

Analisis Kebutuhan Aplikasi Kahoot Berbasis *Internet Based Test (IBT)* Sebagai Ulangan Harian Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara

Kusuma Sari¹, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*)kusumasari2000@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to collect information on the need for the development of a daily history test media at SMA Negeri 2 Rantau Utara and analysis of the need for Kahoot test media based on the Internet Based Test (IBT) which is feasible, easy to use, and attractive as a medium. The research in this article uses a qualitative approach. The qualitative approach is data obtained such as observation results, interview results, field notes. Using this method can answer research problems that require an in-depth and comprehensive understanding of the object being studied to produce conclusions. The application developed in this research is a daily Kahoot test tool for class XI history at SMA Negeri 2 Rantau Utara. This research was conducted using observation and interview data collection techniques. The results obtained from this needs analysis research are student analysis, students need testing media that can provide an understanding of the concept of historical events, teacher analysis, teachers need testing media that is interactive, current, interesting and targeted to be used during daily tests, Curriculum Analysis; KI; K.D.; History learning indicators are suitable for IBT-based Kahoot test media.

Keywords : Development, Kahoot, Internet Based Test (IBT)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengumpulan informasi kebutuhan terhadap pengembangan sebuah media tes ulangan harian sejarah di SMA Negeri 2 Rantau utara dan analisis kebutuhan media tes *Kahoot* berbasis *Internet Based Test (IBT)* yang layak, mudah dalam penggunaan, serta kemenarikan media. Penelitian dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, catatan lapangan. Dengan menggunakan metode ini dapat menjawab permasalahan penelitian yang memerlukan pemahaman secara mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan. Aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah suatu alat tes ulangan harian *Kahoot* untuk kelas XI sejarah SMA Negeri 2 Rantau Utara. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Hasil yang diperoleh dari penelitian analisis kebutuhan ini adalah analisis siswa, siswa memerlukan media pengujian yang dapat memberikan pemahaman konsep peristiwa sejarah, analisis guru, guru memerlukan media pengujian yang interaktif, terkini, menarik dan tepat sasaran untuk digunakan pada saat ulangan harian, Analisis Kurikulum; KI; KD; Indikator pembelajaran sejarah cocok untuk media tes *Kahoot* berbasis IBT.

Kata kunci : Pengembangan, Kahoot, Internet Based Test (IBT)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu penyebab penting bagi pembangunan nasional. Pendidikan akan berjalan lancar jika seluruh komponen bekerja secara profesional. Pasal 39 ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang mempunyai tugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran serta mengevaluasi hasil pembelajaran (Permendikbud 22-2016SP Dikdasmen). Dengan demikian, , salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik adalah kemampuan menilai dari segi proses pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran (Kurniawan, 2022). Di era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang luar biasa sehingga diperlukan inovasi bagi semua masyarakat yang cenderung menggunakan teknologi termasuk telepon seluler dan laptop dalam aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini memberikan kemudahan baru dalam lingkup pembelajaran, terutama dalam proses pengevaluasian (ulangan harian) bisa menggunakan media evaluasi yang bervariasi yang di gunakan guru. Bahkan beragam informasi yang terkini yang terdapat di Internet dapat digunakan sebagai media. Penggunaan teknologi dalam proses evaluasi menjadi kesempatan bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan akan menarik minat peserta didik sehingga hasil pembelajaran akan optimal.

Evaluasi merupakan bagian dari pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Evaluasi juga merupakan tahapan pembelajaran yang sangat penting, karena melalui evaluasi guru dapat mengukur dan memahami tingkat kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran, mengetahui letak kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, dan menggunakannya sebagai bahan perbaikan kedepannya. Dengan demikian melalui kegiatan penilaian ini dapat diketahui tujuan pembelajaran secara meyakinkan dan akurat (Idrus L, 2019.) Ketika diadakanya evaluasi dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran di waktu yang mendatang. Hal ini membantu siswa memahami pelajaran yang diajarkan. Penilaian yang baik akan memberikan proses pembelajaran yang obyektif. Sistem penilaian yang digunakan di lembaga pendidikan harus mampu (1) memberikan informasi yang akurat, (2) mendorong peserta didik, (3) memotivasi tenaga pendidik mengajar, (4) meningkatkan kinerja lembaga, dan (5) meningkatkan kualitas Pendidikan (Haryanto, 2020). Tanpa adanya evaluasi (Ulangan harian) maka tidak akan timbul respon pada diri peserta didik untuk bisa memperbaiki dan meningkatkan prestasi masing-masing, dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara perbaikanya (Kurniawan, 2022).

