

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI KAHOOT  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PADANG)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang*



**MEVYOLA SRI PAYS**  
**16053102/2016**

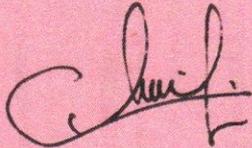
**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI KAHOOT  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PADANG)**

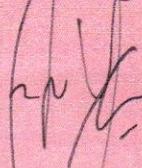
Nama : Mevyola Sri Paysa  
BP/ NIM : 2016/16053102  
Keahlian : Koperasi  
Departemen : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi

**Disetujui oleh,  
Ketua Departemen Pendidikan Ekonomi**



**Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19820311 200501 2 005

**Padang Agustus 2022  
Pembimbing**



**Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd,**  
NIP.19900902 201504 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

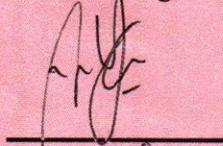
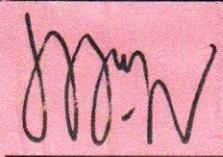
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Padang*

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 PADANG)**

Nama : Mevyola Sri Paysa  
BP/ NIM : 2016/16053102  
Keahlian : Koperasi  
Departemen : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi

Padang, Agustus 2022

#### Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd	 <hr/>
2.	Anggota	Rani Sofya, S.Pd, M.Pd	 <hr/>
3.	Anggota	Dr. Marwan, S.Pd, M.Si	 <hr/>

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meviola Sri Pasha  
Nim/ Tahun Masuk : 16053102/ 2016  
Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 28 April 1997  
Jurusan/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/ Ekonomi Koperasi  
Fakultas : Ekonomi  
No Handphone : 0822-8862-8192  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang).

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Agustus 2022

Yang menyatakan



Meviola Sri Pasha

## ABSTRAK

**Mevyola Sri Paysa (16053102/2016) : Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang).  
Pembimbing : Annur Fitri Hayati, S.Pd, M.Pd**

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media evaluasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Media Evaluasi *Kahoot* sebagai variabel bebas (X) dan Hasil Belajar Siswa sebagai variabel terikat (Y). Desain penelitian ini menggunakan *Pre-test dan Post-test Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang sebanyak 356 siswa yang terdiri dari 10 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebesar 72 orang siswa yaitu kelas XE.7 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XE.5 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh di analisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial dimana semua analisis diolah menggunakan SPSS versi 22 dengan alpha 0,05.

Hasil penelitian berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,009 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Kahoot* pada kelas eksperimen. Dengan demikian penggunaan media evaluasi *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar  $0,102 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Kahoot* maupun kelas kontrol yang tidak menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional).

**Kata Kunci: Kahoot dan Hasil Belajar**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta ala atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang)”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan pendidikan program studi S-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Selama peyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat batuan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Annur Fitri Hayati, S.Pd,.M.Pd selaku Dosen Pembimbing sekaligus Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta tak lupa juga penulis sampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dekan Dan Wakil Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji I (satu) yang telah memberikan koreksi dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.

4. Bapak Dr.Marwan,SP.d,M.Si selaku dosen penguji II (dua) yang telah memberikan koreksi dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
7. Teristimewa untuk kedua orangtuaku Yusran Rasyid (Papa) dan Indrayeni (Mama), kedua saudara/i kandungku Yospriadi Anata,S.Si dan Syifa Aulia Mareta,S.E, untuk yang terspecial my partner Abang Yoki Dayufa dan Frisca Yolanda,S.Pd dan semua teman-teman angkatan 2016 jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan do'a, motivasi dan bantuan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat selesai mengerjakan skripsi ini.
8. Semua guru dan siswa SMA Negeri 2 Padang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disekolah yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan dari segala pihak dinilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran yang membangun. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan bagi teman-teman pada umumnya.

Padang, Agustus 2022

Mevyola Sri Paysa

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Teori.....	12
1. Hasil Belajar .....	12
2. Media Pembelajaran .....	16
3. Pemilihan Media Pembelajaran .....	18
4. Evaluasi Pembelajaran.....	25
5. KAHOOT .....	28
B. Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Konseptual .....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	39
D. Jenis dan Sumber Data .....	39
E. Variabel dan Definisi Operasional .....	41
F. Teknik Pengumpulan Data .....	42

