

**PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBASIS
KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA
KELAS XI IPS 2 SMA 6 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH:
AMELIA SINAGA
NIM A1A219013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2023

**PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBASIS
KAHOOT UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA
KELAS XI IPS 2 SMA 6 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Sejarah
Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Sejarah**



DISUSUN OLEH:

AMELIA SINAGA

NIM A1A219013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

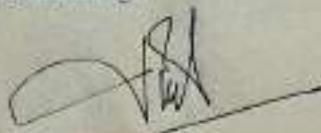
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Model Cooperative Learning Berbasis Kahoot Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi*". Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Amelia Sinaga, Nomor Induk Mahasiswa ALA219013 telah diperiksa dan disetujui pembimbing untuk diajukan dalam sidang Pengantar.

Jambi, 01 November 2023

Pembimbing I



Drs. Budi Purmono, M.Hum, M.Pd.

NIP. 196103081986031004

Jambi 01 November 2023

Pembimbing II



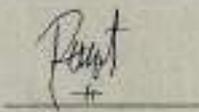
Reka Septina, S.Pd., M.Pd.

NIP. 201401092002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Model Cooperative Learning Berbasis Kahoot Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi*". Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Amelia Sinaga, Nomor Induk Mahasiswa A1A219013 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Kamis, 26 Oktober 2023

Tim Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd. NIP. 196103081986031004	Ketua	
2.	Reka Sepriana, S.Pd., M.Pd. NIP. 201401092002	Sekretaris	

Jambi, 14 November 2023

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Sejarah



Dr. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd.
NIP. 196103081986031004

MOTTO

“Bersukacitalah senantiasa. Tetaplah berdoa. Mengucap syukur dalam segala hal, sebab itulah yang dikehendaki Allah di dalam Kristus Yesus bagi kamu”

(1 Tesalonika 16-18)

“Demikianlah hendaknya terangmu bercahaya di depan orang, supaya mereka melihat perbuatanmu yang baik dan memuliakan Bapa-mu di sorga”

(Matius 5:16)

“Dari semula T’lah Kau tetapkan hidupku dalam tangan-Mu, dalam rencana-Mu, Tuhan. Rencana indah t’lah Kau siapkan bagi masa depanku yang penuh harapan. S’maa baik, s’maa baik. Apa yang t’lah Kau perbuat didalam hidupku”

(Lagu Rohani Semua Baik)

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan hormati serta kepada seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa yang telah diberikan. Segala perjuangan saya sampai saat ini tidak luput dari dukungan orang tua, keluarga serta teman-teman. Saya berharap dengan semua perjuangan dan pengorbanan yang telah dilakukan dapat menjadi masa depan yang baik bagi saya serta dengan pertolongan, pengharapan dan selalu mengucap syukur kepada Tuhan yang telah memberikan berkat kepada saya dalam kehidupan ini.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Amelia Sinaga

NIM : A1A219013

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab

Jambi, 14 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Amelia Sinaga

NIM A1A219013

ABSTRAK

Sinaga, Amelia. 2023. *Pengembangan Model Cooperative Learning Berbasis Kahoot Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing (I) Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd. (II) Reka Seprina, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Cooperative Learning, Kahoot, Pembelajaran Sejarah*

Permasalahan pembelajaran sejarah yang ditemukan baik itu dari faktor eksternal maupun internal. Sistem pembelajaran sejarah dilakukan dengan sistem guru yang menjelaskan dan siswa yang mendengarkan, mencatat materi yang diberikan, dan ada juga yang hanya memberikan tugas lalu dikumpulkan. Masalah pembelajaran sejarah selanjutnya yang ditemukan adalah siswa kurang memperhatikan guru dalam mengajar, buku-buku materi yang tidak ada dan juga mata pelajaran sejarah ini sering dibuat pada saat jam terakhir yang membuat siswa mengantuk dan metode yang sering digunakan adalah metode ceramah sehingga sistem pembelajaran seperti ini yang selalu dianggap monoton oleh siswa dan tidak menyukai pembelajaran sejarah.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi dan efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran sejarah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki langkah-langkah yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain produk), (3) *Development* (pengembangan produk), (4) *Implementation* (uji coba produk), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah membawa dampak yang baik bagi guru dan bagi siswa. Siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran sejarah. Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* baik diterapkan dalam pembelajaran sejarah di kelas. Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian maka hal yang disarankan yaitu: (1) guru dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran, (2) model pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran, (3) model pengembangan ini dapat digunakan oleh guru dan dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah di kelas.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul ***“Pengembangan Model Cooperative Learning Berbasis Kahoot Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi”***. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada Program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1, atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
2. Ibu Reka Seprina, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2, atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
3. Segenap Dosen Jurusan PIPS dan Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Kedua orang tuaku yang teramat mulia Bapak Hendri Edison Sinaga dan Ibu Selperita Hutagalung dan adik Heriyanto Sinaga. Terima kasih atas doa, kasih sayang, bimbingan, semangat dan serta dorongan material yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat tercapai apa yang diinginkan.
5. Sahabat-sahabatku Desri Yanti Sinurat, Febriani Simamora dan Susi Masrolika Sihotang atas doa, motivasi, bimbingan, dan waktu kebersamaan yang sangat berharga bagi penulis.
6. Teman-teman Pendidikan Sejarah R-001 2019 atas doa, motivasi, bimbingan, dan waktu kebersamaan yang sangat berharga bagi penulis dalam menempuh pendidikan di kelas bersama-sama.
7. Ikatan Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi atas doa, motivasi, kerja sama serta kebersamaan yang telah diberikan kepada penulis selama proses pendidikan di kampus.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Jambi, 11 Oktober 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'AS' with a flourish underneath.

Amelia Sinaga

NIM A1A219013

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Pengembangan	8
1.4 Spesifikasi Pengembangan	8
1.5 Pentingnya Pengembangan	9
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.7 Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN TEORETIK	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	13
2.1.2 Model Pembelajaran	14
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	18
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i>	23
2.2 Studi Relevan	27
2.3 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	32

3.1 Model Pengembangan	32
3.2 Prosedur Pengembangan.....	33
3.3 Subjek Uji Coba	38
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	40
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.6 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Pengembangan	50
4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	50
4.1.2 Design Pengembangan Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> <i>Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	54
4.1.3 Analisis Pengembangan Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> <i>Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	66
4.1.4 Analisis Implementasi Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> <i>Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	82
4.1.5 Uji Efektivitas	115
4.2 Pembahasan.....	121
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	126
5.1 Simpulan	126
5.2 Implikasi	128
5.3 Saran	128
DAFTAR RUJUKAN	130
LAMPIRAN	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
Tabel 2.2: Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i>	25
Tabel 3.1: Sampel siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.....	39
Tabel 3.2: Kisi-kisi Lembar Observasi Validasi Ahli Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	42
Tabel 3.3: Kisi-kisi Wawancara Untuk Proses Pembelajaran	43
Tabel 3.4: Tingkat Reliabilitas.....	48
Tabel 4.1: Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i>	55
Tabel 4.2: Desain <i>Kahoot</i>	56
Tabel 4.3: Kunci Jawaban pertanyaan <i>kahoot</i>	64
Tabel 4.4: Hasil validasi langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i>	67
Tabel 4.5: Kriteria Persentase Kelayakan Model	69
Tabel 4.6: Desain Awal dan Desain Baru Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i>	70
Tabel 4.7: Hasil penilaian oleh guru langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i>	72
Tabel 4.8: Kriteria Persentase Kelayakan Model	74
Tabel 4.9: Draf Implemmentasi Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i> Pada Uji Coba Kelompok Kecil	75
Tabel 4.10: Draf Implemmentasi Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i> Pada Uji Coba Kelompok Besar	78
Tabel 4.11: Draf Implemmentasi Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Berbasis <i>Kahoot</i> Pada Uji Coba Lapangan.....	80
Tabel 4.12: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Kelompok Kecil	83
Tabel 4.13: Kriteria Persentase.....	84
Tabel 4.14: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	86

Tabel 4.15: Kriteria Persentase.....	87
Tabel 4.16: Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	88
Tabel 4.17: Kriteria Persentase Skala Sikap.....	89
Tabel 4.18: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Kelompok Besar	95
Tabel 4.19: Kriteria Persentase.....	96
Tabel 4.20: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Kelompok Besar	98
Tabel 4.21: Kriteria Persentase.....	99
Tabel 4.22: Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa Uji Coba Kelompok Besar	101
Tabel 4.23: Kriteria Persentase Skala Sikap.....	101
Tabel 4.24: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Lapangan	106
Tabel 4.25: Kriteria Persentase.....	107
Tabel 4.26: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Lapangan	109
Tabel 4.27: Kriteria Persentase.....	110
Tabel 4.28: Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa Uji Coba Lapangan	111
Tabel 4.29: Kriteria Persentase Skala Sikap.....	113
Tabel 4.30: Nilai Tes Kelas Kontrol Siswa Kelas XI IPS 1.....	116
Tabel 4.31: Nilai Tes Kelas Eksperimen Siswa Kelas XI IPS 2	117
Tabel 4.32: Hasil Uji Normalitas Model <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	118
Tabel 4.33: Hasil Uji Homogenitas Model <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	119
Tabel 4.35: Hasil Uji Efektivitas Model <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	120

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1: Paradigma Penelitian Model <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i> Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi	31
Bagan 3.1: Model ADDIE dan Tahapannya.....	33
Bagan 3.2: Prosedur Pengembangan Model <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i> Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi	34

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1: Persentase Kelayakan Model Pada Validasi Ahli Model	69
Diagram 4.2: Persentase Kelayakan Model Pada Penilaian Guru.....	74
Diagram 4.3: Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Pada Kegiatan Guru	85
Diagram 4.4: Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Pada Kegiatan Siswa.....	87
Diagram 4.5: Persentase Uji Coba Kelompok Besar Pada Kegiatan Guru	97
Diagram 4.6: Persentase Uji Coba Kelompok Besar Pada Kegiatan Siswa	99
Diagram 4.7: Persentase Uji Coba Lapangan Pada Kegiatan Guru	108
Diagram 4.8: Persentase Uji Coba Lapangan Pada Kegiatan Siswa.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Soal-soal Pertanyaan dalam <i>Kahoot</i>	65
---	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah adalah cabang ilmu yang mempelajari asal-usul, perkembangan, dan peranan masyarakat pada masa lalu dan di dalamnya terkandung hikmah dan nilai-nilai yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan, sikap, dan karakter siswa menurut Sapriya dalam Muhtarom, Kurniasih & Andi (2020:30) Tujuan dalam pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman sejarah, memiliki kesadaran sejarah, memiliki wawasan sejarah, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Pembelajaran sejarah adalah salah satu pembelajaran yang penting dalam melakukan pengembangan karakter dan potensi diri di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah yang diajarkan disekolah adalah untuk menata nalar, mengembangkan sikap, membentuk kepribadian, memecahkan masalah, menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan selain itu pembelajaran sejarah memfasilitasi perkembangan jiwa dan raga secara keseluruhan sehingga tercipta karakter yang kuat dan mampu mengangkat harkat bangsa.

Permasalahan pembelajaran yang ditemukan salah satunya ialah kesulitan belajar yang dialami sebagian siswa di sekolah jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kesulitan belajar adalah suatu keadaan siswa yang tidak dapat belajar sebagaimana seharusnya dan sulit untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif. Permasalahan pembelajaran sejarah secara umum banyak sekali ditemukan baik itu dari faktor eksternal dan faktor internal menurut Dalyono dalam Saidillah (2018:227-233). Faktor eksternal mencakup pada keluarga dan pergaulan,

metode guru dalam mengajar, potensi guru, media pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian, faktor internal mencakup siswa yaitu minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, muatan isi pada mata pelajaran sejarah, dan hasil belajar sejarah siswa.

Pertama faktor eksternal yaitu dari guru, permasalahan yang sering dijumpai adalah dalam sistem pengajaran atau proses pembelajaran yang cenderung monoton, guru juga menggunakan sistem pembelajaran hanya satu arah sehingga tidak ada interaksi siswa dan guru serta menggunakan metode yang hanya berpatokan dengan metode ceramah. Kemudian, guru yang memiliki keterbatasan mengetahui perkembangan terakhir di bidangnya dan mengalami keterlambatan mengakses informasi terbaru mengenai bidangnya. Kurangnya potensi guru dalam proses pembelajaran sejarah, kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan metode dan model pembelajaran, kurangnya media pembelajaran, dan masih minimnya sumber belajar.

Kedua faktor internal yaitu dari siswa, permasalahan yang sering terjadi yaitu tidak menyukai dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dari pernyataan tersebut jelas bahwa kebanyakan siswa memang tidak menyukai pelajaran sejarah terlebih lagi dengan metode yang digunakan guru. Materi pembelajaran dipandang siswa terlalu teoretis, kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Kemudian faktor internal selanjutnya yaitu persepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah yang monoton membosankan bagi siswa karena penuh dengan beban hafalan dan tidak memiliki manfaat, dan tidak membangkitkan sifat berpikir kritis.

Dalam penelitian yang didapat dari hasil observasi yang dilakukan selama 1 minggu di kelas 10 sampai 12 pada hari Selasa 25 Oktober 2022 hingga hari Senin 31 Oktober 2022 jam 07.00 - 09.20 di SMA 6 Kota Jambi, sistem pembelajaran sejarah dilakukan dengan sistem guru yang menjelaskan dan siswa yang mendengarkan, mencatat materi yang diberikan, dan ada juga yang hanya memberikan tugas lalu dikumpulkan. Masalah pembelajaran sejarah selanjutnya yang ditemukan adalah siswa kurang memperhatikan guru dalam mengajar, buku-buku materi yang tidak ada dan juga mata pelajaran sejarah ini sering dibuat pada saat jam terakhir yang membuat siswa mengantuk. Selanjutnya, siswa yang terlihat tidak memiliki motivasi belajar, beberapa juga sibuk dengan aktivitasnya masing-masing seperti mengobrol dengan teman, bermain *handphone*, mengerjakan tugas lain atau tidur. Siswa merasa jenuh dan kelas menjadi tidak efektif karena siswa mengalami kejenuhan dan justru akan mengganggu proses pembelajaran. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah sebenarnya metode ceramah ini baik untuk pembelajaran sejarah guna menanamkan nilai-nilai nasionalisme tetapi jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak buruk pada sistem pembelajaran seperti yang disebutkan. Sistem pembelajaran seperti ini yang selalu dianggap monoton oleh siswa dan tidak menyukai pembelajaran sejarah.

Dari permasalahan yang ditemukan di SMA 6 Kota Jambi di atas, perlu sebuah upaya dalam mengatasi permasalahan yang muncul dalam permasalahan pembelajaran sejarah tersebut, maka sangat dibutuhkan sebuah pembaharuan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru yang dapat mengubah sistem pengajaran yang kurang efektif di dalam kelas menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu sebuah upaya inovasi di dalam

pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* sehingga dengan mengembangkan model pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi pembelajaran sejarah menjadi menarik dan bermakna serta dapat mencapai tujuan dari pembelajaran sejarah.