Media tes berbasis Internet Based Test (IBT) dengan kahoot ini menjadi menyenangkan sehingga membuat peserta didik semangat dalam mengikuti proses ulangan harian dan bisa melihat fakta peristiwa Sejarah yang ada (Ariyanto, 2021.). Pelaksanaan ulangan harian dengan menggunakan media tes berbasis Internet Based Test (IBT) lebih

banyak memberikan dampak positif contohnya guru tidak lagi mengoreksi lembar jawaban peserta didik dengan lama, dan semakin berkurangnya tingkat kecurangan selama proses ulangan berlangsung sehingga peserta ulangan yang semula bersantai-santai dengan membaca catatan kecil harus belajar dengan sungguh-sungguh untuk menghadapi ulangan harian (Rahman, 2018). Internet sudah tidak asing lagi bagi seluruh orang sehingga peneliti berfikir untuk mengembangkan sebuah media tes berbasis Internet Based Test (IBT) pada ulangan harian sejarah dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan/kebosanan pada kegiatan ulangan harian dan dapat mengatasi rasa penasaran peserta didik terhadap nilai mereka (Lisnani, 2020). Media tes berbasis Internet Based Test (IBT) juga berfungsi sebagai alat pengukur untuk mengetahui suatu ketercapaian kegiatan ulangan harian. Kahoot merupakan website di internet yang bisa menghadirkan suasana yang sangat menyenangkan dimana tenaga pendidik bisa membuat kuis sebagai soal-soal ulangan harian. Pemberian soal ulangan akan diberikan kepada peserta didik yang terlibat dalam ulangan harian tersebut dan akan tertera pada daftar peserta ulangan harian yang terdapat pada layer admin (Tenaga pendidik) (Mulyati, 2020).

Keuntungan ulangan harian dengan teknologi bisa menciptakan situasi yang efektif bagi peserta didik dalam mengerjakan latihan dan bisa menyesuaikan kecepatan kemampuan siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan keunggulan yang dimiliki aplikasi Kahoot, yaitu dalam fitur ulangan harian akan disajikan soal-soal dengan durasi waktu terbatas. Dengan demikian peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dalam memutuskan jawaban. Perbedaan Kahoot dengan media sejenisnya adalah selain tampilan kahoot yang menarik dan berisi soal-soal yang ada gambar, foto dan juga video serta diiringi musik dalam pengerjaannya yang membuat ulangan harian tidak membosankan dan bisa melihat fakta peristiwa sejarah (Weda, 2011). Dalam menggunakan Kahoot sebagai media tes Internet Based Testing (IBT) harus memiliki jaringan Internet yang memadai. Karena dalam prakteknya Kahoot harus terkoneksi dengan Internet. Namun hal tersebut tidak menjadi kendala dalam menggunakan Kahoot sebagai media tes untuk pengujian berbasis Internet (IBT). Sebab saat ini sudah banyak sekolah yang mempunyai fasilitas memadai seperti laboratorium komputer yang lengkap dan jaringan internet yang memadai. Guru harus memanfaatkan fasilitas ini semaksimal mungkin sebagai media tes dalam ulangan sejarah sehari-hari (Eka Mustikawati, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Utara yaitu Ibu SA khususnya dalam ulangan harian sejarah guru masih menggunakan ulangan harian berupa lembaran tes tertulis karena sampai saat ini belum menemukan media tes yang tepat dalam ulangan harian, dan belum pernah memanfaatkan media yang ada seperti komputer bahkan handphone dalam proses ulangan harian, dan belum memanfaatkan fasilitas Internet untuk memaksimalkan ulangan harian. Inovasi dalam Pendidikan semakin berkembang pesat seiring dengan berembangnya teknologi saat ini. Penggunaan media tes yang berkembang juga berdampak positif terhadap peserta didik yang untuk lebih memahami fakta peristiwa sejarah pada saat ulangan harian. Oleh karena