G. Instrumen Penelitian.....	43
H. Prosedur Penelitian.....	46
I. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	47
J. Teknik Analisis Data .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	57
1. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Padang.....	57
2. Identitas Sekolah .....	57
3. Visi Sekolah.....	58
4. Misi Sekolah.....	59
5. Tujuan Sekolah.....	59
B. Karakteristik Responden .....	60
1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin .....	60
2. Karakteristik Berdasarkan Kelas .....	60
C. Analisis Hasil Penelitian .....	61
1. Analisis Deskriptif.....	61
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial .....	64
D. Pembahasan.....	68
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022 Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang .....	2
2. Penelitian Terdahulu .....	32
3. Desain Penelitian.....	38
4. Jumlah Siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2021/2022..	40
5. Sampel Kelas Penelitian SMA Negeri 2 Padang .....	40
6. Kisi-Kisi Instrument Variabel Hasil Belajar Siswa (Y).....	45
7. Hasil Uji Validitas Variabel Hasil Belajar Siswa (Y).....	48
8. Tingkat Reliabel.....	49
9. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Hasil Belajar Siswa (Y) .....	50
10. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	50
11. Tingkat kesukaran soal.....	51
12. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal .....	52
13. Indeks daya beda .....	53
14. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	60
15. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas .....	60
16. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa.....	62
17. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	62
18. Hasil Uji Normalitas .....	64
19. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	65
20. Uji Paired Sampel T-Test.....	66
21. Hasil Uji Independent Samples T-Test .....	67

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Faktor-faktor Pengaruh Hasil Belajar .....	15
2. Kerangka Konseptual .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Tabel Kisi-Kisi Instrument Uji Coba Penelitian .....	81
2. Surat Izin Uji Coba Angket Penelitian.....	90
3. Angket Uji Coba Penelitian.....	91
4. Data Tabulasi Uji Coba Penelitian .....	98
5. Data Uji Coba Soal Tes.....	99
6. Hasil Uji Coba Instrument (Uji Validitas dan Reliabilitas) .....	100
7. Surat Izin Angket Penelitian .....	103
8. Angket Penelitian .....	104
9. Tabulasi Penelitian .....	110
10. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Data Penelitian.....	114
11. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	115
12. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas .....	116
13. Hasil Analisis Data.....	117
14. Absen Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	120
15. Rekapitulasi Nilai Ujian Tengah Semester Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2021/2022 .....	122
16. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2021/2022.....	126
17. Bukti Surat Penelitian.....	127
18. Bukti Dokumentasi Penelitian.....	131

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebutuhan teknologi yang semakin berkembang pesat pada era digital yang kita rasakan pada saat ini telah mendorong perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya pemanfaatan teknologi pembelajaran ini memberikan inovasi terbaru yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan sebagai pendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran. Perkembangan teknologi juga menyediakan *Software* aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik, kreatif, serta cara mendapatkan dan penggunaannya juga mudah. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tidak terkecuali di SMA Negeri 2 Padang. Menurut Sudjana (2011:40) Hasil belajar adalah kemampuan dalam bentuk tingkah laku siswa berupa kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menerima pengalaman belajar. Yang mana salah satu hal yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran yaitu hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Padang diperoleh nilai hasil belajar ekonomi siswa kelas X yang tersaji pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2021/2022**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Tuntas (%)	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Tidak Tuntas (%)
1	XE.1	36	36	100	0	0
2	XE.2	36	33	91,66	3	8,33
3	XE.3	36	34	94,44	2	5,55
4	XE.4	35	24	68,57	11	31,42
5	XE.5	36	34	94,44	2	5,55
6	XE.6	34	22	64,70	12	35,29
7	XE.7	36	19	52,77	17	47,22
8	XE.8	35	19	54,28	16	45,71
9	XE.9	36	16	44,44	20	55,55
10	XE.10	36	15	41,66	21	58,33
<b>Rata-rata</b>		<b>356</b>	<b>252</b>	<b>706,96</b>	<b>104</b>	<b>292,95</b>

*Sumber: Guru Ekonomi SMA Negeri 2 Padang*

Keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang diperolehnya. Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat kita lihat bahwa sebanyak 252 orang siswa sebesar 706,96% sebagian siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sebanyak 104 siswa sebesar 292,95% belum mencukupi batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 80 pada mata pelajaran ekonomi pada Ujian MID Semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022. Dari data diatas menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang didapatkan belum memuaskan dan belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan, karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran ekonomi. Dari 10 (sepuluh) kelas X terdapat 4 (empat) kelas yang memiliki ketuntasan nilai