Model pembelajaran menurut Joyce and Weil dalam Rusman (2018:144) adalah pola atau rencana yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran, dan memberikan bimbingan belajar di kelas atau lingkungan. Kemudian menurut Arend dalam Mulyono (2018:89) memilih istilah model pembelajaran yang didasarkan pada dua alasan. Pertama, pengertian istilah model secara luas dari pendekatan, metode, strategi dan teknik. Kedua, model berfungsi sebagai sebuah sarana dalam komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan dan dibahas mengenai mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Jadi, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan pembelajaran secara konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan yang didapat dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama 1 minggu di kelas 10 sampai 12 pada hari Selasa 25 Oktober 2022 hingga hari Senin 31 Oktober 2022 jam 07.00 - 09.20 di SMA 6 Kota Jambi, model pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah di kelas 10 adalah menggunakan metode pembelajaran ceramah kemudian dilanjutkan dengan metode tanya jawab, untuk model pembelajaran masih belum adanya dilakukan di kelas 10. Selanjutnya pembelajaran sejarah di kelas 11 adalah menggunakan model

pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan cara berdiskusi secara kelompok dan membahas mengenai materi pembelajaran yang diberikan kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dan di kelas 12 pembelajaran sejarah dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusi materi yang diberikan dan berlangsungnya tanya jawab antar kelompok. Maka dapat disimpulkan model dan metode yang digunakan di SMA 6 Kota Jambi adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), metode ceramah, metode diskusi dan metode tanya jawab. Metode ceramah berbentuk penjelasan konsep untuk memberikan pengarahan dan penjelasan mengenai materi pembelajaran. Metode diskusi merupakan interaksi antara siswa dan siswa atau guru dan siswa dalam menganalisis, menggali, memecahkan masalah dan berdiskusi. Kemudian metode tanya jawab yaitu untuk meninjau ulang pelajaran, mengarahkan pengamatan dan pemikiran serta memberikan kesempatan pada siswa dalam mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan yang didapat dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan cara berdiskusi secara kelompok dan membahas mengenai materi pembelajaran yang diberikan kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, metode tanya jawab, dan metode ceramah. Dari permasalahan pembelajaran yang telah dijelaskan pada observasi sebelumnya oleh karena itu, kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi dijadikan sebagai penelitian yang akan dilakukan

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Sanjaya (Rusman, 2018: 203) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan berkelompok. Kelompok yang dimaksud yaitu kegiatan belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dengan cara berkelompok dan saling bekerja sama. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa. *Kahoot* adalah aplikasi pendidikan bersifat *online* dan berbasis *game* yang dapat memungkinkan guru dalam menyediakan kuis, diskusi atau ujian secara online. *Kahoot* dapat dimainkan dalam dua mode yaitu dengan menggunakan mode klasik dimana pemain vs pemain secara individu dengan memakai perangkat pemain masing-masing dan dengan menggunakan mode kelompok dimana kelompok vs kelompok dengan menggunakan satu perangkat dan dapat menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan. Maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* adalah pembelajaran yang berlangsung secara kelompok dan dapat bermain *game* dan menjawab kuis dengan berbasis *kahoot* yang membuat siswa tertantang untuk cepat dan tepat dalam

menjawab soal pertanyaan serta dapat membantu siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas menurut Ntajalama dan Murdiyanto (2020:15).

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dikarenakan model pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar dan bekerja sama secara berkelompok dengan tujuan pembelajaran yang lebih baik, sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Kemudian dengan digunakannya berbasis *kahoot* maka siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat sehingga dapat memperoleh hasil yang baik serta siswa menjadi kritis dan tepat tanggap. Oleh karena itu, dengan digunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* maka dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang ada di SMA 6 Kota Jambi, yaitu dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi**". Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan untuk membantu permasalahan yang terjadi pada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi?
- 2) Bagaimana efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

- 1) Menghasilkan produk model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
- 2) Mengetahui efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Model yang dihasilkan berupa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah

- 2) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digunakan pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
- 3) Produk dari model pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia
- 4) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* merupakan model berbasis digital
- 5) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*
- 6) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* juga dalam penerapannya memerlukan internet
- 7) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* juga dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran sejarah

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) **Bagi Sekolah**, penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai suatu fasilitas sarana pembelajaran di sekolah dan sebagai kontribusi inovasi guru dalam menambah pustaka sekolah. Dan sebagai alternatif memperbaiki pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran sejarah dengan menggunakan pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.
- 2) **Bagi Guru**, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat menambah wawasan serta menjadi sumber

pembelajaran sejarah. Diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam mengajar sejarah dikelas dan dapat mengembangkan kembali model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dalam pembelajaran sejarah di kelas.

- 3) **Bagi Siswa**, diharapkan dapat menambah bahan bacaan, menambah sumber belajar serta menambah wawasan dan minat terhadap mata pelajaran sejarah tentang pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.
- 4) **Bagi Peneliti**, penelitian ini diharapkan dapat sangat bermanfaat untuk penulis dalam memahami kajian penelitian yang dilakukan serta menambah pengetahuan penulis tentang pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan model dalam pembelajaran sejarah
- 2) Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan
- 3) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* layak digunakan untuk membantu permasalahan dalam pembelajaran sejarah

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan merupakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*
- 2) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* hanya terbatas pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI KD 3.6 materi Peran Tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
- 3) Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
- 4) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli model dan validasi ahli materi
- 5) Pengujian model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dikembangkan meliputi uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba produk
- 6) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* ini berpedoman pada pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*)

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yaitu sebagai berikut:

- 1) **Pembelajaran sejarah** adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku akibat dari interaksinya dengan mempelajari sejarah.
- 2) **Model Pembelajaran** adalah rancangan kegiatan pembelajaran secara konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) **Model pembelajaran *cooperative learning*** merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen.
- 4) **Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*** adalah sebuah model pembelajaran *cooperative learning* yang menggunakan aplikasi *kahoot* yang menyediakan berbagai bentuk evaluasi pembelajaran dalam tampilan yang menarik. Oleh karena itu, selaras jika dipadukan dengan model pembelajaran *cooperative learning* karena pembelajaran yang berlangsung secara kelompok sehingga dapat bermain game yang membuat siswa tertantang untuk cepat dan tepat dalam menjawab soal pertanyaan serta dapat membantu siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Menurut Sapriya dalam Rulianto & Hartono (2018:133) pembelajaran sejarah memiliki lingkup materi yaitu sebagai berikut: Pertama, memuat nilai-nilai kepahlawanan, kepeloporan, nasionalisme, patriotisme, keteladanan, dan semangat pantang menyerah yang menjadi dasar proses pembentukan kepribadian dan watak peserta didik; Kedua, memuat mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; Ketiga, mengembangkan dan menanamkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara kelestarian dan keseimbangan lingkungan hidup; Keempat, menanamkan persaudaraan dan kesadaran persatuan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; dan Kelima, memuat ajaran kearifan dan moral yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Ada dua manfaat dalam mempelajari sejarah: Pertama, kita dapat menarik kesimpulan fakta tentang masa lalu dari kejadian dan situasi saat ini. Kedua, dengan melihat situasi saat ini, kita dapat memprediksi masa depan. Oleh karena itu, mempelajari sejarah tidak hanya membantu analisis masa kini tetapi juga memprediksi masa depan menurut Kartodirdjo dalam Hamid (2020:45).

Pembelajaran sejarah akan membekali siswa dengan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk menelusuri dan menyelidiki berbagai peristiwa dan memahami serta menerima nilai-nilai yang ada pada peristiwa sejarah. Berikut pembelajaran sejarah dapat membantu siswa dalam: 1) memahami peristiwa masa

lalu dalam konteks masa kini; 2) untuk membangkitkan minat belajar tentang masa lalu; 3) memahami jati diri, keluarga, masyarakat, dan bangsa; 4) memahami budaya yang berkorelasi dengan masa kini; 5) memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang negara dan budaya berbagai bangsa; 6) melatih siswa untuk menemukan penyebab dan pemecahan masalah; 7) mengembangkan pola berpikir ilmiah dengan memecahkan masalah; dan 8) mempersiapkan siswa untuk pendidikan tinggi menurut Kamarga, Kusmarni, dan Hasan dalam Muhtarom (2021:117-118).

Dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru kepada siswa untuk memberikan pengetahuan dan dilaksanakan dengan memanfaatkan model pengajaran, waktu dan materi pembelajaran. Pembelajaran sejarah adalah salah satu pembelajaran yang penting dalam melakukan pengembangan karakter dan potensi diri di sekolah. Oleh karena itu pendidikan sejarah yang diajarkan disekolah adalah untuk menata nalar, mengembangkan sikap, membentuk kepribadian, memecahkan masalah, menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan selain itu pembelajaran sejarah memfasilitasi perkembangan jiwa dan raga secara keseluruhan sehingga tercipta karakter yang kuat dan mampu mengangkat harkat bangsa.

2.1.2 Model Pembelajaran

a. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Sri Handayani (2020:19-20) adalah suatu proses yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman-pengalaman

belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan atau strategi pembelajaran dan model pembelajaran mempunyai arti yang sama.

Menurut Joyce dan Weil dalam Khoerunnisa dan Aqwal (2020:3) model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang sumber belajar, dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau di tempat lain. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai *pattern of choice*, artinya guru memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arend, sebagaimana dinyatakan dalam Mulyono (2018:89) Istilah-istilah tertentu Model pembelajaran didirikan pada dua poin penting. Pertama-tama, arti istilah "model" melampaui pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Kedua model dapat menjadi alat komunikasi yang berguna, apakah membahas pengajaran di kelas atau mengawasi praktik anak-anak. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana mengorganisasikan kegiatan pembelajaran (pengalaman) secara sistematis (teratur) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Secara keseluruhan model pembelajaran adalah rencana latihan pembelajaran dengan tujuan agar pelaksanaan latihan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, unik, efektif, dapat dipahami dan dalam permintaan yang wajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan dari awal hingga akhir yang disajikan oleh guru secara khas. Model pembelajaran dapat disebut juga sebagai bingkai atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran teknik dan taktik pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Jenis-jenis model pembelajaran menurut Richard I. Arends dalam Sri Handayani (2020:21-24) antara lain yaitu:

1) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung secara khusus dimaksudkan untuk membantu siswa mempelajari pengetahuan prosedural dan deklarasi secara terstruktur dengan baik dan dipelajari selangkah demi selangkah.

2) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran langsung sangat berbeda dengan model pembelajaran kooperatif. Model ini dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang sangat membingungkan dan yang agak kompleks. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif dalam mencapai tujuannya.

3) Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Model pembelajaran berdasarkan masalah tidak dimaksudkan untuk membantu guru dalam memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Model ini dibuat untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berpikir kritis, kemampuan ilmiah, dan belajar berperan berbagai orang dewasa melalui peran siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi menjadi *self-regulated learner*.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Berikut merupakan fungsi dari model pembelajaran menurut Abas Asyafah (2019:23) yaitu sebagai berikut:

1) Pedoman perencanaan bagi perancang kegiatan pembelajaran dan pendidik

- 2) Petunjuk bagi dosen dan guru tentang cara melaksanakan pembelajaran sehingga dapat mengetahui langkah-langkah dan segala sesuatu yang perlu dilakukan dalam pembelajaran tersebut
- 3) Mempermudah dosen dan guru untuk mengajarkan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkannya
- 4) Mendorong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuan, moral, cara berpikir, dan strategi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai sebuah pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang akan digunakan, tujuan yang ingin dicapai, serta dengan tingkat kemampuan siswa menurut Mulyono dalam Shilphy A. Octavia (2020:15-16).

1. Bagi guru manfaat model pembelajaran adalah:
 - a) Dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong kegiatan dan aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran
 - b) Memudahkan guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran karena langkah-langkah yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, waktu yang tersedia, kemampuan daya serap siswa, serta ketersediaan media yang ada

- c) Memudahkan guru untuk melakukan analisis terhadap perilaku dan sikap siswa secara kelompok maupun secara personal dalam waktu singkat
 - d) Memudahkan guru untuk menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan penelitian tindakan kelas (PTK) guna untuk memperbaiki kualitas pembelajaran
2. Bagi siswa manfaat model pembelajaran adalah:
- a) Kesempatan siswa yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
 - b) Memudahkan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran
 - c) Mendorong semangat belajar siswa serta ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara penuh
 - d) Dapat melihat dan membaca kemampuan siswa secara pribadi di kelompoknya secara objektif

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (Rusman, 2018: 203) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan berkelompok. Kelompok yang dimaksud yaitu kegiatan belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dengan cara berkelompok dan saling bekerja sama.

Menurut Shilphy A. Octavia (2020:30) sebuah metode pendidikan yang dikenal sebagai pembelajaran kooperatif menekankan bekerja dalam kelompok

kecil siswa untuk memaksimalkan kesempatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran kooperatif jika salah satu anggota kelompok tidak memahami materi yang tercakup dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pendidikan yang berbentuk kelompok kecil. Siswa bekerja sama dalam suatu kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda. Jumlah siswa dalam kelompok, yang berkisar antara empat sampai enam orang yang saling berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Kelompok biasanya diberi sebuah hadiah dengan seberapa banyak siswa telah belajar. Agar siswa menjadi bersemangat, pembelajaran kooperatif justru dirancang untuk saling melengkapi dan membantu. Siswa yang tidak terlalu peduli dalam belajar akan terbantu oleh siswa yang sangat peduli dan dapat mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Selain meningkatkan proses pembelajaran, disamping itu juga akan terbentuk nilai saling gotong-royong, kepedulian sosial dan saling percaya. Hal ini juga mendorong siswa untuk menerima dan bertanggung jawab, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain dalam kelompok menurut Usman, Herawaty, Ramli, dan Laksana (2019:118).

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu strategi pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dan secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang dalam satu kelompok dengan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dari

kelompok tergantung pada aktivitas dan kemampuan anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok dalam bekerja sama.

b. Indikator Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) mempunyai langkah-langkah yang menunjukkan karakteristiknya menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:63) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1: Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Indikator	Kegiatan Guru
Tahap 1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
Tahap 2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi, ceramah, diskusi, metode lainnya atau melalui bahan bacaan
Tahap 3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar membentuk kelompok secara efektif dan efisien.
Tahap 4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas, sehingga

		permasalahan yang diberikan pada kelompok belajar dapat terselesaikan
Tahap 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
Tahap 6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:63)

c. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menerapkan sistem pembelajaran berkelompok secara sistematis dengan tujuan pembelajaran menurut Hanazah (2021:3-4) yaitu sebagai berikut:

1) Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk mencakup berbagai tujuan sosial juga meningkatkan hasil belajar akademik untuk tugas atau prestasi siswa. Selain mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan bagi kelompok atas dan bawah yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Penerimaan yang luas atas perbedaan antara kelompok terhadap perbedaan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan. Siswa dari berbagai latar belakang dan keadaan dapat berkolaborasi satu

sama lain melalui pembelajaran kooperatif, yang mengandalkan tugas akademik dan struktur penghargaan kooperatif untuk mengajarkan mereka untuk menghargai perbedaan satu sama lain.

3) Perkembangan keterampilan sosial

Mengajarkan keterampilan kerja tim dan berkolaborasi adalah tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif. Bekerja sama dengan sekelompok teman untuk memecahkan tugas dan masalah terkait pembelajaran. Sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk berinteraksi dengan orang lain dan bersosialisasi. Keterampilan interaktif sangat penting untuk dimiliki oleh siswa karena saat ini banyak sekali anak-anak yang masih kurang dalam pengembangan keterampilan sosial.

d. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Manfaat model pembelajaran kooperatif bila digunakan di dalam kelas memiliki efek positif. Beberapa manfaatnya menurut Haryadi, Matin & Putri (2021:111) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan siswa untuk percaya pada guru, kemampuan untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain
- 2) Mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-idenya secara verbal dan membandingkannya dengan temannya
- 3) Membantu siswa dalam belajar menerima perbedaan antara siswa yang pintar dan yang lemah.