itu, dibutuhkan penilaian yang mempermudah proses ulangan harian dan sangat dibutuhkan inovasi baru untuk mengatasi masalah tersebut seperti menggunakan media tes yang cocok digunakan dalam kegiatan penilaian ulangan harian sejarah. Peneliti mencoba menerapkan media tes sebagai ulangan harian untuk menggantikan ulangan harian yang masih berbentuk lembar tes tertulis yang dipakai oleh guru, media tes yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot berbasis Internet Based Test (IBT). Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Rantau Utara, Sumatera Utara. Periode Juli-Desember 2022. Guru hanya melakukan kegiatan ulangan harian menggunakan tes tulis saja, bahkan meninggalkan kelas saat peserta didik sedang mengerjakan soal tersebut. Sering sekali permasalahan muncul pada saat pelaksanaan ulangan harian dengan menggunakan lembar tes tertulis seperti banyaknya soal yang tersebar ke kelas-kelas lain sebelum waktunya ujian, banyak peserta didik lupa materi yang telah dibahas karna pada saat pembahasan tidak ada media untuk menampilkan fakta peristiwa sejarah sehingga peserta didik cepat lupa sama materi yang telah dibahas, selanjutnya jawaban soal ulangan tersebar kemana-mana selama waktu ujian berlangsung, melakukan kecurangan (membawa catatan kecil), mengerjakan ulangan dengan asal-asalan tanpa membaca soal terlebih dahulu, dan pada saat ulangan harian yang bersungguh-sungguh mengerjakan ulangan harian hanya sekitar 15-20 orang dari total 36 peserta didik dalam satu kelas. Karena ulangan harian yang masih berupa lembar tes tertulis banyak peserta didik merasa jenuh dengan penilaian yang dilakukan guru. Selain itu, nilai yang didapat peserta didik melalui tes tertulis diinformasikan berminggu-minggu setelah tes ulangan diadakan.

Jika dilihat dari segi fasilitas yang ada di SMA Negeri 2 Rantau Utara, seperti tersedianya proyektor, banyaknya komputer yang ada disekolah, diperbolehkannya siswa membawa Handphone ke sekolah selama proses belajar mengajar, dan lingkungan sekolah dilengkapi dengan jaringan wifi yang memadai. Sehingga memang perlu adanya inovasi-inovasi baru yang dilakukan dalam kegiatan ulangan harian khususnya dalam mata pelajaran sejarah, salah satunya memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan ulangan harian mata pelajaran sejarah. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang didalamnya memuat Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi No. 13 yaitu digunakannya prinsip pembelajaran yang memerlukan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud22-2016SPDikdasmen).

Alasan peneliti menggunakan aplikasi kahoot sebagai media tes tes berbasis internet (IBT) adalah karena dapat digunakan sebagai media tes untuk ulangan sehari-hari. Selain berusaha menjawab soal dengan benar, siswa dilatih berpikir dan menghafal dengan cepat berdasarkan durasi setiap soal. Kemudian, nama siswa yang mendapat nilai tertinggi akan muncul. Peneliti berusaha menarik perhatian siswa secara tidak langsung agar mereka tetap fokus pada hal-hal menarik yang ada di kelas. Melalui latihan soal yang diberikan guru, terstimulasi sikap bersaing siswa, siswa dapat berinteraksi secara aktif, melatih

