapat mengemukakan pendapat tentang pengetahuan atau pengalaman sesuai dengan pembelajaran yang sedang dipelajari.

Namun pada prakteknya di sekolah kebanyakan guru belum sesuai dalam menerapkan atau bahkan tidak menggunakan sama sekali media pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, padahal sudah terdapat LCD proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa bersikap pasif dan kurang maksimal dalam menyerap pengetahuan apa yang disampaikan oleh guru, dan imbas besarnya ada pada hasil belajar siswa. Untuk itu peningkatan hasil belajar siswa menjadi persoalan penting dan cukup krusial untuk dicari solusinya. Karena hasil belajar siswa yang kurang maksimal sering menyebabkan terjadinya sikap curang yang dilakukan

siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal tanpa berpikir berat, ada juga yang selalu pasrah dalam ujian sehingga memperoleh hasil belajar dibawah KKM dan tidak mengalami kenaikan signifikan. Inilah yang kemudian menjadi tantangan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat, guna meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasar hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan berbarengan dengan melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), mayoritas siswa sering mengalami masalah dalam menyelesaikan setiap soal-soal latihan ataupun ulangan yang diberikan guru karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi kurang menarik. Kondisi siswa di dalam kelas pun tidak secara keseluruhan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hanya siswa dengan nilai tinggi yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa dengan nilai rendah lebih banyak diam dan tidak ikut berpartisipasi bertanya ataupun menjawab pertanyaan, sehingga tidak jarang apabila guru mengadakan penilaian hasil belajar, siswa sering bercontekan atau mengerjakan secara asal-asalan.

Melihat masalah ini peneliti mencoba menekankan pada penelitian hasil belajar siswa dengan mencoba dua media pembelajaran, karena sebagaimana kita ketahui bersama bahwa hasil belajar merupakan poin penting dalam menentukan presentase pemahaman siswa terhadap suatu pembelajaran.

Hasil belajar merupakan feed back berupa kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima proses pembelajaran di kelas. Hasil dari belajar dapat berupa berbagai jenis perubahan tingkah laku siswa.³ Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada siswa yang meliputi beberapa aspek yaitu aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan, yang didapat siswa dari latihan ataupun pengalaman belajarnya. Dan perlu ditekankan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan dan bukan salah satu aspek potensi kemanusiaan saja yang meliputi pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.⁴

Kemudian, dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan bersanding lurus dengan teknologi yang semakin canggih serta penyebaran informasi semakin lebih mudah dan cepat.⁵ Untuk itu penggunaan teknologi sangat menjanjikan pada bidang pendidikan sebagai media pembelajaran, salah satunya dengan menghasilkan pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan analisis diatas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Dalam pembelajaran

¹ Benardi, Andi I. 2013. Evaluasi Kompetensi Profesionalisme Guru SMA Negeri di Kabupaten Semarang. Semarang: JERE 2 2,33

² Nizwardi Jalinus, Media dan Sumber Pembelajaran. (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 2

³ Handayani E.S. (2016, Juli). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Sejarah. Jurnal Pendidikan Sejarah, 5(2). Hal 16

⁴ Suprijono A. 2017. Cooperative Learning :Teori & Aplikasi Paikem. Yogyakarta : Pustaka Belajar

⁵ Jamshidifarsani, J. M. 2019. Technology-based reading intervention programs for elementary grades: An analytical review. Computers & Education, 128, 427–451.

dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan dibidang teknologi,⁶ dan dapat terciptanya komunikasi 2 arah yang berimbang antara siswa dan guru sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan suasana yang lebih fresh. Dalam pemilihan media pembelajaran diharapkan harus sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman. Karena tujuan utamanya adalah media pembelajaran dapat menarik minat serta perhatian siswa untuk mencapai tujuan belajar dengan baik.⁷ Kesesuaian media pembelajaran sebagai sarana belajar dapat mengubah suasana proses belajar-mengajar menjadi menyenangkan dan siswa lebih antusias dalam belajar sehingga hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan survey yang dilakukan statcounter bahwa android memiliki banyak peminat di dunia. Hasil ini pun juga berlaku di Indonesia. Pada penelitian lain tercatat bahwa pada akhir tahun 2019 pengguna ponsel android di Indonesia mencapai 72,31%. Data tersebut didukung dengan hasil riset Baidu Indonesia pada situs slideshare, yang menyebutkan bahwa game merupakan konten yang paling banyak diminati dengan presentase mencapai 43,71% mengalahkan konten-konten lainnya. Dari sekian banyak media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman diantaranya adalah game edukasi dengan platform Quizizz dan juga game edukasi dengan platform Kahoot. Game edukasi baik Quizizz maupun Kahoot ini bisa diakses secara gratis, cepat dan mudah. Keuntungan pembelajaran dengan adaptasi teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif bagi siswa yang mungkin sedikit lamban dalam pembelajaran, dan dapat merangsang siswa dalam mengerjakan latihan serta dapat menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan siswa.⁸ Hal diatas sesuai dengan keunggulan yang dimiliki aplikasi Quizizz dan Kahoot, dimana dalam fitur quiz disajikan soal-soal dengan durasi waktu terbatas. Dengan demikian, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan sistematis dalam memilih jawaban yang tepat.

Selain itu, Aplikasi Quizizz dan Kahoot ini memiliki keistimewaan dimana guru dapat memonitoring dan manajemen secara langsung aktivitas siswanya di dalam kelas saat penilaian, sehingga guru dapat melihat tingkat kemampuan siswanya dalam mengerjakan soal yang sedang diberikan. Di sisi lain, soal-soal yang dibuat untuk penilaian bisa diatur sepenuhnya oleh guru, mulai dari jenis soal yang diujikan menjadi pilihan ganda, kotak centang, isian singkat, uraian ataupun campuran. Sesuai dengan durasi setiap soal, banyaknya opsi pilihan ganda yang diberikan hingga catatan mengenai pembahasan

soal apabila siswa sudah selesai menjawab. Sehingga setelah selesai mengerjakan soal, siswa juga bisa mendapatkan materi tambahan yang dapat dimodel dalam bentuk gambar juga, hal ini akan membuat wawasan siswa dalam materi pembelajaran semakin luas.

Latar belakang peneliti menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai media pembelajaran yang diuji cobakan karena merupakan aplikasi pembelajaran yang paling populer dikalangan pelajar dan guru yang mudah dan efektif dalam akses maupun biaya penggunaannya. Selain itu, dari cara penyajiannya pun cukup unik dan menarik. Siswa akan dirangsang untuk berusaha menjawab benar pada soal saat bersamaan siswa juga dilatih untuk berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan durasi waktu pada setiap soal yang diberikan, kemudian siswa dengan skor tertinggi akan ditampilkan namanya pada laman utama guru yang dapat ditampilkan didepan kelas. Secara tidak langsung, adanya percobaan penggunaan kedua platform ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk konsentrasi di dalam kelas dengan cara yang menyenangkan.

Dengan mengambil judul komparasi atau perbandingan, dimana tujuan peneliti adalah mengetahui diantara penggunaan kedua aplikasi ini manakah yang dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Diharapkan juga dapat menumbuhkan kembali sikap kompetitif siswa dan mengajak siswa untuk berperan aktif dalam berinteraksi melalui latihan soal yang diberikan oleh guru sebagai sarana untuk melatih daya pikir dan daya ingat. Dari adanya uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XII dengan membandingkan manakah yang lebih efisien antara penggunaan aplikasi Games Quizizz dan aplikasi Games Kahoot pada mata pelajaran sejarah.