Ironisnya, model pembelajaran belum banyak diterapkan dalam pendidikan. Melalui kemajuan pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi memberikan dampak yang signifikan terhadap penyusunan dan pelaksanaan strategi pembelajaran

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot*

a. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot*

Model pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (Rusman, 2018: 203) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan berkelompok. Kelompok yang dimaksud yaitu kegiatan belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dengan cara berkelompok dan saling bekerja sama.

Kahoot adalah game berbasis perangkat pendidikan berbasis game yang dapat digunakan oleh guru untuk menyediakan kuis, diskusi, atau ujian secara online. *Kahoot* dapat digunakan dalam bentuk dua mode yaitu dengan menggunakan mode klasik dimana pemain vs pemain secara individu dengan memakai perangkat pemain masing-masing dan dengan menggunakan mode kelompok dimana kelompok vs kelompok dengan menggunakan satu perangkat dan dapat menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan menurut Ntjalama dan Murdiyanto (2020:15).

Menurut Sumarso (2019:9) aplikasi *kahoot* adalah sebuah aplikasi online dimana kuis yang dapat disajikan dan dikembangkan dalam bentuk format

permainan. Dengan menggunakan sistem poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil dari tanggapan mereka.

Aplikasi *kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segera tantangan dan soal pertanyaan dalam proses belajar, karena *kahoot* adalah sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menurut Irwan, Luthfi dan Waldi (2019:97).

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* adalah suatu strategi pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dan dengan menggunakan platform *kahoot* sebagai alat pembelajaran berupa kuis dan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas dengan cara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang dalam satu kelompok.

b. Indikator Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot*

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot* mempunyai langkah-langkah yang menunjukkan karakteristiknya menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:63) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2: Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif
(*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot*

Tahap	Indikator	Kegiatan Guru
Tahap 1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
Tahap 2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi, ceramah, diskusi, metode lainnya atau melalui bahan bacaan
Tahap 3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar membentuk kelompok secara efektif dan efisien.
Tahap 4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mereka mengerjakan tugas, sehingga permasalahan yang diberikan pada kelompok belajar dapat terselesaikan
Tahap 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya

Tahap 6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok
---------	------------------------	--

Sumber: Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:63)

c. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Berbasis *Kahoot*

Manfaat model pembelajaran kooperatif bila digunakan di dalam kelas memiliki efek positif. Beberapa manfaatnya menurut Haryadi, Matin, dan Putri (2021:111) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajarkan siswa untuk percaya pada guru, kemampuan untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain
- 2) Mendorong siswa untuk mengungkapkan ide-idenya secara verbal dan membandingkannya dengan temannya
- 3) Membantu siswa dalam belajar menerima perbedaan antara siswa yang pintar dan yang lemah.

Sedangkan manfaat *kahoot* menurut Muhammad dan Tetep (2018:79) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi dalam menggunakan *kahoot* dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih interaktif, dimana terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut
- 4) Pembelajaran dapat ditingkatkan dan lebih baik
- 5) Pembelajaran menjadi lebih produktif dan kreatif

2.2 Studi Relevan

Kajian relevan adalah deskripsi mengenai kajian penelitian yang sudah pernah ada dan dilakukan seputar masalah yang diteliti. Maka dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan merupakan perkembangan dan kajian dari penelitian yang sebelumnya, sehingga dapat terlihat jelas bahwa kajian yang sedang dilakukan bukan merupakan pengulangan atau duplikasi.

Penelitian mengenai **“Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi”** dari beberapa tulisan yang ditemukan dari berbagai sumber karya tulis (buku, jurnal, dan skripsi serta karya ilmiah lainnya) yang mengungkapkan mengenai tema tersebut yang dapat dijadikan perbandingan oleh penulis tentang sejauh mana masalah yang akan dibahas dalam penulisan dan studi relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Neng Siti Khodijah tahun 2021 dengan judul Skripsi *"Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Edmodo Terhadap Kemampuan Memahami Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 28 Palembang"* Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Hasil penelitian yaitu pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbasis Edmodo, dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kondisi objektif siswa dan guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian adalah wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek isi materi, aspek kebahasaan,

dan aspek model yang dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Uji validasi dari ahli materi mendapat skor 24 dengan nilai persentase 75% dikategorikan sangat layak, uji validasi dari ahli model mendapat skor 41 dengan nilai persentase 93% dikategorikan sangat layak, uji validasi dari ahli kebahasaan mendapat skor 26 dengan nilai persentase 92% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli, pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbasis Edmodo yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat valid dan sangat baik.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Ridhan Diaz Tegar Dinata dan Puput Wanarti Rusimamto tahun 2017 dengan judul Jurnal *"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kuis Tim dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktikum Audio Televisi dan Amplifier di SMK Negeri 3 Surabaya"* Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian yaitu perangkat pembelajaran yang berkategori valid, ketuntasan klasikal hasil belajar pengetahuan kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dilatih ketrampilan berpikir kritis sebesar 90% dan sebelum kelas diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT hanya LKS dan lembar penilaian sebesar 100%. Keterlaksanaan perangkat pembelajaran berkategori efektif dengan rata-rata 8,05. Lebih lanjut respon siswa terhadap pembelajaran adalah positif dengan presentase 90% siswa merasa puas dan senang selama mengikuti pembelajaran. Sebesar 100% guru menyatakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan memberi kemudahan guru untuk mengajar dan siswa belajar.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Agung Prihatmojo dan Rohmani Tahun 2020 dengan judul Jurnal "*Pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game Who am I*" Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Hasil penelitian yaitu model kooperatif berbasis literasi berkarakter dengan game Who am I yang telah di uji coba terbatas menunjukkan aktifitas literasi berjalan 100%, siswa aktif dalam aktifitas tanya jawab pada game, dan hasil belajar menunjukkan seluruh siswa tuntas dengan rata-rata hasil belajar 80,3. Simpulan, Model pembelajaran kooperatif berbasis literasi berkarakter game Who am I efektif dalam meningkatkan aktifitas literasi siswa kelas V SD Soekarno Hatta, terlihat dari peningkatan hasil belajar dan penilaian.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan diatas, maka ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Persamaan penelitian Neng Siti Khodijah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif. Kemudian menggunakan media berbasis online atau menggunakan perangkat seperti smartphone, laptop, komputer dan lainnya dalam penggunaannya. Perbedaan penelitian Neng Siti Khodijah dengan penelitian ini adalah penelitian ini tidak menggunakan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif seperti jigsaw, tgt dan sebagainya. Penelitian ini tidak menggunakan variabel terikat. Dan objek penelitian ini di SMA sedangkan penelitian Neng Siti Khodijah di SMP.

Persamaan penelitian ini dengan Ridhan Diaz Tegar Dinata dan Puput Wanarti Rusimamto adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif dan menggunakan berbasis kuis dalam pelaksanaannya. Perbedaan penelitian Ridhan Diaz Tegar Dinata dan Puput Wanarti Rusimamto dengan

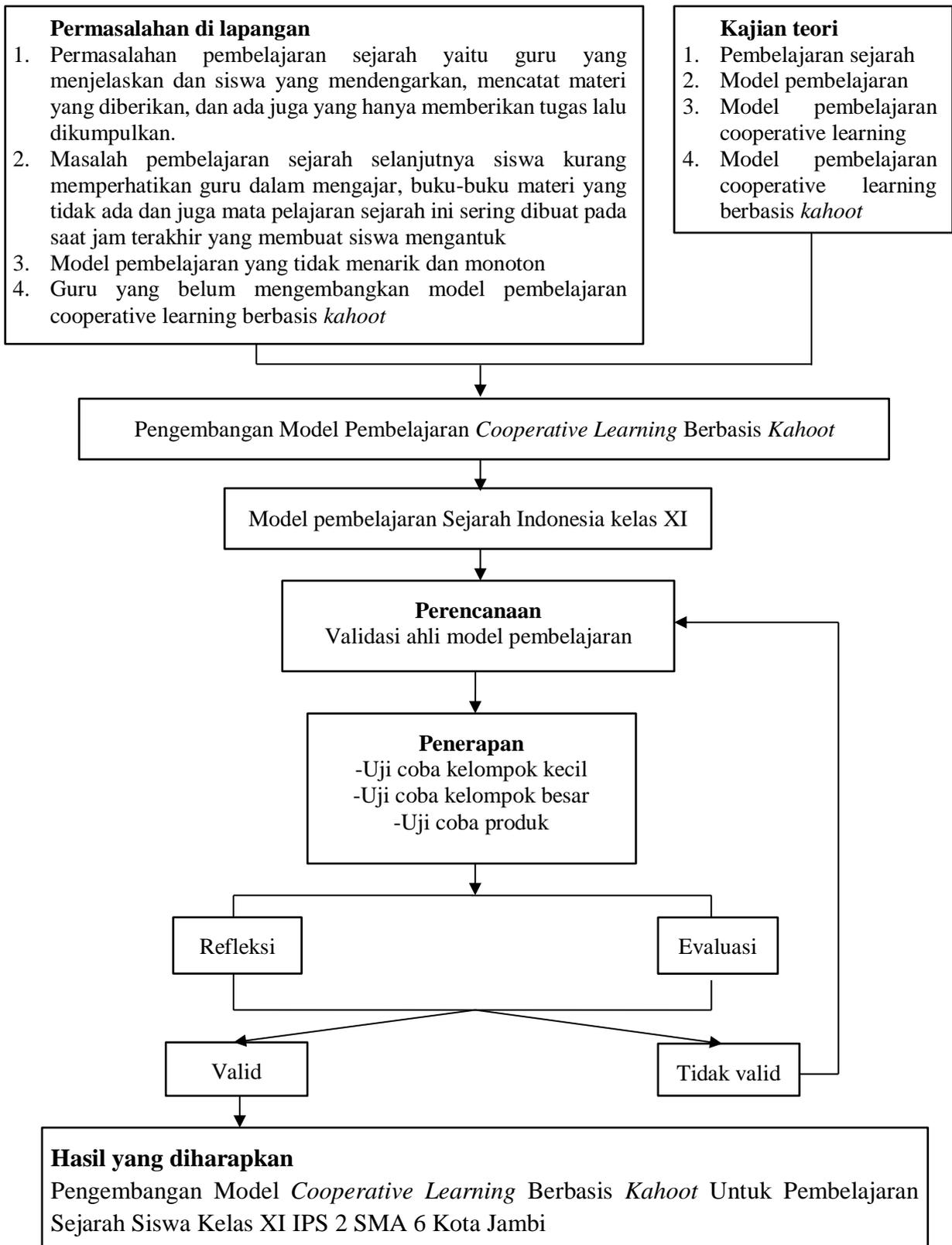
penelitian ini adalah penelitian ini tidak menggunakan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif seperti jigsaw, tgt dan sebagainya. Penelitian ini tidak menggunakan variabel terikat.

Persamaan penelitian Agung Prihatmojo dan Rohmani dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif. Kemudian menggunakan berbasis kuis dalam pelaksanaannya. Perbedaan penelitian Agung Prihatmojo dan Rohmani dengan penelitian ini adalah objek penelitian ini di SMA sedangkan penelitian Agung Prihatmojo dan Rohmani di SD.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah jalur pemikiran yang dirancang berdasarkan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan peneliti. Kerangka berpikir berisikan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait dalam suatu penelitian berdasarkan teori yang relevan, menurut pendapat ahli maupun hasil penelitian yang mendukung.

Permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi yaitu permasalahan yang sering dijumpai adalah dalam sistem pengajaran atau proses pengajaran yang dilakukan guru cenderung monoton, guru juga menggunakan sistem pengajaran hanya satu arah sehingga tidak ada interaksi siswa dan guru serta metode yang digunakan hanya berpatokan dengan metode ceramah dan diskusi. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*.



Bagan 2.1: Paradigma Penelitian Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

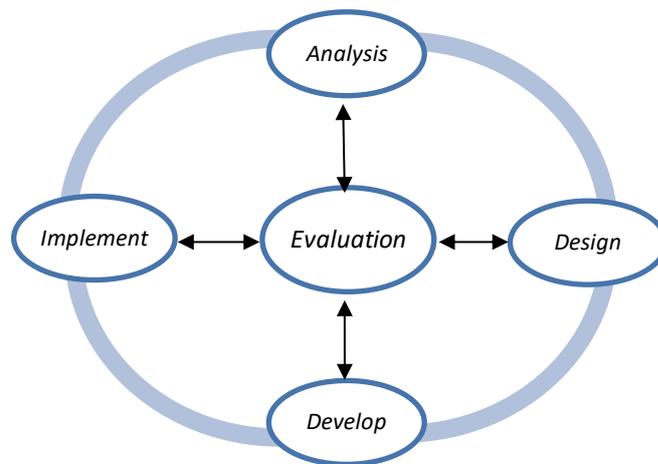
Metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D) adalah rancangan sistematis atau studi perencanaan, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses dan produk instruksional. Menurut Richey & Klein dalam Rengganis, Haruna, Sari, Sitopu, Brata, Gurning, Hasibuan, Chamidah, Karwanto, Muharlisiani, Martha, dan Subakti (2022:72), penelitian pengembangan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau informasi berdasarkan data yang sistematis dari percobaan atau praktek. Sugiyono dalam Rengganis, Haruna, Sari, Sitopu, Brata, Gurning, Hasibuan, Chamidah, Karwanto, Muharlisiani, Martha, dan Subakti (2022:72) mendefinisikan “metode penelitian dan pengembangan” sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya”. Dalam konteks pendidikan Gall & Borg mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai proses sistematis yang melibatkan evaluasi formatif dan sumatif untuk mengembangkan dan menyempurnakan program dan materi pendidikan.

Menurut Tuckman dalam Yudi & Sugianti (2020:18), penelitian atau *research* adalah upaya sistematis untuk memberikan jawaban atas masalah atau fenomena. Deskriptif-kuantitatif, kualitatif, eksperimental, kuasi-eksperimental, korelasi, kelompok kriteria, dan meta-analisis hanyalah beberapa dari sekian banyak jenis penelitian pendidikan yang sedang dikembangkan saat ini. Namun, tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan uji lapangan,

kemudian merevisinya, dan seterusnya, menjadikan penelitian pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan.

Model ADDIE merupakan proses generik yang biasanya digunakan oleh perancangan instruksional dan pengembangan pelatihan yang dinamis dan dapat diadaptasi untuk menciptakan alat pendukung kinerja dan pelatihan yang efisien menurut Yong dalam Rayanto & Sugianti (2020:28).