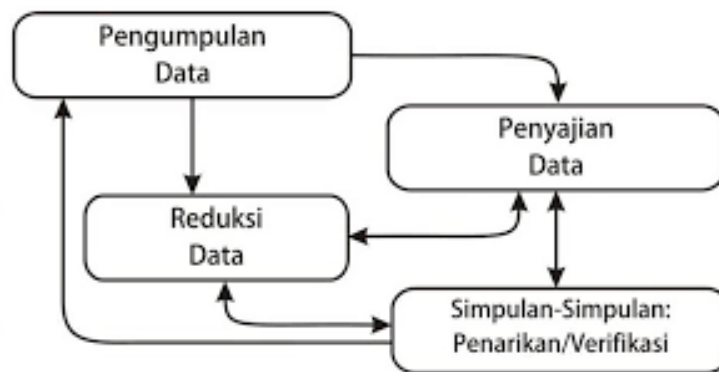
kemampuan berpikir dan daya ingat, serta mampu melakukan evaluasi secara langsung. Dari uraian di atas maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Aplikasi Tes Berbasis IBT Pada Ulangan Harian Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara". Berikut terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai rujukan oleh peneliti, diantaranya "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD)" penelitian ini dilakukan oleh Herwina Bahar, dkk yang sama sama membahas bahwa teknologi sangat penting apalagi dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi supaya aktivitas pembelajaran menjadi efektif. Penelitian ini juga bertujuan untuk membuktikan apakah bahan ajar yang dipakai guru dengan menggunakan Kahoot efektif di SD Sukabumi, Jawa Barat. Selanjutnya "Pengaruh media CBT (Beesmart) terhadap motivasi belajar siswakeselas XI pada mata pelajaran PKK (produk kreatif dan keirausahaan) di SMK An Nur Fuadi bangkalan" Penelitian ini dilakukan oleh Diea Meisy Halimawati Ariyanto yang membahas tentang Banyak media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan peran aktif siswa dikelas, salah satunya yaitu media CBT (*Computer Based Test*). Media evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar pada siswa. Selanjutnya "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai menggunakan Bentuk Variasi Pembelajaran" penelitian ini dilakukan oleh Aceng Cucu Bunyamin, dkk Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengukur keberhasilan prose belajar mengajar dikelas, dengan penilaian yang dilakukan oleh guru. Banyak sekali bentuk penliain yang berbeda, termasuk penilaian individu dan kelompok, test tertulis, kuis, dan Kahoot. Media Kahoot sangat bermanfaat untuk mengubah proses belajar mengajar, menggunakan media Kahoot bisa membua siswa termotivaasi dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran tidak terlalu monoton.

Penelitian ini sangat penting karena terdapat suatu urgensi di dalam penelitian ini. Urgensi dilakukan karena guru belum pernah menggunakan media sebagai alat ulangan harian. Selain itu, media tes ulangan harian yang digunakan juga interaktif. Tidak hanya itu, pengetahuan peserta didik tentang fakta peristiwa sejarah yang rendah membuat proses ulangan sejarah tidak berjalan maksimal. Oleh sebab itu, diperlukan adanya penggunaan media tes agar siswa mencapai target yang telah ditentukan dalam mengikuti ulangan harian dan memahami materi pembelajaran yang telah di pelajari sebelumnya. Sebagai suatu urgensi, penelitian ini mempunyai fokus penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian sesuai dengan tujuan penelitian semula. Fokus penelitian ini yaitu menganalisis kebutuhan aplikasi *Kahoot* sebagai media ujian harian sejarah Indonesia di SMA. Analisis kebutuhan ini dimulai dari melihat permasalahan yang muncul dalam proses ulangan sehari-hari, dan menganalisis kurikulum yang digunakan siswa, guru, dan sekolah dalam proses pembelajaran. Manfaat penelitian ini adalah menambah penelitian ilmiah di kalangan pendidikan mengenai pengembangan media tes sehari-hari dalam pembelajaran sejarah. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk menganalisis kebutuhan media tes ulangan harian, penggunaan *Kahoot* untuk ulangan harian bisa lebih efektif dari