Percobaan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan antara platform aplikasi Quizizz dan aplikasi Kahoot diharapkan salah satunya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga dapat menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah yang berimbang pada hasil belajar siswa. Selain itu siswa juga mampu memaksimalkan penggunaan gadget terutama handphone yang mereka miliki guna meyongsong pendidikan era 4.0 ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian Quasi eksperimen.⁹ Pada desain ini terdapat dua kelompok yang akan melaksanakan pretest sebagai nilai kemampuan awal, dan kemudian diberikan sebuah treatment atau perlakuan dengan aplikasi yang berbeda sesuai dengan kelas yang selanjutnya setelah

⁶Nugraha, A. P. 2019. Kelayakan Media E-Learning Berbasis Jejaring Sosial Facebook Sebagai Alternatif Pembelajaran di SMA Kota Semarang. Doctoral dissertation. Yogyakarta: UNNES, Aditya Media

⁷Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia

⁸Wena, M., 2011. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta:PT. Bumi Aksara

⁹Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Penerbit Alfabeta. Hlm 23.

pemberian treatment selesai akan dilakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kedua media pembelajaran terhadap hasil belajar yakni dengan diadakannya posttest. Kemudian data akhir hasil yang didapatkan dianalisis menjadi sebuah kesimpulan.¹⁰

Berikut adalah rancangan kerangka berfikir yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian pada materi penerapan Demokrasi Parlemen di Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Balongpanggang Gresik.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Penelitian ini menjadikan treatment/perlakuan pada penggunaan kedua aplikasi baik Quizizz maupun Kahoot sebagai variabel independen, dan hasil sebagai variabel dependen.¹¹ Pada desain penelitian ini ada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.¹² Sumber data pada penelitian ini ialah 35 siswa kelas XII IPA 3 sebagai kelas kontrol dan 35 siswa kelas XII IPA 4 sebagai kelas eksperimen. SMA Negeri 1 Balongpanggang sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan kelas XII IPA 3 dan XII IPA 4 sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan rata-rata nilai ulangan harian yang terendah.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yakni variabel X yaitu media pembelajaran aplikasi Quizizz dan Kahoot yang akan diukur menggunakan lembar

observasi sedangkan variabel Y¹³ yaitu hasil belajar akan diukur dengan penilaian pre dan Post tes. Data yang didapat adalah data kuantitatif berupa nilai hasil tes pilihan ganda.

Pengambilan data dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz dan aplikasi Kahoot untuk pengerjaan soal. Kemudian data diinput kedalam Ms. Excel untuk dianalisis, dihitung dengan bantuan SPSS. Dalam proses analisis data yang diperoleh baik pretest maupun posttest perlu dilakukan proses perhitungan uji syarat sehingga hasil yang diperoleh tersebut dapat diolah lebih lanjut dengan valid. Perhitungan uji persyaratan analisis pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas serta untuk menguji hipotesis dilakukan Uji-t Satu Pihak Kanan yang dilanjutkan dengan analisis hasil data untuk ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan oleh peneliti saat ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi manayang lebih mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz untuk kelas eksperimen, atau dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot untuk kelas kontrol. Data yang diperoleh berupa kemampuan awal siswa (*posttest*) serta hasil dari belajar siswa setelah mendapat perlakuan (*posttest*).

Proses pengambilan data dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada penelitian ini kelas yang akan digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas XII IPA 3 yang nantinya akan menggunakan aplikasi Kahoot. Sementara untuk kelas eksperimen adalah kelas XII IPA 4. Pada pertemuan pertama baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen diberikan soal pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kedua kelompok, jika tidak ada perbedaan secara signifikan maka penelitian dapat dilanjutkan.

Adapun jenis desain dalam penelitian ini berbentuk desain (*Pretest+Treatment+Posttest*) Control Group Design. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

a. Pemberian Tes Awal (Pretest)

Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pengetahuan dasar pada mata pelajaran sejarah yang ada di semester ganjil. Pada bab demokrasi parlemen, sebelum nantinya memperoleh keseluruhan materi. Setelah diadakan pretest rata-rata yang didapat antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terlalu jauh sehingga proses pengambilan data

¹¹Sugiyono, op.cit., h.38.

¹²Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung : Alfabeta Bandung. hlm. 92.