Pada penelitian ini model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki langkah-langkah model penelitian yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain produk), (3) *Development* (pengembangan produk), (4) *Implementation* (uji coba produk), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Adapun langkah-langkah model ADDIE dapat dilihat pada bagan berikut:

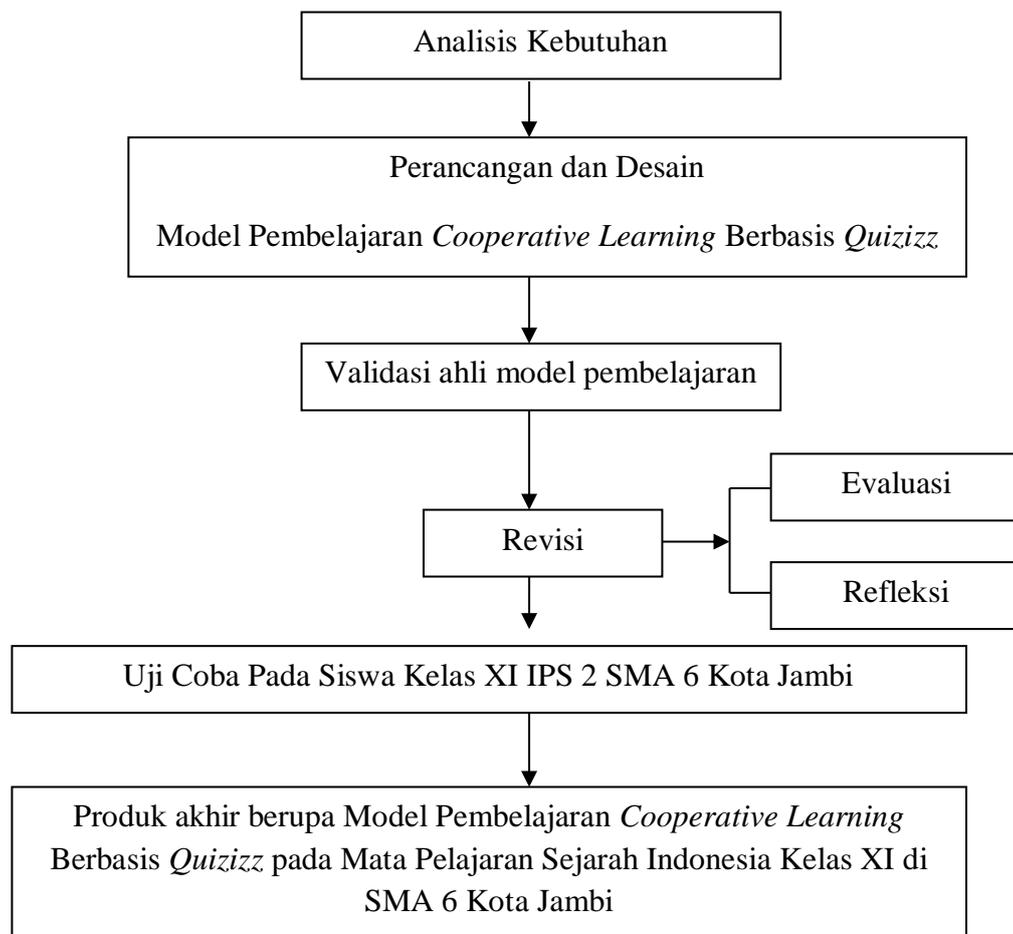


Bagan 3.1: Model ADDIE dan Tahapannya

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dan penelitian dalam model *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPS 2 adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and*

Evaluation) dari Dick dan Carry. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* beracuan pada model ADDIE. Adapun prosedur dari pengembangan yang digunakan adalah sebagai berikut:



Bagan 3.2: Prosedur Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi

3.2.1 *Analysis (Analisis)*

Tahapan pertama dari model ADDIE adalah melakukan analisis. Pada tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis guru, analisis siswa dan analisis materi, yaitu dijelaskan sebagai berikut:

a) Analisis kebutuhan guru

Analisis kebutuhan guru diperlukan dalam pengembangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Analisis kebutuhan guru diperlukan guna mengetahui apa saja yang diperlukan guru seperti model, metode, strategi, media, bahan ajar dan penunjang pembelajaran lainnya.

b) Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa diperlukan dalam pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*, analisis kebutuhan siswa diperlukan guna mengetahui kemampuan awal siswa seperti keterampilan dan pengetahuan siswa mengenai sejarah, serta kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.

c) Analisis materi

Materi yang dituangkan dalam pengembangan model ini adalah Peran Tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan analisis materi ini tidak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan materi ini dengan menggunakan *Kahoot* dalam menerapkannya.

3.2.2 *Design (Perancangan)*

Pada tahap kedua yaitu perancangan model ialah langkah-langkah membuat model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yakni:

1) Menyusun draf langkah model *cooperative learning* berbasis *kahoot*

Pada penyusunan langkah model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dibuat serupa desain dari model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Berikut langkah pembuatan desain model *cooperative learning* berbasis *kahoot*:

- a) Menganalisis kebutuhan guru dan siswa
- b) Menentukan tujuan pengembangan
- c) Merumuskan indikator pembelajaran
- d) Menyusun draf langkah pembelajaran model *cooperative learning* berbasis *kahoot*
- e) Mengikut sertakan guru dan siswa untuk menguji produk model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dikembangkan

3.2.3 *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan ini dimaksudkan agar tidak ditemukan permasalahan dalam tahap implementasi dan jika pengembangan yang dilakukan belum valid maka akan dilakukan revisi dengan tujuan untuk memperbaiki.

Kemudian berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah tersusun kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli untuk di uji coba dan disempurnakan apabila telah di setujui dan ditandatangani

oleh tim ahli dosen Pendidikan Sejarah Universitas Jambi Ibu Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

Produk model pembelajaran yang telah mendapat masukan dan disetujui oleh tim ahli maka akan di uji coba dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi melalui uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan.

3.2.4 Implementation (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi yang merupakan tahap penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi. Dengan subjek uji coba berupa uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa, uji coba kelompok besar yang berjumlah 15 orang siswa dan uji coba lapangan di kelas XI IPS 2 yang berjumlah 34 orang siswa.

Produk yang dinyatakan layak oleh ahli maka akan di terapkan dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan dilakukannya implementasi pada situasi nyata dikelas sehingga dapat menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan baik.

3.2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi adalah tahapan penilaian dimana data yang didapat dari tahap implementasi maka data tersebut akan diproses untuk mendapatkan hasil mengenai kelayakan dari model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah diterapkan.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian menurut Mukhtazar (2020:45) adalah narasumber atau informan yang menjadi sumber data riset. Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang ditujukan kepada siswa kelas XI IPS SMA 6 Kota Jambi, dengan jumlah satu kelas rata-rata 30 siswa. Desain uji coba dalam penelitian ini meliputi:

3.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Berupa uji coba kelompok kecil yang terdiri atas 6 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 2 orang dengan nilai sejarah tinggi, 2 orang dengan nilai sejarah sedang, dan 2 orang dengan nilai sejarah rendah diambil dari populasi kelas XI IPS 2 semester genap di SMA 6 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika model pembelajaran digunakan sebelum uji coba kelompok besar dilaksanakan.

3.3.2 Uji Coba Kelompok Besar

Berupa uji coba kelompok besar yang terdiri dari 15 orang yang dimana dalam satu kelompoknya terdiri dari 5 orang dengan nilai sejarah tinggi, 5 orang dengan nilai sejarah sedang, dan 5 orang dengan nilai sejarah rendah diambil dari populasi kelas XI IPS 2 semester genap di SMA 6 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Melalui uji coba ini diharapkan saat uji coba lapangan tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk pengembangan digunakan.

3.3.3 Uji Coba Lapangan

Setelah produk dinyatakan layak dan menjadi produk yang final yang akan dikembangkan maka, selanjutnya adalah melakukan uji coba produk melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan semangat belajar siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 34 orang dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning*. Pemilihan sampel uji coba lapangan ini adalah dengan metode pengambilan sampling jenuh/sensus. Pemilihan studi sampel uji coba kelompok besar mengutip desain sampling jenuh/sensus menurut Sugiyono (2017:85) yaitu dengan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.1: Sampel siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi

No.	Nama	NIS	Jenis Kelamin
1.	Abim Alfajri	10437	L
2.	Bintang Herlambang	10480	L
3.	Delon Rausanfik	10490	L
4.	Khoirunnisa	10545	P
5.	Nabil Faiz	10599	P
6.	Nabila	10603	P
7.	Refany Zahwa	10647	P
8.	Rizky Azhar	10664	L
9.	Salwa Salsabilah	10673	P
10.	Angellina	10459	P
11.	Dery Aldi	10493	L
12.	Gheitsa Layla	10529	P
13.	Gilang Dhani	10530	L
14.	Hermawan	10533	L
15.	Ken Arya	10542	L
16.	Ajeng Syallum	10443	P
17.	Deska Handayani	10494	P
18.	Nasya Savira	10602	P
19.	Nayla Putri	10612	P
20.	Riska Ramadhani	10659	P
21.	Vitania Rumengan	10666	P

22.	Fitra Sugito	10523	L
23.	M. Wira Gandhi	10559	L
24.	Abimayu Destin	10302	L
25.	Zustine Primatama	10722	L
26.	Vito Mayshandi	10705	L
27.	Aldion Nugraha	10447	L
28.	Al Farel Gusro	10444	L
29.	Rado Harlino	10629	L
30.	Geraldo Zidan	10528	L
31.	Mita Syauqiyah	10571	P
32.	Mesyha Putri	10567	P

Sumber: Dokumen SMA 6 Kota Jambi

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Menurut Sugiyono (2017:8-9) mengatakan bahwa ada dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data berbentuk kalimat, kata dan gambar. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka.

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk memperoleh data yang diambil yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berisi tentang gambaran umum objek penelitian yaitu keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana. Data kuantitatif yang diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli model yang berupa isian angket dalam perbaikan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*.

3.4.2 Sumber Data

Menurut Sujarweni (2018:11) sumber data adalah subjek yang menjadi data penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan sumber primer dan sumber sekunder yaitu sebagai berikut:

1) Sumber Data Primer

Sumber primer adalah data yang diberikan langsung kepada pengumpulan data. Data dikumpulkan oleh peneliti sendiri langsung dari asal atau objek penelitian menurut Sugiyono (2018:456). Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi terkait dengan pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, misalnya lewat dokumen atau orang lain menurut Sugiyono (2018:456). Sumber sekunder dalam penelitian ini yang didapat dengan cara tidak langsung dari sumbernya. Sumber sekunder yang digunakan adalah kajian pustaka yaitu buku, jurnal, artikel, skripsi, tesis dan lain sebagainya yang terkait dengan pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018:102) instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur kejadian (variabel penelitian) peristiwa sosial atau alam yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Menurut Zainal Arifin (2019:10) observasi adalah suatu proses pengamatan secara sistematis, konsisten dan rasional mengenai fenomena untuk mencapai tujuan

tertentu. Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dimana hal-hal diamati secara langsung dan dicatat pada alat pengamatan atau observasi. Naskah observasi yang tersusun sebaiknya dilakukan validasi oleh tim ahli model pembelajaran. Naskah baru sempurna dan dapat diuji cobakan apabila disetujui dan ditanda tangani oleh tim ahli model yaitu dosen pendidikan sejarah Ibu Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

Tabel 3.2: Kisi-kisi Lembar Observasi Validasi Ahli Model Pembelajaran
Cooperative Learning Berbasis *Kahoot*

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi, ceramah, diskusi, metode lainnya atau melalui bahan bacaan				
3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar membentuk kelompok secara efektif dan efisien.				
4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mereka mengerjakan tugas, sehingga permasalahan yang diberikan pada kelompok belajar dapat terselesaikan				
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang telah				

		dipelajari atau masing-masing kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya				
6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok				

Sumber: Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:63)

3.5.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu jenis komunikasi yang dapat dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih, dengan satu pihak sebagai pewawancara dan pihak lainnya sebagai pihak yang diwawancarai dengan tujuan tertentu, seperti mengumpulkan data atau informasi. Untuk mendapatkan jawaban, pewawancara mengajukan serangkaian pertanyaan kepada orang yang diwawancarai Fadhallah (2020:2).

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas atau disebut wawancara secara terbuka. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan kepada salah satu guru sejarah SMA 6 Kota Jambi yaitu Bapak Yulhalmahera, S.Pd untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran di kelas.

Tabel 3.3: Kisi-kisi Wawancara Untuk Proses Pembelajaran

Indikator	Pertanyaan
Pembelajaran Sejarah	a. Bagaimana kondisi pembelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi? b. Bagaimana sistem pembelajaran sejarah yang digunakan di SMA 6 Kota Jambi? c. Apa saja permasalahan pembelajaran sejarah yang ditemukan di SMA 6 Kota Jambi?
Model Pembelajaran	a. Apa saja model pembelajaran yang pernah digunakan selama proses belajar mengajar sejarah di SMA 6 Kota Jambi?

	<p>b. Apa saja model pembelajaran yang diketahui dan dikuasai oleh guru sejarah di SMA 6 Kota Jambi?</p> <p>c. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi?</p>
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	<p>a. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> pernah digunakan di SMA 6 Kota Jambi?</p> <p>b. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> pernah digunakan di kelas XI IPS 2?</p> <p>c. Apakah guru pernah mengembangkan model pembelajaran <i>cooperative learning</i>?</p> <p>d. Bagaimana jika dilakukan pengembangan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> pada pembelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi?</p>
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	<p>a. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> berbasis <i>kahoot</i> pernah digunakan di SMA 6 Kota Jambi?</p> <p>b. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> berbasis <i>kahoot</i> pernah digunakan di kelas XI IPS 2?</p>

3.5.3 Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah proses memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, angka tertulis, gambar dan lain sebagainya yang berupa laporan yang dapat mendukung dalam penelitian menurut Sugiyono (2018:476).

Pada studi dokumentasi ini, peneliti memperoleh informasi dan data dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang ada di SMA 6 Kota Jambi. Kemudian memperoleh data secara langsung dari pihak terkait. Adapun data yang didapat berupa daftar nama siswa, hasil nilai belajar pada mata pelajaran sejarah dan dokumen-dokumen penunjang lainnya.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018:482) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Ini

termasuk mengatur data ke dalam kategori, mendeskripsikan data ke dalam unit, mensintesis data menjadi pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

3.6.1 Uji Homogenitas

Uji homogenitas menurut Putri (2018:11) memiliki fungsi untuk mencari kelompok data sampel yang dikatakan sebagai homogen. Uji homogenitas dapat digunakan sebagai persyaratan untuk bisa melakukan analisis lebih lanjut. Adapun tujuan uji homogenitas adalah untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama.

Tujuan uji homogenitas dalam penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa sampel dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan yang dilakukan adalah bersifat homogen. Berikut cara menghitung distribusi variabel menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Variasi Terbesar}}{\text{Variasi Terkecil}}$$

Sumber: Kadir (2017:157)

3.6.2 Uji Normalisasi

Seperti yang ditunjukkan oleh Ghozali (2018:145) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dan variabel dependen, atau keduanya, dalam model regresi berdistribusi normal. Hasil uji statistik akan lebih rendah jika variabel tidak berdistribusi normal.

Adapun tujuan dari uji normalisasi dalam penelitian ini adalah untuk melihat data dari hasil penilaian validasi ahli dan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok

besar dan uji coba lapangan yang dilakukan berdistribusi normal. Berikut cara menghitung distribusi variabel menggunakan rumus:

$$X^2 \text{ hitung} = \sum \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Sumber: Kadir (2017:157)

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi hasil pengamatan pada klasifikasi ke-1

E_i = Frekuensi yang diharapkan pada klasifikasi ke-1

3.6.3 Uji Validitas

Uji validitas pada dasarnya menentukan dan mengetahui valid atau tidak suatu kusioner, dan dapat dikatakan valid jika pertanyaan pada kusioner dapat menggungkapkan sesuatu yang dapat diukur oleh kusioner tersebut oleh Ghozali (2018:51). Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah disiapkan mampu mengukur dengan tepat apa yang perlu diukur. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui validitas suatu kuesioner oleh Darma (2021:7).