pada tes ulangan harian yang konvensional, Aplikasi tes ulangan harian ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, lebih memahami fakta sejarah karena di dalamnya berisi video/foto yang berisi tentang suatu peristiwa sejarah dan memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik dan keterlibatan siswa, hal ini disebabkan karena tampilan tes ulangan harian yang lebih menarik penuh warna serta interaktif dibandingkan dengan penelitian sebelumnya hanya menggunakan Kahoot untuk kuis saja tanpa ada gambar dan video bahkan hanya berisi soal saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituangkan dalam bentuk angka-angka. Peneliti melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, membandingkan, dan mencari hubungan (Moleong, 2000). Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti disajikan dalam bentuk narasi. Dengan menggunakan metode ini dapat menjawab permasalahan penelitian yang memerlukan pemahaman secara mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan-kesimpulan penelitian dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan. Adapun proses analisis data bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif Miles dan Huberman (1992:20)

Penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Tujuan melakukan observasi dan wawancara adalah untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati situasi kelas ketika guru dan siswa melaksanakan ulangan harian. Para peneliti mengamati bagaimana guru melaksanakan ulangan harian, apa yang dilakukan siswa selama ulangan harian, media yang digunakan guru, dan seberapa bermanfaat proses ulangan harian, dan sekunder apa proses ulangan harian berlangsung. Selain itu peneliti melakukan wawancara dengan guru sejarah yaitu Ibu SA di SMA Negeri 2 Rantau Utara. Peneliti juga mewawancarai tiga siswa di Kelas 11 tentang proses ulangan harian di kelas. Setelah mendapatkan data

berdasarkan observasi dan wawancara, maka akan digunakan teknik analisis data agar bisa mengolah data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini berdasarkan teknik analisis data Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman, terdapat 4 tahapan dalam melakukan analisis data, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan validasi data (menarik kesimpulan) (Miles, 1992). Demikian tahapan atau langkah pengolahan data yang diperoleh untuk menganalisis kebutuhan Internet Based Testing (IBT) Aplikasi Kahoot sebagai ujian harian mata pelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang didapatkan diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu observasi dan wawancara. Wawancara dan observasi bertujuan agar diperoleh dan didapatkan data yang terkait analisis kebutuhan aplikasi kahoot berbasis Internet Based Test (IBT) sebagai ulangan harian pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara. Hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Internet Based Test (IBT)

Internet berasal dari istilah “interkoneksi jaringan” yang mengacu pada hubungan antara berbagai jenis komputer yang membentuk suatu sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan global) melalui telepon, nirkabel, dan jalur telekomunikasi lainnya (Ariyanto, 2021). Internet sudah dikenal oleh semua orang, sehingga peneliti berpikir untuk mengembangkan aplikasi Kahoot berbasis IBT (Internet Based Test) sebagai media ulangan sejarah menggunakan aplikasi Kahoot untuk menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan penilaian dan mengatasi permasalahan siswa. dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada kegiatan penilaian dan dapat mengatasi rasa penasaran peserta didik terhadap pemahaman yang lebih baik tentang peristiwa sejarah yang diperoleh. Tes berbasis IBT (Internet-based test) juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur prestasi dalam kegiatan pembelajaran. Jika Kahoot berbasis IBT (Internet Based Test) sering dijadikan/dipakai untuk ujian sehari-hari, maka siswa tidak akan terlalu gugup saat menghadapi ujian berbasis IBT (Internet Based Test) lainnya di kemudian hari. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang sangat mengalami kemajuan yang sangat besar. Di era modern ini, semua masyarakat yang cenderung menggunakan teknologi (ponsel dan laptop) dalam aktivitas sehari-hari perlu inovasi baru. Bahkan berbagai informasi terkini yang terdapat di internet dapat dijadikan media. Media sendiri dapat diartikan sebagai alat untuk belajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tentunya dapat menarik minat siswa sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar menjadi optimal. Hal ini menuntut guru mempersiapkan diri sebagai sumber daya pendidikan, mampu merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menguasai model pembelajaran, metode dan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Firdiansyah & Pamungkas, 2021).

Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada proses ulangan harian sejarah oleh peneliti, banyak peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Rantau Utara kurang tertarik dan lupa materi yang sudah dijelaskan ketika dalam melaksanakan ulangan harian. Hal seperti ini tentunya mendatangkan suatu permasalahan. Permasalahan ini mengakibatkan peserta didik asik mengobrol kepada teman lainya saat ulangan sedang berlangsung, sehingga peserta didik tidak fokus mengerjakan ulangan harian. Melihat kondisi dan situasi seperti itu, maka peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak merasakan semangat ketika sudah memasuki minggu ulangan dan mendapatkan nilai dibawah standar karna tidak memahami fakta sejarah dari soal-soal ulangan yang ada. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwasanya pembelajaran sejarah bahkan pelaksanaan ulangan harian sejarah akan lebih baik jika menggunakan media yang bisa membuat siswa semangat dan bisa mengingat materi yang sudah disampaikan sebelum ulangan berlangsung. Pristiwa secara nyata yang dimaksudkan disini yaitu dibutuhkan sarana baru dalam proses ulangan harian. Oleh sebab itu, peneliti memilih kahoot berbasis Internet Based Test (IBT) sebagai ulangan harian pada mata pelajaran sejarah. Hal tersebut dikarenakan media ini memanfaatkan teknologi di dalam penerapannya dan bisa di akses di mana saja dan kapan saja oleh peserta didik.

Analisis Guru :

Saat mewawancarai guru sejarah mengenai media yang digunakan atau materi ulangan harian, guru menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media sebagai ulangan harian, dan guru masih menggunakan ulangan harian dalam bentuk ulangan tertulis. karena selama ini mereka belum menggunakan ulangan harian. Belum ditemukan media ujian yang sesuai, dan media yang ada seperti komputer atau bahkan telepon genggam tidak pernah digunakan pada ujian harian, dan fasilitas internet belum digunakan untuk memaksimalkan ujian harian. Dalam wawancara, guru juga mengaku merasa perlu adanya media interaktif untuk menumbuhkan semangat dan semangat dalam proses ujian harian. Media memang memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seorang guru, sehingga pengujian penggunaan media memerlukan inovasi baru. Media tes paling baik digunakan jika digunakan sesuai dengan urgensinya. Berdasarkan hasil data wawancara yang telah dilakukan, maka diberikan solusi dengan mengembangkan aplikasi kahoot berbasis Internet Based Testing (IBT) sebagai ulangan sejarah sehari-hari. Hal ini dikarenakan tampilan pada media ini bersifat interaktif dan diharapkan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dalam ulangan dan pembelajaran sejarah sehari-hari.

Mata Pelajaran Sejarah Menurut Kurikulum 2013:

Sejarah merupakan situasi atau keadaan lampau yang memiliki arti perubahan dan peristiwa yang realitas dan sejumlah perubahan-perubahan, kejadian dan peristiwa kenyataan yang ada di sekitar kita (Gazaba, 1996).). Pembelajaran sejarah memiliki arti strategis

dalam pembentukan peradapan bangsa. Hal tersebut karna pengetahuan masa lampau mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan dalam melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa (Lampiran Pendidikan No. 22 thn 2006). Kurikulum 2013 menggunakan sejarah yang bertujuan untuk mendidik peserta didik menjadi individu yang berkarakter. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional (Kepmendiknas) tahun 2010, dirumuskan 18 nilai karakter sebagai budaya dan pendidikan karakter bangsa. Nilai-nilai tersebut adalah Nilai Keagamaan, Kejujuran, Toleransi, Disiplin, Rajin, Kreativitas, Kemandirian, Demokrasi, Rasa Ingin Tahu, Semangat, Nasionalisme, Cinta Tanah Air, Hormat Berprestasi, Persahabatan, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Sesama Melindungi Lingkungan Hidup, Peduli Masyarakat, tanggung jawab. Nilai karakter ini diterapkan pada pembelajaran sejarah guna membekalinya kepada peserta didik. Kurikulum 2013 memerlukan partisipasi aktif siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang selaras dengan positioning Kurikulum 2013 untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa.