¹³Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Hlm.159

dapat dilanjutkan. Adapun tabel hasil rata-rata nilai siswa sebagai berikut :

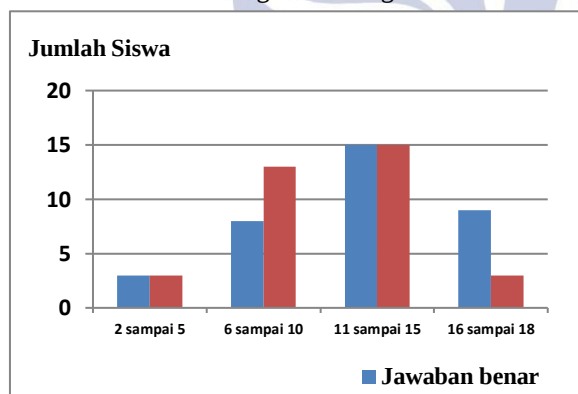
Tabel 4.1 Rata-Rata Pretest

No.	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai Pretest
1.	Kontrol (XII IPA 3)	35	56,6
2.	Eksperimen (XII IPA 4)	35	60,6

Sumber : data olahan, 18 Januari 2023

Tabel diatas merupakan rata-rata hasil nilai yang didapatkan siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah pelaksanaan pretest. Soal yang diberikan antara kelas eksperimen dan juga kelas kontrol sama-sama berjumlah 20 soal berupa pilihan ganda dengan skor 5 untuk setiap satu jawaban benar. Durasi waktu yang diberikan untuk pengerjaan soal pretest baik pada kelas kontrol maupun eksperimen adalah 30 menit. Adapun hasil jawaban benar dari soal yang diberikan telah peneliti rangkum dalam diagram berikut ini :

Gambar 4.1. Diagram Batang Pretest



Sumber : Data Olahan, 7 November 2022.

Keterangan : ■ = Kelas Eksperimen
■ = Kelas Kontrol

2. Pertemuan Kedua

Mengenai pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan juga data observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya. Perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol yaitu menerima materi yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot, dan kelompok eksperimen menerima materi dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz. Materi yang diberikan pada mata pelajaran Sejarah ialah materi mengenai bab demokrasi parlemen.

3. Pertemuan Ketiga

a. Pemberian Tes Akhir (Posttest)

Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa mengenai pengetahuan dasar dan pengetahuan yang lebih lengkap setelah mendapat perlakuan pada pertemuan kedua pada mata pelajaran sejarah yang ada di semester ganjil pada bab demokrasi

parlemen. Setelah diadakan posttest rata-rata yang didapat antara kelas kontrol memiliki selisih yang lumayan jauh lebih rendah daripada kelas Eksperimen. Nilai rata-rata ini telah menunjukkan sebagai asumsi dalam pembuktian hipotesis, dimana akan terdapat media pembelajaran yang lebih efektif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran sejarah lebih baik. Namun, semua akan jelas terbukti setelah pengujian hipotesis dilakukan dan mengetahui hasil pastinya. Adapun tabel hasil rata-rata nilai posttest siswa sebagai berikut :

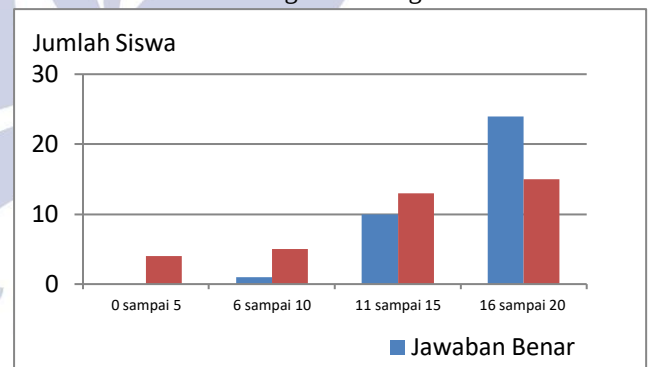
Tabel 4.2 Nilai Rata-rata Posttest siswa

No.	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai Posttest
1.	Kontrol (XII IPA 3)	35	68,6
2.	Eksperimen (XII IPA 4)	35	79,1

Sumber : data olahan, 18 Januari 2022

Adapun hasil jawaban benar dari soal yang diberikan telah peneliti rangkum dalam diagram berikut ini :

Gambar 4.2. Diagram Batang Posttest



Sumber : Data Olahan, 21 November 2022.