ekonomi diatas 70% dan ada 6 (enam) kelas yang memiliki ketuntasan nilai ekonomi berada dibawah 70%.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Padang menunjukan bahwa guru menggunakan media pembelajaran seperti slide *PowerPoint*, buku cetak/LKS, menggunakan video/audio, papan tulis. Hal ini akan dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karna itu, guru juga diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru yang kreatif dalam pembelajaran adalah guru yang mempunyai keterampilan mengajar dan memiliki kompetensi profesional. Marno dan Idris (2014:54) berpendapat bahwa ada 8 (delapan) keterampilan mengajar yang sangat berperan dalam menentukan kualitas pembelajaran diantaranya yaitu keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, mengadakan variasi, keterampilan membimbing diskusi, kelompok kecil, dan perorangan, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan mengaktifkan belajar siswa melalui pengajaran mikro. Setiap keterampilan tersebut memiliki komponen dan prinsip-prinsip dasar tersendiri, salah satunya adalah keterampilan menutup pembelajaran yang merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan guru di akhir pembelajaran. Menurut Marno dan Idris (2014:56) beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru dalam menutup pembelajaran diantaranya yaitu menyimpulkan inti pokok pelajaran, memberikan semangat atau dorongan motivasi kepada siswa,

memberikan penjelasan tentang hubungan materi pelajaran dengan topik pelajaran berikutnya, serta mengadakan evaluasi tentang materi yang sudah dipelajari. Tujuan mengadakan evaluasi pembelajaran salah satunya adalah untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, kegiatan evaluasi juga dapat menjadi sarana bagi guru untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Untuk melengkapi pelaksanaan kegiatan evaluasi pada kegiatan pembelajaran ekonomi digunakan alat atau media pembelajaran yang bersifat interaktif. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, khususnya di SMA Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2021/2022, selama pandemi Covid-19 sekolah ini sebagai salah satu pelaksana program sekolah penggerak yang ada di Sumatera Barat. Pada siswa kelas X dilaksanakan Kurikulum Merdeka, sedangkan XI dan XII masih menggunakan Kurikulum 2013 revisi Covid-19 seperti sebelumnya. Dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas X guru tidak menggunakan Silabus atau RPP, yang mana perangkat ajar yang digunakan oleh guru sebagai pengganti silabus atau RPP adalah ATP dan Modul Ajar. Ada modul ajar untuk guru dan modul ajar untuk siswa yang digunakan selama dua (2) semester pada siswa kelas X. Modul ajar itu seperti buku tema yang mana di dalam satu buku tersebut terdapat materi mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi. Semenjak adanya pandemi Covid-19, kondisi dan keadaan dalam proses pembelajaran siswa kelas X dibagi menjadi 2 shift yaitu A dan B karena kapasitas ruang kelas maksimal 50% setiap kelas, yang mana guru memberikan materi pelajaran kepada siswa secara *Daring (Online)* dan

tatap muka (*Offline*) karena masih dalam keadaan waspada Covid-19, sekolah belum bisa sepenuhnya menerapkan pembelajaran tatap muka (*Offline*) dalam proses belajar mengajar disekolah dan jam pelajaran menjadi lebih sedikit karena adanya covid-19. Sekolah ini juga memiliki kegiatan Panen Raya Projek Profil Pelajar Pancasila sekolah penggerak SMA Negeri 2 Padang, kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka program yang dibentuk oleh pemerintah dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan kepribadian melalui terciptanya pelajar pancasila.

Proses belajar berkaitan dengan peserta didik yang melaksanakan aktivitas belajar dalam mencapai tujuan pengajaran, proses untuk mengetahui kemajuan siswa setelah mempelajari suatu materi yang dibuktikan dalam bentuk hasil belajar. Cara yang digunakan dalam mengukur hasil belajar ekonomi dengan melakukan evaluasi oleh guru bidang studi. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:200) evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf, kata, atau simbol. Sejalan dengan pendapat Muhibbin Syah (2010:140) mengatakan bahwa evaluasi adalah pengungkapan dan pengukuran hasil belajar yang pada dasarnya merupakan proses penyusunan deskriptif siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Muhibbin syah menjelaskan alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar adalah *assessment* yang lebih dikenal dengan tes, ujian, ulangan.

Pada saat akhir proses pembelajaran materi ekonomi kelas X, guru meminta siswa untuk menghubungkan keterkaitan materi yang telah dipelajari dengan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan sebuah kesimpulan, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, diakhir materi guru selalu melaksanakan kegiatan evaluasi seperti memberikan kuis, tetapi guru selalu keterbatasan waktu untuk melaksanakan kuis di dalam kelas. Karena guru harus membacakan soal berulang kali dan siswa harus mendengar dan menulis soal yang dibacakan guru dan langsung menjawab soal tersebut. sehingga waktu yang digunakan siswa untuk menjawab soal terpakai untuk menulis dan mendengarkan kembali soal yang dibacakan dan lembar jawaban siswa siap tidak siap harus dikumpulkan sehingga siswa terburu-buru dalam mengerjakannya dan tidak teliti menjawab soal yang diberikan, sehingga antusias siswa mengerjakan kuis yang diberikan guru juga kurang optimal, karena siswa tidak fokus dan kurang bersemangat sehingga masih ada siswa yang kedapatan membaringkan kepala di atas meja, duduk diam melamun, dan mengobrol. Guru juga memeriksa jawaban siswa pada saat pembelajaran telah selesai. Hal ini disebabkan karena terbatasnya waktu pada jam pelajaran yang lebih sedikit dari biasanya sehingga belum terlaksana seperti yang diharapkan, sehingga guru belum dapat mengetahui siswa dapat memahami materi atau tidak. Untuk menyempurnakan pelaksanaan kegiatan evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran ekonomi digunakan media pembelajaran interaktif. Dari berbagai macam media pembelajaran yang banyak digunakan,