KI, KD, dan Indikator

KI :

Kurikulum 2013 memiliki 4 kompetensi: 1) sikap spiritual, 2) sikap sosial, 3) pengetahuan, dan 4) keterampilan. KI 3 dan 4 pada kurikulum 2013 dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. KI 3 dan 4 Dalam K13 Untuk Kelas XI

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, sertamampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

KD dan Indikator :

Tabel 2. KD dan Indikator

KD 3.1	KD 4.1
3.1 Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia.	4.1 Mengolah informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.
Indikator 3.1	Indikator 3.1
3.1.1 Menganalisis latar belakang kedatangan bangsa Barat ke Indonesia 3.1.2 Menjelaskan motivasi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia 3.1.3 Menjelaskan dampak jatuhnya konstantinopel ketangan kesultanan Turki Utsmani bagi kegiatan perdagangan dunia. 3.1.4 Menjelaskan kegunaan rempah-rempah bagi masyarakat Eropa diindonesia 3.1.5 Menganalisis peran tokoh penjelajahan samudra 3.1.6 Mendeskripsikan kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris di Indonesia	4.1.1 Menyajikan hasil rekonstruksi berupa cerita sejarah tentang latar belakang kedatangan bangsa Barat ke Indonesia

Analisis Kebutuhan Aplikasi Kahoot

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada proses ulangan harian sejarah oleh peneliti, banyak peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Rantau Utara kurang memahami soal-soal yang diberikan karena tidak melihat fakta peristiwa sejarah, selama ini peserta didik hanya mendengarkan cerita saja sehingga pada saat melaksanakan ulangan harian banyak dari peserta didik lupa sama materi yang telah dijelaskan. Hal seperti ini tentunya mendatangkan suatu permasalahan. Permasalahan ini mengakibatkan peserta didik asik mengobrol kepada teman lainnya saat ulangan sedang berlangsung, sehingga peserta didik tidak fokus mengerjakan ulangan harian. Melihat kondisi dan situasi seperti itu, maka peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak merasakan semangat ketika sudah memasuki minggu ulangan dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwasanya pembelajaran sejarah bahkan

pelaksanaan ulangan harian sejarah akan lebih baik jika menggunakan media yang bisa membuat siswa semangat dan memahami soal-soal yang diberikan ketika ulangan harian sejarah. Peristiwa secara nyata yang dimaksudkan disini yaitu dibutuhkan sarana baru dalam proses ulangan harian. Oleh sebab itu, peneliti memilih kahoot sebagai media tes berbasis *Internet Based Test (IBT)* sebagai media tes. Hal ini dikarenakan media ini memanfaatkan teknologi di dalam penerapannya dan bisa di akses di mana saja dan kapan saja oleh peserta didik.