Keterangan : ■ = Kelas Eksperimen
■ = Kelas Kontrol

B. Uji Normalitas

Dalam proses analisis data pretest perlu dilakukan proses perhitungan uji syarat sehingga hasil yang diperoleh tersebut dapat diolah lebih lanjut dengan valid. Perhitungan uji persyaratan analisis pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil perhitungan analisis dari masing-masing pengujian yang diperoleh dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Adapun hasil uji normalitas data Posttest disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Test distribution is Normal.

		PostKontrol	PostEks
N		35	35
Normal Parameters ^a	Mean	68.5714	79.1429
	Std. Deviation	20.02100	9.81338
Most Extreme Differences	Absolute	.173	.221
	Positive	.142	.151
	Negative	-.173	-.221
Kolmogorov-Smirnov Z		1.024	1.305
Asymp. Sig. (2-tailed)		.245	.066

Dari hasil uji normalitas nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas, dapat dilihat nilai signifikansinya sebesar 0,245 untuk kelas kontrol dan 0,066 untuk kelas eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa data yang didapat berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari nilai 0,05 ($P > 0.05$). Kesimpulannya data tersebut dapat digunakan untuk pretest berikutnya ataupun penelitian ditempat lain, karena hasil nilai hitung lebih besar dari nilai signifikansi yang ada yakni 0,05.

C. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi yang telah ditentukan pada bab 3 berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan analisis *Test of Homogeneity of Varians* dengan statistik Levene. Adapun hasil uji homogenitas pada nilai kemampuan akhir siswa (posttest) secara ringkas disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PostTest Gabungan	Based on Mean	3.220	1	68	.077
	Based on Median	3.687	1	68	.059
	Based on Median and with adjusted df	3.687	1	64.986	.059
	Based on trimmed mean	3.477	1	68	.066

Dari hasil analisis homogenitas pada tabel diatas tampak bahwa nilai probabilitas posttest adalah 0,077. Sebuah data dikatakan homogen jika probabilitas atau $p > 0,05$ pada uji homogenitas. Karena nilai probabilitas pada data di atas $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil yakni kelas XII IPA 3 dan XII IPA 4 memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi (XII IPA) dengan varian yang sama.

D. Uji Hipotesis

Pengambilan data yang telah dilakukan dengan menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol telah usai. Dimana setelah di lakukan uji syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas kedua kelompok mempunyai varian yang sama serta mempunyai sampel yang berdistribusi normal. Jadi, untuk mengetahui perbedaan perlakuan pada kedua kelompok, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t sampel *independent* (*independent sample t test*). Uji-t dilakukan dengan menganalisis hasil *posttest* kedua kelas (kelas kontrol dan kelas

eksperimen).

Seperti yang diketahuisetelah *Posttest* dilaksanakan pada akhir pertemuan ke- 3 dan setelah perlakuan selesai dilakukan dengan materi yang sama. Hasil *posttest* ini kemudian nantinya digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan hasil belajar yang dicapai pada setiap kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Yang nantinya dibandingkan antara hasil pretest dan posttest. Dan dari segi perbandingannya akan diketahui setelah melalui proses analisa data nilai hasil penelitian dengan Uji Hipotesis.¹⁴ Dalam uji hipotesis juga akan dianalisis seberapa besar pengaruhnya dan menampilkan hasil belajar siswa pada masing-masing kelas sebagai penguatan dari hipotesis.

Untuk itu, normal atau tidaknya suatu data dapat ditentukan dari taraf signifikansi atau probabilitasnya (P). Apabila taraf signifikansi (P) lebih besar dari 0,05 maka pada uji hipotesis H_0 diterima, sedangkan apabila taraf signifikansi (P) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.