peneliti tertarik dengan salah satu media pembelajaran interaktif yaitu Aplikasi *Kahoot*. Aplikasi ini dapat menjadi media pilihan yang dapat digunakan guru dan siswa dalam suatu proses kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Kahoot* dapat membantu terlaksananya kegiatan evaluasi dalam waktu yang terbatas. Dengan demikian guru dapat menghemat waktu dalam mengoreksi tugas dan melaksanakan evaluasi, siswa juga akan lebih bersemangat memperhatikan soal-soal kuis yang dikerjakannya.

*Kahoot* merupakan sebuah *platform game based learning*, harus ada koneksi *internet* dan akun *gmail* untuk membuat *Kahoot* ini. Menurut Lime (2018:12) *Kahoot* memiliki dua alamat *website* yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Menurut Dellos (2015:49) Peserta atau siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser <https://kahoot.it/> dan bisa mendownload aplikasinya di *playstore* yang sudah tersedia di *smartphone*.

*Kahoot* dapat diakses dan digunakan secara gratis termasuk beberapa fitur yang ada di dalamnya. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah kuis, diskusi, dan *survey*. Salah satu fitur yang menarik dari *Kahoot* yaitu kuis pilihan ganda. Melalui halaman tersebut, guru dapat membuat kuis dengan jumlah soal dan waktu yang ditentukan untuk menjawab soal sesuai dengan kebutuhan dan kondisi. Adanya PIN yang dapat menghubungkan guru dan siswa akan ditampilkan pada layar LCD/infocus di dalam kelas. Untuk memainkan *Kahoot* ini terdapat dua pilihan cara bermain yaitu *Classic* atau

*Team Mode*. Bermain cara *Classic* dapat dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat atau alat bantu seperti HP/*Smartphone*, laptop/tablet, komputer untuk mengakses *Kahoot* ini. Jika tidak semua siswa memiliki perangkat/alat bantu maka sebaiknya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyesuaikan jumlah perangkat yang tersedia dengan memilih *Team Mode*. Setelah bergabung dalam kuis siswa akan mengikuti aktivitas permainan kuis pilihan ganda dengan beberapa pertanyaan untuk kemudian memilih jawaban. Hasil skor/peringkat tergantung dari ketepatan dan kecepatan siswa menjawab soal, setelah permainan selesai siswa akan langsung melihat hasil nilai skor kuis yang telah diberikan pada tampilan podium. Guru juga dapat melihat laporan nilai kuis siswa yang ada pada menu *report* pada *Kahoot* dengan mendownloadnya dan bisa simpan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang terkait dengan fenomena dan data yang diperoleh tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Padang)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diteliti antara lain:

1. Masih rendahnya rata-rata nilai hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi, yang dibuktikan dari belum semua siswa dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Sebagian siswa belum memahami materi pelajaran yang telah dipelajari.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah serta dapat mencapai sasaran yang ditentukan maka perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari kesalah pahaman dan penyimpangan yang berlebihan serta terbatasnya kondisi, tenaga, biaya dan waktu yang dimiliki oleh penulis, maka penulis membatasi penelitian ini mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Padang)”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka dapat ditemukan rumusan masalah yang berkenaan dengan “Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Padang)”, antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Kahoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Kahoot* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dirumuskan tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi *Kahoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang pada kelas eksperimen.
2. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tanpa menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang pada kelas kontrol.
3. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media evaluasi *Kahoot* dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media evaluasi *Kahoot* (konvensional) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Padang?.

## **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa, guru, dan adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi siswa, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kebosanan dalam belajar dan meningkatkan nilai hasil belajar siswa, meningkatkan literasi digital siswa untuk kegiatan yang lebih positif.

b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai salah satu pendukung bagi para guru untuk menuju pemenuhan tuntutan profesionalisme dalam praktik pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat menjadi alternatif solusi sebagai alat evaluasi pada kegiatan pembelajaran. .

c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam penelitian selanjutnya di lapangan dan menemukan solusinya.

### **d. Bagi Universitas**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi di perpustakaan Universitas Negeri Padang.