Pada saat mewawancarai guru sejarah mengenai media yang digunakan atau materi ulangan harian, guru menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media sebagai ulangan harian, dan guru masih menggunakan ulangan harian dalam bentuk ulangan tertulis. karena selama ini mereka belum menggunakan ulangan harian. Belum ditemukan media ujian yang sesuai, dan media yang ada seperti komputer atau bahkan telepon genggam tidak pernah digunakan pada ujian harian, dan fasilitas internet belum digunakan untuk memaksimalkan ujian harian. Dalam wawancara, guru juga mengaku merasa perlu adanya media interaktif untuk menumbuhkan semangat dan semangat dalam proses ujian harian. Media memang memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seorang guru, sehingga pengujian penggunaan media memerlukan inovasi baru. Media tes paling baik digunakan jika digunakan sesuai dengan urgensinya. Berdasarkan hasil data wawancara yang telah dilakukan, maka diberikan solusi dengan mengembangkan aplikasi kahoot berbasis *Internet Based Testing (IBT)* sebagai ulangan sejarah sehari-hari. Hal ini dikarenakan tampilan pada media ini bersifat interaktif dan diharapkan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dalam ulangan dan pembelajaran sejarah sehari-hari.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka dibutuhkan solusi atau inovasi baru agar permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan. arena itu, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan aplikasi kahoot sebagai media tes. Hal ini tentunya karena media tersebut sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses ulangan harian di SMA Negeri 2 Rantau Utara. Melalui media tes ini besar harapan bisa membantu meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam pelajaran sejarah, dan dapat memperoleh serta tercapainya tujuan yang diinginkan. Media tes (alat evaluasi) ini memuat tampilan seperti foto, vidio, dan audio, media ini dibuat menggunakan aplikasi kahoot bisa dipakai dimana dan kapan saja selama perangkat tersambung ke jaringan internet, yang dimana media ini dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mengakses dan menggunakannya selama didalam kelas maupun diluar kelas, selain itu media ini juga bisa menambah pengetahuan guru dan peserta didik dalam pemanfaatan teknologi dan informasi dalam kegiatan proses pembelajaran serta menciptakan kondisi yang kondusif. Oleh karna itu, analisis kebutuhan aplikasi kahoot berbasis internet based tes (IBT) sebagai ulangan harian sejarah di SMA Negeri 2 Rantau Utara perlunya pengembangan dan penggunaan aplikasi kahoot sebgai media tes lebih lanjut untuk melihat efektifitas dan praktikalitas dan media yang telah dikembangkan melalui ujicoba yang telah diberikan kepada peserta didik dan guru di SMA Negeri 2 Rantau Utara.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa aplikasi kahoot sebagai media tes *internet based test (IBT)* adalah media tes yang dibutuhkan bagi guru dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Utara. Peserta didik yang merasa bosan, dan tidak antusias dalam melaksanakan ulangan harian pelajaran sejarah memerlukan adanya inovasi yang dapat menggambarkan ulangan yang tidak monoton dan membosankan. Hal ini bertujuan supaya peserta didik dapat semangat dalam proses ulangan harian dan memiliki rasa penasaran saat menyimak materi sebelum dilaksanakannya ulangan harian. Selain itu, guru yang belum menggunakan media tes yang interaktif didalam ulangan harian membutuhkan adanya media tes yang sifatnya interaktif. Selain itu, media tes interaktif diperlukan bagi guru yang belum menggunakan media tes interaktif dalam ujian harian. Hal ini bertujuan dengan menggunakan media tes yang tepat, guru dapat menjadi fasilitator yang baik bagi siswanya. Melalui proses ulangan harian sejarah yang baik diharapkan siswa bisa memahami makna pertanyaan yang menyangkut peristiwa sejarah yang pernah terjadi, dan dapat mengambil hikmah dari peristiwa tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Gazalba, S. (1996). *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu Untuk Meningkatkan Tingkat Pengetahuan Menengah dan Perguruan Tinggi*. Bharata.

Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press

Kurniawan, Dkk. (2022). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi www.globaleksekutifteknologi.co.id

Miles, H. (1992). *Qualitative Data Analysis: Sourcebook of New Method*. UI Press.

Moleong, L. J. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosda Karya.
Permendikbud22-2016SPDikdasmen.

Weda, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. PT. Bumi Aksara.

Jurnal:

Ariyanto Diea Meisy Halimawati. (2011). *PENGARUH MEDIA CBT (BEESMART) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PKK (PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN) DI SMK AN NUR FUADI BANGKALAN*. *Jurnal Ekonomi, P., & PGRI Bangkalan, S*

- Eka Mustikawati, F. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Idrus L. (2019). *EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. *Jurnal Manajemen Pendidikan* Vo. 9 No. 2
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Mulyati, S. (2020). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* **PENGUNAAN MEDIA KAHOOT.IT SEBAGAI ENRICHMENT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA (Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Mahasiswa Pendidikan Ekonomi 2019/2020)**. 17(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Rahman Abdul dan Tanwir F. 2018. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Pada SMK Negeri 1 Kota Parepare. *Jurnal Studi Pendidikan* Vol. XVI No.1