Tujuan uji validasi dalam penelitian ini adalah untuk menguji validasi data dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan yang dilakukan adalah valid atau tidak valid.

Uji signifikan dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Di dalam menentukan layak dan tidaknya suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05 yang $X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir atau pertanyaan atau variabel tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya,

jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir atau pertanyaan atau variabel tersebut dinyatakan tidak valid.

- a. Validitas kuesioner menggunakan rumus Korelasi Produk Moment dan Relation.

Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Sumber: Saifuddin Azwar (2017:153)

Keterangan:

- r = koefisien kolerasi
 $\sum x$ = jumlah skor item
 $\sum y$ = jumlah skor total pertanyaan
 N = jumlah responden

- b. Validitas instruments tes dan angket dapat dihitung dengan memakai rumus indeks daya diskriminasi item, dengan rumus sebagai berikut:

$$d = \frac{niT}{Nt} - \frac{niR}{nR}$$

Sumber: Saifuddin Azwar (2017:153)

Keterangan:

- niT = Banyaknya penjawab item dengan benar dari kelompok tinggi
 nT = Banyaknya penjawab dari kelompok tinggi
 niR = Banyaknya penjawab item dengan vbenar dari kelompok rendah
 nR = Banyaknya penjawab dari kelompok rendah

3.6.4 Uji Reliabilitas

Sejauh mana hasil pengukuran dapat diandalkan dan bebas dari kesalahan pengukuran dikenal sebagai reliabilitas. Tujuan uji reliabilitas instrumen adalah untuk menentukan apakah data yang dihasilkan kuat atau dapat diandalkan oleh Darma (2021:17).

Tujuan uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah untuk menguji reliabilitas data dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan.

Dalam mencari reliabilitas dalam penelitian ini penulis menggunakan teknis Cronbach Alpha untuk menguji reliabilitas, alat ukur yaitu kompleksitas tekanan ketaatan, pengetahuan auditor serta dinyatakan oleh Ghozali (2018:46), yaitu jika koefisien Cronbach Alpha $> 0,70$ maka pertanyaan dinyatakan andal atau suatu konstruk maupun variabel dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika koefisien Cronbach Alpha $< 0,70$ maka pertanyaan dinyatakan tidak andal.

Perhitungan reliabilitas formulasi Cronbach Alpha ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS. Cara menghitung suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel menggunakan rumus:

$$Rkk = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right)$$

Sumber: Nurgiantoro (2017:404)

Keterangan:

Rkk = Koefisiensi reliabilitas

k = Banyaknya butir

$\sum ab^2$ = Jumlah varians butir

Jika dibuat ke dalam bentuk tabel maka akan menjadi seperti berikut:

Tabel 3.4: Tingkat Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$> 0,9$	Sangat Reliabel
$0,7 - 0,9$	Reliabel
$0,4 - 0,7$	Cukup Reliabel
$0,2 - 0,4$	Kurang Reliabel
$< 0,2$	Tidak Reliabel

Sumber: Ghozali (2018 :56)

3.6.5 Uji Efektivitas

Uji efektivitas menurut Borg dan Gall dalam Sari dan Susanti (2016:162) adalah salah satu uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan maksud untuk menarik calon pengguna produk. Maka efektivitas adalah melakukan pekerjaan yang benar dan menurut Sari dan Susanti (2016:162) uji efektivitas adalah uji kelayakan dalam penelitian pengembangan.

Maka tujuan dari uji efektivitas dalam penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran *cooperatif learning* berbasis *kahoot* yang telah dikembangkan. Berikut rumus uji efektivitas yaitu:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Aktivitas

F = Frekuensi Tiap Aktivitas

N = Jumlah Frekuensi Aktivitas Siswa

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Tahap analisis dibutuhkan sebagai dasar pengembangan dari model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi di SMA 6 Kota Jambi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru mata pelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi. Analisis kebutuhan ini berupa analisis kebutuhan guru, siswa dan materi sebagai pengumpulan informasi yang akan dijadikan bahasan dalam pengembangan ini.

1. Analisis Kebutuhan Guru

Pada tahap awal adalah menganalisis kebutuhan guru dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru sejarah Bapak Y, S.Pd pada hari Senin 3 April 2023 pukul 09:00 WIB di SMA 6 Kota Jambi. Analisis kebutuhan guru berkenaan dengan masalah-masalah yang dihadapi guru. Pertama, masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Dalam kegiatan belajar di kelas guru belum bisa menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Guru menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar, guru masih kurang dalam menerapkan pembelajaran menggunakan model, metode, strategi serta media-media pembelajaran.

Kedua, kebutuhan guru mengenai model-model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru menerapkan model-model pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, metode diskusi dan metode tanya jawab. Ketiga, kebutuhan guru mengenai media pembelajaran yang masih terbatas, guru yang masih belum menguasai media dan belum sempat dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil paparan tersebut maka dapat disimpulkan kebutuhan guru yaitu sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan guru terhadap proses pembelajaran sejarah
- 2) Kebutuhan guru terhadap model-model pembelajaran yang masih kurang bervariasi
- 3) Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran

Oleh karena itu, tujuan dari analisis kebutuhan guru adalah untuk mengetahui kebutuhan guru mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas. Model pembelajaran dibutuhkan sebagai sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* diharapkan mampu mengatasi kebutuhan guru dalam pembelajaran sejarah sehingga menjadi menarik dan bermakna.

2. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap analisis kebutuhan siswa, peneliti melakukan observasi langsung di kelas XI IPS 2 pada hari Senin 3 April 2023 pukul 10:00 WIB di SMA 6 Kota Jambi untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan siswa seperti keterampilan dan pengetahuan siswa mengenai pelajaran sejarah, serta kesulitan yang dihadapi

siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan adalah kesulitan siswa dalam pembelajaran seperti siswa kurang memperhatikan guru, siswa yang tidak memiliki buku-buku materi, mata pelajaran sejarah yang sering dibuat pada saat jam terakhir yang membuat siswa mengantuk dan siswa mengalami kesulitan belajar dikarenakan tidak memiliki motivasi belajar dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil paparan tersebut maka dapat disimpulkan kebutuhan siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan siswa terhadap pembelajaran sejarah yang menarik
- 2) Siswa membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik
- 3) Siswa membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

Oleh karena itu, tujuan dari analisis kebutuhan siswa adalah untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga dibutuhkannya sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* diharapkan mampu mengatasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga menjadi menarik dan bermakna.

3. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi dilakukan setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan guru dan siswa dengan melakukan observasi dan wawancara pada hari Senin 3 April 2023 di SMA 6 Kota Jambi. Adapun tujuan dari analisis materi yaitu

untuk menerapkan kebutuhan dalam pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Materi yang dituangkan dalam pengembangan adalah materi “Peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia”. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA 6 Kota Jambi adalah dengan melihat kurikulum yang digunakan di SMA 6 Kota Jambi sehingga materi ini dikembangkan dan diterapkan sesuai dengan kompetensi dan kebutuhan siswa, kemudian materi ini masih belum diterapkan dalam pembelajaran di kelas XI IPS 2.

Berdasarkan hasil observasi kebutuhan materi guru yang masih belum mengajarkan materi tokoh-tokoh daerah Jambi dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan siswa masih belum mengenal dan mengetahui materi peran tokoh-tokoh daerah Jambi dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia seperti Sultan Thaha Syaifuddin, Kolonel Abundjani, Depati Parbo, Raden Mattaher, dan Ratumas Sina. Perlunya mengenal tokoh-tokoh daerah Jambi yaitu siswa dapat mengetahui dan mengenal perjuangan para tokoh-tokoh daerah dalam memperjuangkan Indonesia, kemudian mengenalkan sejarah dan pahlawan daerah yang telah berperan penting, serta menghargai perjuangan dan memaknai arti persatuan.

Oleh karena itu, tujuan dari analisis materi adalah untuk mengetahui kebutuhan materi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga dibutuhkannya sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* diharapkan mampu mengatasi kebutuhan materi dalam pembelajaran sejarah sehingga menjadi menarik dan bermakna.

4.1.2 Design Pengembangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Pada tahap perancangan model ialah langkah-langkah membuat model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yakni:

1. Pemilihan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Dalam memilih model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan kenyataan yang dibutuhkan sekolah. Oleh karena itu dalam memilih model pembelajaran harus dipertimbangkan dan diperhatikan aspek-aspek yaitu tujuan pembelajaran yang ingin, kemampuan guru, kemampuan peserta didik, sarana yang digunakan, lingkungan sekolah, proses pembelajaran yang berlangsung dan media-media pembelajaran serta kebutuhan guru dan kebutuhan siswa.

Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah model pembelajaran yang dipilih dengan mempertimbangkan aspek-aspek dan kebutuhan berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Jambi dengan tujuan untuk menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan dan baik serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif.

2. Menyusun Draf Awal Langkah Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Pada penyusunan langkah model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang dibuat serupa desain dari model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Berikut langkah pembuatan desain model *cooperative learning* berbasis *kahoot*:

Tabel 4.1: Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Berbasis Kahoot

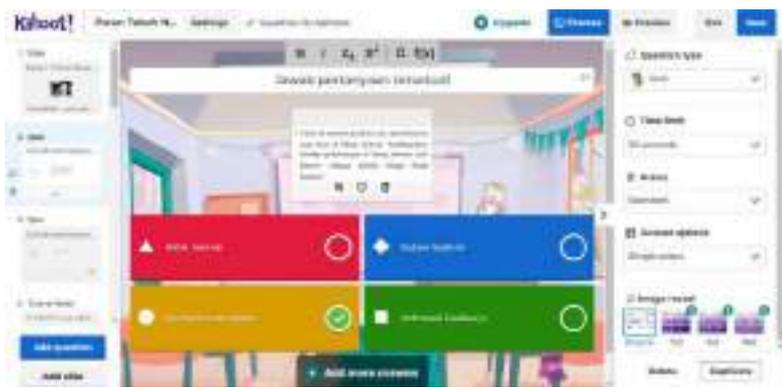
Tahap	Indikator	Kegiatan Guru
Tahap 1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
Tahap 2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi, ceramah, diskusi, metode lainnya atau melalui bahan bacaan
Tahap 3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar membentuk kelompok secara efektif dan efisien.
Tahap 4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mereka mengerjakan tugas, sehingga permasalahan yang diberikan pada kelompok belajar dapat terselesaikan
Tahap 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
Tahap 6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:63)

3. Membuat Desain *Kahoot*

Pada penyusunan desain *kahoot* yang dibuat serupa desain dari model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Berikut langkah pembuatan desain *kahoot*:

Tabel 4.2: Desain *Kahoot*

No.	Gambar	Rancangan
1.		Tampilan dalam membuat soal pilihan ganda di <i>kahoot</i>
2.		Tampilan dalam membuat soal <i>true or false</i> di <i>kahoot</i>
3.		Tampilan awal melaksanakan kuis menggunakan <i>kahoot</i> dengan berkelompok serta menggunakan 1 perangkat <i>Handphone</i>

4.		Tampilan dalam melaksanakan kuis menggunakan <i>kahoot</i>
<p style="text-align: center;">Link dalam pembuatan Kahoot : https://create.kahoot.it/</p>		
<p style="text-align: center;">Link untuk melaksanakan Kahoot : https://kahoot.it/</p>		

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* memiliki soal-soal pertanyaan yang dimasukkan ke dalam *kahoot*. Berikut merupakan soal-soal pertanyaan beserta jawabannya yaitu:

SOAL-SOAL PERTANYAAN



Jawab pertanyaan tersebut!

26

2. Tokoh yang strategis dan berjangka dalam peperangan melawan Belanda yang dikenal dengan nama Perang Tahi pada tahun 1803-1830. Tokoh yang dimaksud adalah?

0 Answers

▲ Pangeran Diponegoro

◆ Tuanku Imam Bonjol

● Cut Nyak Dhien

■ Pattimura

1/6 kahoot.it Game PIN: 9485420

3. Pattimura adalah tokoh yang memertang upaya VOC dalam memonopoli perdagangan di wilayah Mataram?

16



0 Answers

◆ True

▲ False

4/6 kahoot.it Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

25

4. Tokoh ini dikenal sebagai salah satu dari Tiga Serangkai dan memiliki peran yang besar dalam dunia Pendidikan Indonesia. Tokoh yang dimaksud adalah?

0 Answers

▲ Achmad Soebarjo

◆ Sutan Syahrir

● Soekarno

■ Ki Hadjar Dewantara

1/6 kahoot.it Game PIN: 9485420

17

2. Sultan Syahri' adalah seorang pemimpin golongan muda dan mendesak Soekarno-Hatta segera mendeklarasikan kemerdekaan?

0 Answers

True False

kahoot.it Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

27

1. Ujung yang menerima perlakuan mistis Palembang terhadap Inggris dan Belanda yang disebut dengan Pong Mering. Tokoh perajurit yang dimaksud adalah?

0 Answers

Pangeran Antasari Sultan Mahmud
I Gusti Kutut Jelantik Raden Inten II

kahoot.it Game PIN: 9485420

17

2. Singamangaraja XI adalah tokoh yang menentang monopoli oleh Belanda dan berasal dari Tapanuli Sumatra Utara?

0 Answers

True False

kahoot.it Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

27

Si tokoh ini dikenal sebagai salah satu dari tiga tokoh yang menjadikan dasar negara Indonesia dan peninjauan-peninjauan sangat berdampak besar terhadap Indonesia. Tokoh perjuang ini adalah?

0 Answers

▲ Moh. Yamin	◆ Soekarno
● Ki Hadjar Dewantara	■ Mohammad Hatta

kaahoot.it Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

28

Si tokoh yang melanjutkan perjuangan ayahnya melawan penjajahan Belanda dan Belanda berusaha untuk menangkisnya karena ia sangat berpengaruh pada masyarakatnya dalam sejang. Tokoh pejuang ini adalah?

0 Answers

▲ Sultan Agung	◆ R.A Kartini
● Sultan Mahmud Badaruddin II	■ Cut Nyak Dhien

kaahoot.it Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

17

R. Ayub salah satu pemimpin kelompok, pejuang dan pembela-pembela bangsa yang dibunuh VOC di Malaka?

0 Answers

◆ True	▲ False
--------	---------

kaahoot.it Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

11. Tokoh ini dirif telah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia melalui berbagai organisasi seperti Jong Java dan Pergerakan Mahasiswa Indonesia di Belanda. Siapa beliau? Akan membunyikan Siskamla dan Rata dan Himpunan Gokok serta lain, mengapa tidak profilnya adalah?

28

0 Answers

▲ Achmad Soebarjo

◆ Ki Hadjar Dewantara

● Soekarno

■ Sultan Syahrir

13/16 Kahoot!t Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

12. Selama masa pendudukan Belanda dan besarnya pertempuran yang dilakukan oleh Belanda, salah satunya pertempuran terbesar yang dilakukan oleh Belanda selama masa pendudukan di Resistan adalah pertempuran?