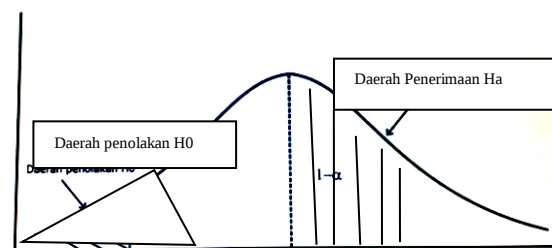
Ditinjau langsung dari pengujian hipotesis perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran Sejarah dengan media pembelajaran Quizizz dan media pembelajaran Kahoot dengan menggunakan uji-t, maka diperoleh hasil seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji-t Hipotesis Quizizz

One-Sample Test						
	Test Value = 76					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar Quizz	2.739	69	.008	6.143	10.62	1.67

Sumber : Data Olahan, 30 November 2022.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.8 diatas dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 2.74$. Mengacu dari t tabel pada taraf signifikansi 5% dan $df = 69$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,66. Kesimpulannya, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2.74 > 1,66$. Dan jika dilihat dari hasil hitung sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu 0,008 $< 0,05$ maka H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**. Penjelasan adanya pengaruh dari dua variabel antara X dan Y dapat dilihat dari gambaran kurva dibawah ini:



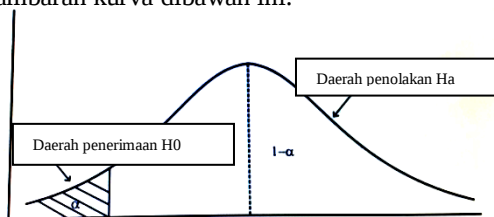
Gambar 4.3 Kurva uji hipotesis Quizizz

¹⁴Nurgiantoro Burhan GM. Edisi keempat 2009. Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial.. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Tabel 4.6 Uji-t Hipotesis Kahoot

One-Sample Test						
Test Value = 76						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar Kahoot	-9.385	69	.052	-17.286	-20.96	-13.61

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.9 diatas dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = -9.385$. Mengacu dari t tabel pada taraf signifikansi 5% dan $df = 69$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,66. Kesimpulannya, karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yakni $-9.385 < 1,66$. Dan jika dilihat dari hasil hitung sig. (2-tailed) $> 0,05$ yaitu $0,052 > 0,05$ maka H_0 **diterima** dan H_a **ditolak**. Penjelasan adanya pengaruh dari dua variabel antara X dan Y dapat dilihat dari gambaran kurva dibawah ini:



Gambar 4.3 Kurva uji hipotesis Kahoot

Dari kedua tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz mendapat hasil belajar yang lebih tinggi dari pada menggunakan media pembelajaran Kahoot.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen menggunakan aplikasi Quizizz mengalami kenaikan. Nilai rata-rata pre test sebesar 60,6 dan nilai post test sebesar 79,1. Kenaikan hasil belajar disebabkan oleh penggunaan aplikasi Quizizz yang bermanfaat bagi siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan mampu menarik perhatian siswa.

2. Rata-rata hasil belajar pada kelas Kontrol menggunakan Aplikasi Kahoot mengalami kenaikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 56,6 dan nilai post test sebesar 68,6. Kenaikan hasil belajar disebabkan oleh penggunaan aplikasi Kahoot yang bermanfaat bagi siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan mampu menarik perhatian siswa. Kenaikan hasil belajar pada pembelajaran ini tidak begitu signifikan.

3. Dari hasil uji normalitas nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat nilai signifikansinya sebesar 0,245 untuk kelas kontrol dan 0,066 untuk kelas eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa data yang didapat berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari nilai 0,05 ($P > 0.05$). Sehingga, kesimpulannya data yang telah diperoleh layak untuk digunakan.