28

0 Answers

▲ Perang Diponegoro

◆ Perang Pattimura

● Perang Padri

■ Perang Menteng

13/16 Kahoot!t Game PIN: 9485420

13. Apakah Sultan Agung Tirtayasa menentang perjanjian pada masa VOC menerapkan monopoli perdagangan di Kesultanan Banten?

18

0 Answers

◆ True

▲ False



14/16 Kahoot!t Game PIN: 9485420

Jawablah pertanyaan tersebut!

28

14. Tokoh ini adalah salah satu tokoh yang aktif dalam memperjuangkan kemerdekaan bagi bangsa Indonesia dan sebagai pejuang dari negara kita tokoh yang memusnahkan aksi proklamasi. Tokoh yang dimaksud yaitu?

0 Answers

▲ Mohammad Hatta ◆ Soekarno

● Achmad Soebarno ■ Ki Hadjar Dewantara

15/11 kahoot.it Game PIN: 9485420

15. Ki Hadjar Dewantara adalah salah satu dari Tiga Serangkai bersama Ernest Douwes Dekker dan Tjipto Mangunkusumo?

18

0 Answers

◆ True ▲ False

16/11 kahoot.it Game PIN: 9485420

Tokoh yang memimpin rakyat Jambi dalam perang sengit di Muara Kumpoh pada tahun 1858?

28

0 Answers

▲ Ratumas Sina ◆ Sultan Thaha Syaifuddin

● Raden Maktaber ■ Letnan Kolonel Abundjani

17/11 kahoot.it Game PIN: 4372752

Seorang panglima yang berasal dari Jambi dan banyak memimpin pertempuran melawan Belanda sebanyak 5 kali pertempuran?

18

0 Answers

▲ Depati Parbo	◆ Letnan Kolonel Abundjani
● Pattimuna	■ Raden Mattaher

16/71 kahoot.it Game PIN: 4372752

Pattimuna Sina adalah salah satu tokoh wanita yang berperan dalam memperjuangkan kemerdekaan yang berasal dari Jambi?

18

0 Answers

◆ True	▲ False
--------	---------

16/71 kahoot.it Game PIN: 4372752

Tokoh yang memimpin pertempuran antara abayat Kerinci melawan Belanda pada tahun 1901 di Marjuto Lempur adalah?

18

0 Answers

▲ Letnan Kolonel Abundjani	◆ Raden Mattaher
● Depati Parbo	■ Sultan Thaha Syaifuddin

16/71 kahoot.it Game PIN: 4372752



Gambar 4.1: Soal-soal pertanyaan dalam *kahoot*

Kunci Jawaban

Tabel 4.3: Kunci Jawaban pertanyaan *kahoot*

1. Mohammad Hatta	11. Achmad Soebarjo
2. Tuanku Imam Bonjol	12. Pangeran Diponegoro
3. False	13. True
4. Ki Hadjar Dewantara	14. Soekarno
5. True	15. True
6. Sultan Mahmud	16. Sultan Thaha Syaifuddin
7. True	17. Raden Mattaher
8. Moh. Yamin	18. True
9. Cut Nyak Dhien	19. Depati Parbo
10. True	20. True

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* memiliki rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penerapannya. Berikut merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMA 6 Kota Jambi
Mata Pelajaran	:	Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	:	XI/Semester 2 (Genap)
Materi Pokok	:	Peran Tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
Alokasi Waktu	:	2 x 30 menit

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa
- 2) Guru memotivasi siswa
- 3) Guru melakukan presensi kehadiran
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti (40 menit)

- 1) Guru menyampaikan topik pembelajaran hari ini
- 2) Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar
- 3) Siswa membentuk kelompok belajar

- 4) Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis *kahoot* pada saat mengerjakan tugas
- 5) Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis *kahoot*
- 6) Guru meminta siswa menyimpulkan materi hari ini
- 7) Siswa menyimpulkan materi hari ini

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru mengevaluasi hasil belajar siswa
- 2) Guru memberikan penghargaan/*reward* pada siswa yang terbaik
- 3) Guru dan siswa menyimpulkan materi
- 4) Guru menutup pembelajaran

3. Model Pembelajaran: Model Pembelajaran *Cooperative learning*

4. Media Pembelajaran: *Kahoot*

5. Penilaian/*Assesment*:

- a. Tes: Tes Objektif
- b. Non-tes: Pengamatan Sikap: Kreativitas, Keaktifan, Tanggung jawab, Disiplin. Percaya diri, dan Kerja sama

4.1.3 Analisis Pengembangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Pada tahapan analisis pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yaitu:

1. Validasi Ahli Model Pembelajaran

Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah tersusun kemudian dilakukan validasi. Validasi oleh ahli model dilakukan oleh dosen Pendidikan Sejarah Universitas Jambi yaitu Ibu

Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil dari validasi model pembelajaran disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4: Hasil validasi langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif
(*Cooperative Learning*) Berbasis Kahoot

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skala Nilai				%
			1	2	3	4	
1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif untuk bisa menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dengan tetap mengutamakan sikap kerja sama, disiplin, jujur dan bertanggung jawab. Serta menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				4	100%
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan materi kepada siswa dengan metode ceramah dengan materi pembelajaran peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Salah satu tokoh daerah yaitu Tuanku Iman Bonjol yang merupakan tokoh daerah yang berasal dari Sumatra Barat dan memiliki peran sebagai seorang pejuang yang berperang dalam				4	100%

		melawan Belanda dan dikenal dengan Perang Padri.					
3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membagi siswa kedalam bentuk kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (nilai tinggi, sedang dan rendah), kemudian anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, serta kesetaraan gender yang berbeda. Sehingga dapat membentuk kelompok secara efektif dan efisien				4	100%
4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru melakukan sebuah tes dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> . Setelah dibagikan kelompok, siswa masuk ke dalam <i>kahoot</i> dengan satu perangkat handphone yang digunakan dan membentuk satu nama grup kelompok. Kemudian siswa memulai tes tersebut dan siswa diharapkan mampu menjawab tes dengan cara berdiskusi dan berkejasama dalam suatu kelompok.				4	100%
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil tes yang telah dilakukan oleh siswa dengan media berbasis <i>kahoot</i> secara berkelompok tentang materi yang telah dipelajari.				3	75%
6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang mendapatkan juara 1 dari hasil tes menggunakan media				3	75%

	berbasis <i>kahoot</i> berupa pujian dan hadiah.					
Jumlah Skor		0	0	2	4	550%
Jumlah × Skala Penilaian		0	0	6	16	
Jumlah Total		22				
Rerata		3,5				91%
Kriteria		Sangat Layak				

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase kelayakan model berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.5: Kriteria Persentase Kelayakan Model

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat diketahui persentase kelayakan model berdasarkan hasil validasi ahli model terhadap model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Diagram 4.1: Persentase Kelayakan Model Pada Validasi Ahli Model

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka hasil penilaian terhadap model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* oleh ahli model termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai 91% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 9%.

Berdasarkan hasil analisis pada penilaian ahli model pada tabel 4.3 diatas, diperoleh rerata skala nilai kelayakan model yaitu 3,5 dengan persentase 91% dan dengan kriteria Sangat Layak. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian, terdapat beberapa revisi yang harus diperhatikan berdasarkan dari saran-saran validator terhadap model. Adapun revisi yang perlu diperhatikan yaitu dengan memperhatikan langkah-langkah model berdasarkan sintak model pembelajaran kooperatif dan model masih dalam bentuk teori sehingga perlu di perbaiki.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* memiliki desain awal dan desain baru berdasarkan dengan revisi yang telah dilakukan. Adapun desain awal dan desain baru yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6: Desain Awal dan Desain Baru Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot*

No	Desain Awal	Desain Baru
1.	Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif (<i>cooperative learning</i>) berbasis <i>kahoot</i> masih dalam bentuk berupa teori dan pengertian mengenai langkah model	Mengubah langkah-langkah model pembelajaran kooperatif (<i>cooperative learning</i>) berbasis <i>kahoot</i> dari teori menjadi penerapan sehingga dalam penerapannya dapat mudah dipahami
2.	Pada tahap 2 langkah-langkah model yaitu menyajikan informasi, memilih menggunakan metode pembelajaran	Mengubah menyajikan informasi dengan metode ceramah dan

	yang lebih tetap dan menambahkan salah satu materi pembelajaran yang berkaitan	menambahkan salah satu materi yang dipelajari
3.	Pada tahap 5 yaitu evaluasi, memilih evaluasi pembelajaran yang lebih tetap	Mengubah evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas, desain awal dan desain baru model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berbasis *kahoot* adalah untuk melakukan revisi terhadap model pembelajaran. Desain model pembelajaran ini dilakukan untuk memudahkan dan membantu pengembangan sebuah produk agar sesuai dengan tujuan pembuatannya. Pada desain awal pertama, langkah-langkah model pembelajaran masih dalam bentuk teori sehingga masih belum dalam tahapan penerapannya. Oleh karena itu, desain baru diubah menjadi dalam bentuk penerapan. Pada desain awal kedua, dalam langkah-langkah model tahap kedua yaitu menyajikan informasi, memilih metode pembelajaran dan menambah salah satu materi. Oleh karena itu, desain baru diubah dengan menggunakan metode ceramah. Pada desain awal ketiga, memilih evaluasi pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai. Oleh karena itu, desain baru diubah dengan evaluasi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

2. Penilaian Oleh Guru

Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang telah di validasi oleh ahli model maka selanjutnya, dilakukan penilaian oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 6 Kota Jambi yaitu Bapak Yulhalmahera, S.Pd. Adapun hasil dari penilaian oleh guru disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7: Hasil penilaian oleh guru langkah-langkah Model PembelajaranKooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot*

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skala Nilai				%
			1	2	3	4	
1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif untuk bisa menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dengan tetap mengutamakan sikap kerja sama, disiplin, jujur dan bertanggung jawab. Serta menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				4	100%
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan materi kepada siswa dengan metode ceramah dengan materi pembelajaran peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Salah satu tokoh daerah yaitu Tuanku Iman Bonjol yang merupakan tokoh daerah yang berasal dari Sumatra Barat dan memiliki peran sebagai seorang pejuang yang berperang dalam melawan Belanda dan dikenal dengan Perang Padri.			3		75%
3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam	Guru membagi siswa kedalam bentuk kelompok-kelompok belajar. Setiap			3		75%

	Kelompok-kelompok Belajar	kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (nilai tinggi, sedang dan rendah), kemudian anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, serta kesetaraan gender yang berbeda. Sehingga dapat membentuk kelompok secara efektif dan efisien					
4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru melakukan sebuah tes dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> . Setelah dibagikan kelompok, siswa masuk ke dalam <i>kahoot</i> dengan satu perangkat handphone yang digunakan dan membentuk satu nama grup kelompok. Kemudian siswa memulai tes tersebut dan siswa diharapkan mampu menjawab tes dengan cara berdiskusi dan berkejasama dalam suatu kelompok.				4	100%
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil tes yang telah dilakukan oleh siswa dengan media berbasis <i>kahoot</i> secara berkelompok tentang materi yang telah dipelajari.			3		75%
6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang mendapatkan juara 1 dari hasil tes menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> berupa pujian dan hadiah.			3		75%
Jumlah Skor			0	0	4	2	500%
Jumlah × Skala Penilaian			0	0	12	8	

Jumlah Total	20	
Rerata	3,1	83%
Kriteria	Sangat Layak	

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase kelayakan model berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.8: Kriteria Persentase Kelayakan Model

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, dapat diketahui persentase kelayakan model berdasarkan hasil penilaian guru terhadap model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

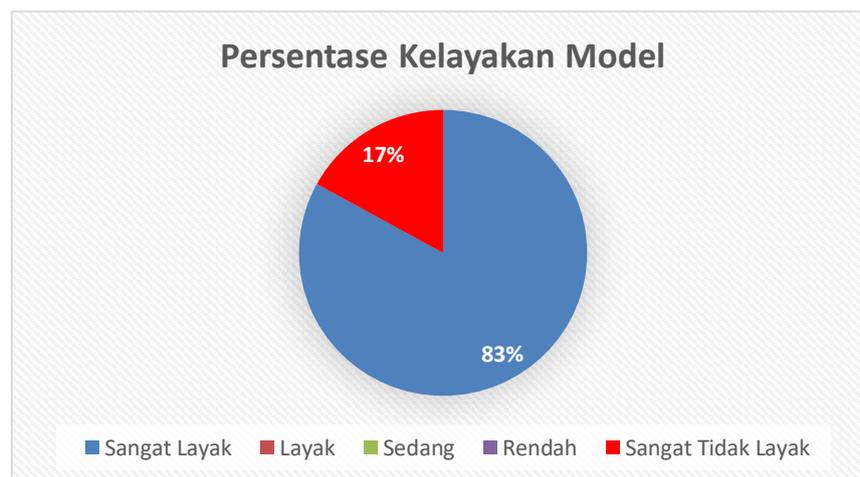


Diagram 4.2: Persentase Kelayakan Model Pada Penilaian Guru

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka hasil penilaian terhadap model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* oleh penilaian guru termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai 83% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 17%.

Berdasarkan hasil analisis pada penilaian guru pada tabel 4.6 diatas, diperoleh rerata skala nilai kelayakan model yaitu 3,1 dengan persentase 83% dan dengan kriteria Sangat Layak. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. **Draf Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot***

a) **Uji Coba Kelompok Kecil**

Tabel 4.9: Draf Implepentasi Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot* Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Kegiatan Guru	Gambar
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	

	Guru memotivasi siswa	
	Guru melakukan presensi kehadiran	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	

<p>Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i></p>	<p>Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas</p>	
<p>Evaluasi</p>	<p>Guru mengevaluasi hasil belajar siswa</p>	
<p>Memberikan Penghargaan</p>	<p>Guru memberikan penghargaan/<i>reward</i> pada siswa yang terbaik</p>	
<p></p>	<p>Guru dan siswa menyimpulkan materi</p>	
<p></p>	<p>Guru menutup pembelajaran</p>	

b) Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4.10: Draft Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot* Pada Uji Coba Kelompok Besar

Indikator	Kegiatan Guru	Gambar
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	
	Guru memotivasi siswa	
	Guru melakukan presensi kehadiran	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	

Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas	
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik	

	Guru dan siswa menyimpulkan materi	
	Guru menutup pembelajaran	

c) Uji Coba Lapangan

Tabel 4.11: Draf Implemmentasi Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Berbasis *Kahoot* Pada Uji Coba Lapangan

Indikator	Kegiatan Guru	Gambar
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	
	Guru memotivasi siswa	

	Guru melakukan presensi kehadiran	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas	

Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik	
	Guru dan siswa menyimpulkan materi	
	Guru menutup pembelajaran	

4.1.4 Analisis Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Pada analisis implementasi model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* terdiri dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan dengan melakukan analisis kegiatan guru dan kegiatan siswa. Berikut merupakan penjabaran dari analisis implementasi model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* yaitu:

a. Lembar Observasi Uji Coba Kelompok Kecil

Kegiatan uji coba kelompok kecil dilakukan pada Rabu, 02 Agustus 2023 di Kelas XI IPS 2 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 dengan sampel sebanyak 6 siswa. Berikut adalah penjelasan lembar observasi model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil:

1. Kegiatan Guru

Kegiatan guru merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 4.12: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan					%
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5	
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	√				√			60
	Guru memotivasi siswa		√	√					20
	Guru melakukan presensi kehadiran		√	√					20
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√					√		80
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	√					√		80
Mengorganisasikan Siswa ke dalam	Guru membimbing siswa untuk	√					√		80