4. Dari hasil analisis homogenitas pada tabel diatas tampak bahwa nilai probabilitas posttest adalah 0,077. Sebuah data dikatakan homogen jika probabilitas

atau $p > 0,05$ pada uji homogenitas. Karena nilai probabilitas pada data di atas $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi-populasi dengan varian yang sama.

5. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XII dalam mata pelajaran Sejarah antara siswa yang menggunakan media pembelajarn aplikasi Quizizz dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Berdasarkan hasil perhitungan pada hasil belajar Quizizz diatas dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 2.74$. Mengacu dari t tabel pada taraf signifikansi 5% dan $df = 69$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,66. Kesimpulannya, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2.74 > 1,66$. Dan jika dilihat dari hasil hitung sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,008 < 0,05$ maka H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**.

6. Berdasarkan hasil perhitungan pada hasil belajar Kahoot diatas dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = -9.385$. Mengacu dari t tabel pada taraf signifikansi 5% dan $df = 69$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 1,66. Kesimpulannya, karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yakni $-9.385 < 1,66$. Dan jika dilihat dari hasil hitung sig. (2-tailed) $> 0,05$ yaitu $0,052 > 0,05$ maka H_0 **diterima** dan H_a **ditolak**. Untuk itu, hasil belajar siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Balongpanggang yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Sejarah lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Dan aplikasi Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Balongpanggang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot. Sehingga, disarankan menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan juga mengetahui hasil belajar, dengan harapan siswa mampu menguasai materi secara lebih maksimal dan mendapatkan hasil yang lebih memuaskan.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas dalam ruang lingkup SMA Negeri 1 Balongpanggang, sehingga disarankan untuk dilakukannya penelitian lanjutan terkait dengan keefektifitasan jenis media pembelajaran serupa bagi kegunaan peningkatan kualitas siswa yang dihasilkan dalam dunia pendidikan dan dengan cakupan yang lebih luas, khususnya di jenjang SMA dan sederajat.

DAFTAR PUSTAKA

A. Arsip&Dokumen

BNPB, Presiden Tetapkan Covid-19 Sebagai Bencana Nasional diambil dari www.bnpb.go.id/berita/presiden-tetapkan-covid19-sebagai-bencana-nasional, diakses pada 11 Januari 2022.

B. BUKU

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana)
- Benardi, A. I. (2013.). *Evaluasi Kompetensi Profesionalisme Guru SMA Negeri di Kabupaten Semarang*. Semarang:: JERE .
- Dwi Surjono Herman.2017.*Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama*.Yogyakarta.UNY Press.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*.Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nurgiantoro Burhan GM. Edisi keempat 2009. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rudi Susilana, d. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika (6 ed.)*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Mtode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. (2007). *Pengantar Ilmu Sosial*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Suprijono Agus. (2017.). *Cooperative Learning :Teori& Aplikasi Paikem. .* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer .* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

C. JurnalIlmiah

- Ambarita, J., Helwaun, H., & Houten, L. Van. (2020). *Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online diTengah Covid 19*. *Community Engagement & Emergence Journal*
- E.S., H. (2016, Juli). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Sejarah. . Jurnal Pendidikan Sejarah, , 5(2), Hal 16*.
- Jamshidifarsani, J. M. (2019.). *Technology-based reading intervention programs for elementary grades: An analytical review*. *Computers & Education, , 128, 427–451*.
- Mustika Zahra (dkk). 2017. *“The Implementation Of The Character Education In History Teaching”*. *Jurnal Historic*. Vol. 1 No. 1 diakses <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095> pada tanggal 26 Desember 2020 Pukul 20.14 WIB.
- Nugraha, A. P. (2019). *Kelayakan Media E-Learning Berbasis Jejaring Sosial Facebook Sebagai Alternatif Pembelajaran di SMA Kota Semarang*. Doctoral dissertation .
- Sulaiman, S. (2012). *Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Sejarah Lontar , 9 No.1, 12*.

D. Internet

- Kompas Dunia, “WHO Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global” diambil dari www.kompas.tv/article/70896/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global, diakses pada 11 Januari 2022.