Kelompok-kelompok Belajar	membentuk sebuah kelompok belajar								
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas	√					√		80
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	√				√			60
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik		√	√					20
	Guru dan siswa menyimpulkan materi		√	√					20
	Guru menutup pembelajaran	√					√		80
Jumlah Skor				4	0	2	5	0	600
Jumlah × Skala Penilaian				4	0	6	20	0	
Jumlah Total				30					
Rerata				2,16					54%
Kriteria				Sedang					

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase uji coba kelompok kecil pada kegiatan guru berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.13: Kriteria Persentase

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran

cooperative learning berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

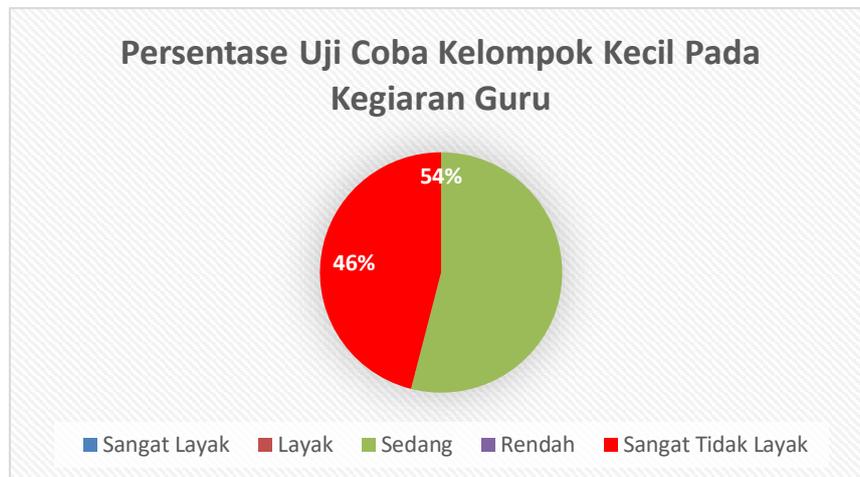


Diagram 4.3: Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Pada Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka persentase uji coba kelompok kecil pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Sedang” dengan nilai 54% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 46%.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil dalam kegiatan guru pada tabel 4.12 diatas, diperoleh rerata skala nilai uji coba kelompok kecil yaitu 2,16 dengan persentase 54% dan dengan kriteria Sedang. Jadi dapat dilihat bahwa hasil analisis uji coba kelompok kecil pada kegiatan guru adalah sedang dalam skala keterlaksanaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba kelompok kecil model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada kegiatan guru masih memiliki nilai cukup sehingga perlu perbaikan pada penerapan model dan akan diuji cobakan kembali pada uji coba kelompok besar.

2. Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan suatu perilaku yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 4.14: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan					%
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Siswa memperhatikan guru dan mengetahui tujuan pembelajaran	√					√		80
Menyajikan Informasi	Siswa memperhatikan dan memahami topik/materi pembelajaran hari ini	√					√		80
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok- kelompok Belajar	Siswa membentuk kelompok belajar	√					√		80
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i>	√				√			60
Evaluasi	Siswa menerima hasil evaluasi hasil belajar	√				√			60
Memberikan Penghargaan	Siswa mendapatkan penghargaan terhadap hasil tes kelompok belajar		√	√					20
	Siswa menyimpulkan materi hari ini		√	√					20
Jumlah Skor				2	0	2	3	0	400
Jumlah × Skala Penilaian				2	0	6	12	0	
Jumlah Total				20					

Rerata		2,28	57%
Kriteria		Sedang	

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase uji coba kelompok kecil pada kegiatan siswa berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.15: Kriteria Persentase

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil pada kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

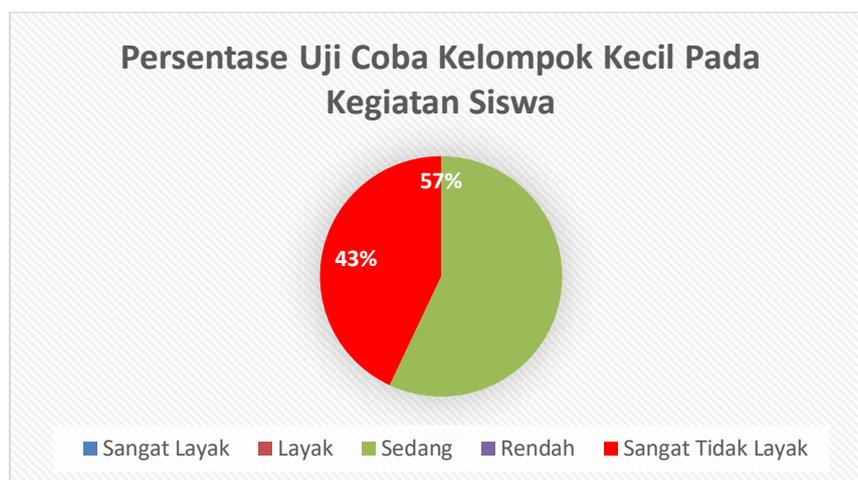


Diagram 4.4: Persentase Uji Coba Kelompok Kecil Pada Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka persentase uji coba kelompok kecil pada kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Sedang”

dengan nilai 57% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 43%.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil dalam kegiatan siswa pada tabel 4.14 diatas, diperoleh rerata skala nilai uji coba kelompok kecil yaitu 2,28 dengan persentase 57% dan dengan kriteria Sedang. Jadi dapat dilihat bahwa hasil analisis uji coba kelompok kecil pada kegiatan siswa adalah sedang dalam skala keterlaksanaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba kelompok kecil model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada kegiatan siswa masih memiliki nilai cukup sehingga perlu perbaikan pada penerapan model dan akan diuji cobakan kembali pada uji coba kelompok besar.

3. Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa

Skala penilaian pada skala sikap siswa dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert 1-4 yaitu: 1 (Kurang Baik), 2 (Cukup Baik), 3 (Baik), dan 4 (Sangat Baik). Berikut adalah data hasil pengamatan sikap skala siswa yang diuraikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.16: Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Skala Sikap						Total Skor	Nilai	Ket.
		Kreativitas	Keaktifan	Tanggung Jawab	Disiplin	Percaya Diri	Kerja Sama			
1	Aulia Hesti Zalika	3	3	3	2	2	2	15	62%	Baik
2	M. Wira Gandhi	2	3	2	2	3	2	14	58%	Sedang
3	Nasya Savira	2	2	3	2	2	2	13	54%	Sedang
4	Nayla Putri	2	3	2	2	3	2	14	58%	Sedang
5	Riska Ramadhani	2	3	2	2	2	3	14	58%	Sedang
6	Vitania Rumengan	2	2	2	2	2	2	12	50%	Sedang

Jumlah Total Skala Sikap	24
Menghitung Nilai = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Total Skala Sikap}} \times 100\%$	

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.17: Kriteria Persentase Skala Sikap

Interval	Kriteria
0% - 20%	Buruk Sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (1999)

Berdasarkan tabel 4.17 diatas, skala sikap yang dinilai berupa kreativitas, keaktifan, tanggung jawab, disiplin, percaya diri dan kerja sama yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Maka hasil pengamatan skala sikap siswa uji coba kelompok kecil terhadap model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*, yaitu terdapat satu siswa memiliki skala sikap “Baik” dan lima siswa memiliki skala sikap “Sedang” Berdasarkan hasil diatas diperoleh skala nilai 50% sampai 62% dengan nilai tersebut dapat dikategorikan dengan “Sedang”. Maka dapat disimpulkan bahwa skala sikap siswa pada uji coba kelompok kecil dinyatakan cukup dalam kriteria persentase skala sikap.

4. Refleksi Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil mempunyai dampak yang diperoleh,

seperti kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah penjelasan mengenai kekurangan dan kelebihan dari penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil:

a) Kekurangan

Model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil memiliki beberapa poin kekurangan di antaranya:

- 1) Kegiatan Pembuka: belum menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Pada awal pembelajaran guru belum memotivasi siswa dalam pembelajaran dan tidak sempat melakukan presensi kehadiran siswa. Pada persiapannya kurang berjalan dengan baik dikarenakan sedang mempersiapkan proyektor dan laptop untuk menampilkan media *kahoot*. Kemudian sinyal yang tidak mendukung sehingga menggunakan waktu yang banyak pada persiapannya.
- 2) Kegiatan Inti:
 - a. menyampaikan informasi belum berjalan sesuai harapan. Pada penyampaian materi guru masih kurang memahami materi dan materi yang disampaikan kepada siswa terlalu banyak.
 - b. mengorganisasikan siswa dalam membentuk kelompok. Kesulitan dalam membentuk kelompok yang baik dan dapat bekerja sama sehingga menimbulkan kekacauan dan kegaduhan anantara siswa. Dalam bentuk kelompok siswa menjadi banyak mengobrol dan tidak fokus dalam bekerja sama
 - c. membimbing kelompok dalam menggunakan media *kahoot*. Pada awal siswa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kemudian

timbul kekacauan dan keributan dikarenakan berbeda pendapat. Kemudian sering terjadi debat sepele di dalam kelompok dan masih ada siswa yang kurang aktif dalam kerjasama kelompok.

3) Kegiatan Penutup:

- a. evaluasi pembelajaran. Guru masih kesulitan menilai siswa sebagai individu karena individu berada dalam kelompok
- b. memberikan penghargaan, belum berjalan dikarenakan waktu pembelajaran yang habis. Sehingga guru belum memberikan penghargaan dan menyimpulkan pembelajaran dan hanya menutup pembelajaran.

b) Kelebihan

Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil memiliki beberapa poin kelebihan di antaranya sebagai berikut:

1) Bagi guru:

- a) Guru dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai alternatif dalam pembelajaran
- b) Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran lebih baik dan menyenangkan

2) Bagi siswa:

- a) Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka

- b) Siswa dilatih untuk bekerjasama dalam mengerjakan tugas dalam kelompok
- c) Dapat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran
- d) Suasana kelas yang menjadi menyenangkan
- e) Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya dan membandingkannya dengan ide-ide teman sekelompoknya
- f) Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial
- g) Siswa di latih pendengarannya, ketelitian dan kecermatannya dalam menjawab soal pertanyaan

c) Hambatan

Berikut adalah hambatan dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil di antaranya sebagai berikut:

- 1) Persiapan guru dalam menggunakan proyektor, laptop dan sinyal sehingga terjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran
- 2) Guru masih kurang memahami materi dan materi yang disampaikan kepada siswa terlalu banyak.
- 3) Guru kesulitan dalam menerapkan setiap sintak yang ada pada model pembelajaran *cooperative learning* (kooperatif) berbasis *kahoot*
- 4) Guru kesulitan dalam mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan bekerja sama dalam kelompok

- 5) Siswa pada saat diskusi kelompok menimbulkan keributan dan kegaduhan
- 6) Siswa yang masih kesulitan dalam proses pembelajaran seperti kurang memperhatikan dan tidak adanya umpan balik dari siswa

d) Keterbatasan

Berikut adalah keterbatasan dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil di antaranya sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan waktu, pada saat penerapan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil mengalami keterbatasan waktu dikarenakan sedang melakukan persiapan terhadap proyektor, laptop dan sinyal sehingga memakan waktu yang banyak dan beberapa langkah pembelajaran belum terlaksana.
- 2) Keterbatasan sumber belajar, dikarenakan siswa yang belum memiliki buku pembelajaran dan materi yang belum diterapkan disekolah sehingga siswa masih kurang memahami materi pembelajaran

5. Evaluasi dan Kesimpulan

Berikut adalah upaya-upaya dalam mengatasi hambatan dan keterbatasan dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok kecil di antaranya sebagai berikut:

- a) Guru perlu memahami setiap langkah di RPP/ Sintak model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*

- b) Guru perlu mewujudkan kondisi awal pembelajaran yang lebih kondusif dengan menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan agar siswa merasa nyaman, tidak kaku dan tidak takut dan tidak tegang
- c) Guru perlu memahami materi pembelajaran dengan lebih mendalam dan mempersingkat materi agar lebih mudah dipahami
- d) Pada saat membentuk kelompok belajar guru dapat membimbing siswa sesuai dengan petunjuk dalam membentuk kelompok belajar
- e) Pada diskusi kelompok, guru perlu mengatasi kegaduhan dengan baik dan dapat mengatasi siswa yang kurang aktif untuk dapat bekerja sama dengan kelompoknya.
- f) Pada evaluasi, guru perlu mengatasi dengan menilai siswa lebih tepat lagi
- g) Langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat terlaksanakan dengan sepenuhnya untuk kelancaran proses pembelajaran di kelas

Berdasarkan keseluruhan uji coba kelompok kecil maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk kategori belum layak dalam keterlaksanaan proses pembelajarannya,, sehingga diperlukan perbaikan dan revisi pada keterlaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dan akan diujikan kembali pada uji coba kelompok besar.

b. Lembar Observasi Uji Coba Kelompok Besar

Kegiatan uji coba kelompok besar dilakukan pada Kamis, 10 Agustus 2023 di Kelas XI IPS 2 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 dengan sampel sebanyak

15 siswa. Berikut adalah lembar observasi model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok besar:

1. Kegiatan Guru

Kegiatan guru merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 4.18: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Kelompok Besar

Indikator	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan					%
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5	
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	√				√			60
	Guru memotivasi siswa	√				√			60
	Guru melakukan presensi kehadiran	√				√			60
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√				√			60
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	√					√		80
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	√					√		80
Membimbing Kelompok Bekerja dan	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media	√					√		80

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas								
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	√				√			60
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik		√	√					20
	Guru dan siswa menyimpulkan materi	√				√			60
	Guru menutup pembelajaran	√					√		80
Jumlah Skor				1	0	6	4	0	700
Jumlah × Skala Penilaian				1	0	18	16	0	
Jumlah Total				35					
Rerata				2,52					63%
Kriteria				Layak					

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase uji coba kelompok besar pada kegiatan guru berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.19: Kriteria Persentase

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.19 diatas, dapat diketahui persentase uji coba kelompok besar pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

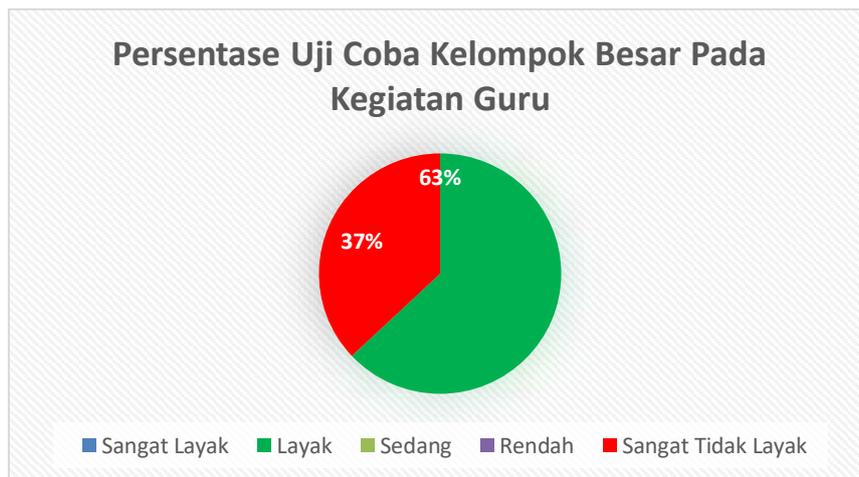


Diagram 4.5: Persentase Uji Coba Kelompok Besar Pada Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka persentase uji coba kelompok besar pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Layak” dengan nilai 63% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 37%.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok besar dalam kegiatan guru pada tabel 4.18 diatas, diperoleh rerata skala nilai uji coba kelompok besar yaitu 2,52 dengan persentase 63% dan dengan kriteria Layak. Jadi dapat dilihat bahwa hasil analisis uji coba kelompok besar pada kegiatan guru adalah baik dalam skala keterlaksanaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba kelompok besar model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada kegiatan guru memiliki nilai baik. Selanjutnya perlu dilakukan penyempurnaan pada uji coba lapangan sehingga pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* layak untuk digunakan.

2. Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan suatu perilaku yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 4.20: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Indikator	Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan					%
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Siswa memperhatikan guru dan mengetahui tujuan pembelajaran	√					√		80
Menyajikan Informasi	Siswa memperhatikan dan memahami topik/materi pembelajaran hari ini	√					√		80
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Siswa membentuk kelompok belajar	√					√		80
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i>	√					√		80
Evaluasi	Siswa menerima hasil evaluasi hasil belajar	√				√			60
Memberikan Penghargaan	Siswa mendapatkan penghargaan terhadap hasil tes kelompok belajar		√	√					20
	Siswa menyimpulkan materi hari ini	√				√			60

Jumlah Skor		1	0	2	4	0	460
Jumlah × Skala Penilaian		1	0	6	1	0	
					6		
Jumlah Total		23					
Rerata		2,6					65%
Kriteria		Layak					

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase uji coba kelompok besar pada kegiatan siswa berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.21: Kriteria Persentase

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.21 diatas, dapat diketahui persentase uji coba kelompok besar pada kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

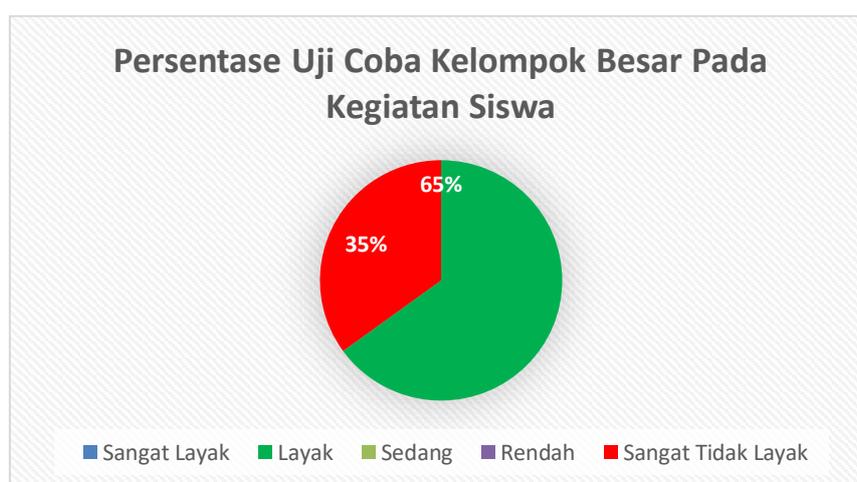


Diagram 4.6: Persentase Uji Coba Kelompok Besar Pada Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka persentase uji coba kelompok besar pada kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Layak” dengan nilai 65% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 35%.

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok besar dalam kegiatan siswa pada tabel 4.20 diatas, diperoleh rerata skala nilai uji coba kelompok besar yaitu 2,6 dengan persentase 65% dan dengan kriteria Layak. Jadi dapat dilihat bahwa hasil analisis uji coba kelompok besar pada kegiatan siswa adalah baik dalam skala keterlaksanaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba kelompok besar model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada kegiatan siswa memiliki nilai baik. Selanjutnya perlu dilakukan penyempurnaan pada uji coba lapangan sehingga pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* layak untuk digunakan.

3. Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa

Skala penilaian pada skala sikap siswa dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert 1-4 yaitu: 1 (Kurang Baik), 2 (Cukup Baik), 3 (Baik), dan 4 (Sangat Baik). Berikut adalah data hasil pengamatan sikap skala siswa yang diuraikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.22: Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Skala Sikap						Total Skor	Nilai	Ket.
		Kreativitas	Keaktifan	Tanggung Jawab	Disiplin	Percaya Diri	Kerja Sama			
1	Abim Alfajri	2	3	3	2	3	4	17	70%	Baik
2	Bintang Herlambang	3	2	2	3	3	4	17	70%	Baik
3	Delon Rausanfik	2	2	3	3	3	3	16	66%	Baik
4	Khoirunnisa	2	2	3	3	3	4	17	70%	Baik
5	Nabil Faiz	3	2	2	3	3	4	17	70%	Baik
6	Nabila	2	3	2	2	4	3	16	66%	Baik
7	Refany Zahwa	2	3	3	3	2	4	17	70%	Baik
8	Rizky Azhar	3	3	3	2	3	3	17	70%	Baik
9	Salwa Salsabilah	2	3	3	2	3	4	17	70%	Baik
10	Angellina	2	3	3	2	2	4	16	66%	Baik
11	Dery Aldi	2	3	2	2	4	3	16	66%	Baik
12	Gheitsa Layla	3	3	3	2	3	3	17	70%	Baik
13	Gilang Dhani	2	3	2	3	3	3	16	66%	Baik
14	Hermawan	3	3	2	2	3	4	17	70%	Baik
15	Ken Arya	2	3	3	3	3	3	17	70%	Baik
Jumlah Total Skala Sikap								24		
Menghitung Nilai = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Total Skala Sikap}} \times 100\%$										

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.23: Kriteria Persentase Skala Sikap

Interval	Kriteria
0% - 20%	Buruk Sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (1999)

Berdasarkan tabel 4.23 diatas, skala sikap yang dinilai berupa kreativitas, keaktifan, tanggung jawab, disiplin, percaya diri dan kerja sama yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Maka hasil pengamatan skala sikap siswa uji coba kelompok besar terhadap model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*, yaitu semua siswa memiliki skala sikap “Baik”. Berdasarkan hasil diatas diperoleh skala nilai 66% sampai 70% dengan nilai tersebut dapat dikategorikan dengan “Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa skala sikap siswa pada uji coba kelompok besar dinyatakan baik dalam kriteria persentase skala sikap.

4. Refleksi Uji Coba Kelompok Besar

Dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok besar mempunyai dampak yang diperoleh, seperti kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah penjelasan mengenai kekurangan dan kelebihan dari penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* uji coba kelompok besar:

a) Kekurangan

Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok besar memiliki beberapa poin kekurangan di antaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Inti: mengorganisasikan siswa dalam membentuk kelompok. Kesulitan dalam membentuk kelompok yang baik dan dapat bekerja sama sehingga menimbulkan kekacauan dan kegaduhan

antara siswa. Dalam bentuk kelompok siswa menjadi banyak mengobrol dan tidak fokus dalam bekerja sama.

- 2) Kegiatan Inti: membimbing kelompok dalam menggunakan media *kahoot*. Pada awal siswa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kemudian timbul kekacauan dan keributan dikarenakan berbeda pendapat. Kemudian sering terjadi debat sepele di dalam kelompok dan masih ada siswa yang kurang aktif dalam kerjasama kelompok.
- 3) Kegiatan Penutup: memberikan penghargaan, belum memberikan penghargaan dan hanya menutup pembelajaran.

b) Kelebihan

Model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok besar memiliki beberapa poin kelebihan di antaranya sebagai berikut:

- 1) Bagi guru:
 - a) Guru dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai alternatif dalam pembelajaran
 - b) Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran lebih baik dan menyenangkan
- 2) Bagi siswa:
 - a) Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka

- b) Siswa dilatih untuk bekerjasama dalam mengerjakan tugas dalam kelompok
- c) Dapat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran
- d) Suasana kelas yang menjadi menyenangkan
- e) Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya dan membandingkannya dengan ide-ide teman sekelompoknya
- f) Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial
- g) Siswa di latih pendengarannya, ketelitian dan kecermatannya dalam menjawab soal pertanyaan

c) Hambatan

Berikut adalah hambatan dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* di antaranya sebagai berikut:

- 1) Guru kesulitan dalam mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok dan bekerja sama dalam kelompok
- 2) Siswa pada saat diskusi kelompok menimbulkan keributan dan kegaduhan
- 3) Siswa yang masih kesulitan dalam proses pembelajaran seperti kurang memperhatikan dan tidak adanya umpan balik dari siswa

5. Evaluasi dan Kesimpulan

Berikut adalah upaya-upaya dalam mengatasi hambatan dalam menerapkan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba kelompok besar di antaranya sebagai berikut:

- a) Guru sudah mulai memahami dan menerapkan setiap langkah di RPP/ Sintak model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan baik
- b) Pada saat membentuk kelompok belajar guru dapat membimbing siswa sesuai dengan petunjuk dalam membentuk kelompok belajar
- c) Pada diskusi kelompok, guru perlu mengatasi kegaduhan dengan baik dan dapat mengatasi siswa yang kurang aktif untuk dapat bekerja sama dengan kelompoknya.
- d) Langkah-langkah (sintak) model pembelajaran sudah dapat dilaksanakan dengan kelancaran proses pembelajaran di kelas

Berdasarkan keseluruhan uji coba kelompok besar maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* sudah termasuk pada kategori layak dalam keterlaksanaan proses pembelajarannya, selanjutnya perlu dilakukan penyempurnaan pada uji coba lapangan sehingga pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif untuk digunakan.

c. Lembar Observasi Uji Coba Lapangan

Kegiatan uji coba lapangan dilakukan pada Selasa, 22 Agustus 2023 di Kelas XI IPS 2 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 dengan sampel sebanyak 32

menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas										
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	√					√		80		
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik	√					√		80		
	Guru dan siswa menyimpulkan materi	√				√			60		
	Guru menutup pembelajaran	√					√		80		
Jumlah Skor						0	0	1	8	2	900
Jumlah × Skala Penilaian						0	0	3	32	10	
Jumlah Total						45					
Rerata						3,24				81%	
Kriteria						Sangat Layak					

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase uji coba lapangan pada kegiatan guru berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.25: Kriteria Persentase

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.25 diatas, dapat diketahui persentase uji coba lapangan pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

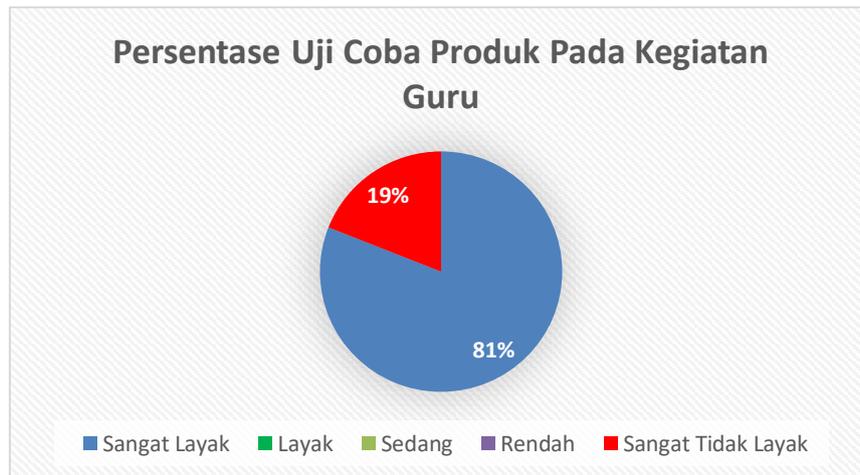


Diagram 4.7: Persentase Uji Coba Lapangan Pada Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka persentase uji coba lapangan pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai 81% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 19%.

Berdasarkan hasil analisis uji coba lapangan dalam kegiatan guru pada tabel 4.24 diatas, diperoleh rerata skala nilai uji coba lapangan yaitu 3,24 dengan persentase 81% dan dengan kriteria Sangat Layak. Jadi dapat dilihat bahwa hasil analisis uji coba lapangan pada kegiatan guru adalah sangat baik dalam skala keterlaksanaannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba lapangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada kegiatan guru dinyatakan sanagat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2.

2. Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan suatu perilaku yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 4.26: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Lapangan

Indikator	Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan					%
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Siswa memperhatikan guru dan mengetahui tujuan pembelajaran	√					√		80
Menyajikan Informasi	Siswa memperhatikan dan memahami topik/materi pembelajaran hari ini	√						√	100
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Siswa membentuk kelompok belajar	√					√		80
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i>	√					√		80
Evaluasi	Siswa menerima hasil evaluasi hasil belajar	√					√		80
Memberikan Penghargaan	Siswa mendapatkan penghargaan terhadap hasil tes kelompok belajar	√					√		80
	Siswa menyimpulkan materi hari ini	√					√		80
Jumlah Skor				0	0	0	6	1	580
Jumlah × Skala Penilaian				0	0	0	24	5	
Jumlah Total				29					

Rerata		3,28	82%
Kriteria		Sangat Layak	

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase uji coba lapangan pada kegiatan siswa berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.27: Kriteria Persentase

Interval	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2013: 41)

Berdasarkan tabel 4.27 diatas, dapat diketahui persentase uji coba lapangan pada kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

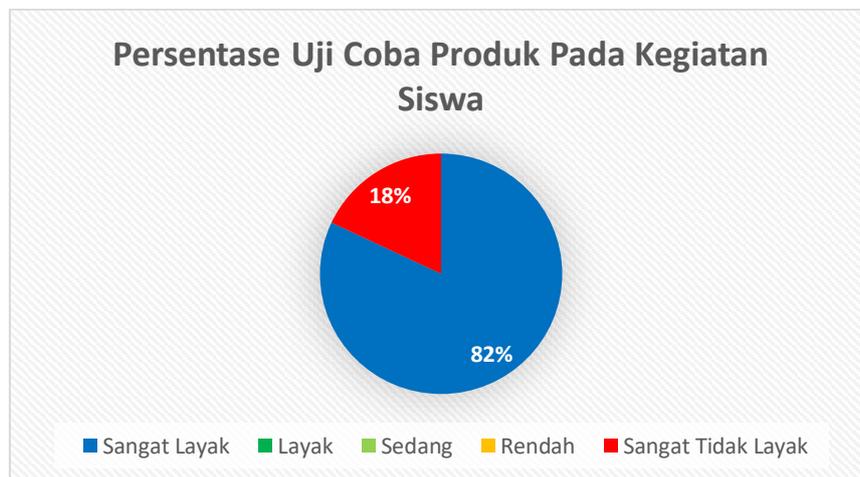


Diagram 4.8: Persentase Uji Coba Lapangan Pada Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil diagram diatas, maka persentase uji coba lapangan pada kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*

learning berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan nilai 82% dan dengan kategori “Sangat Tidak Layak” dengan nilai 18%.

Berdasarkan hasil analisis uji coba lapangan dalam kegiatan siswa pada tabel 4.26 diatas, diperoleh rerata skala nilai uji coba lapangan yaitu 3,28 dengan persentase 82% dan dengan kriteria Sangat Layak. Jadi dapat dilihat bahwa hasil analisis uji coba lapangan pada kegiatan siswa adalah sangat baik dalam skala keterlaksanaannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba lapangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada kegiatan siswa dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2.

3. Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa

Skala penilaian pada skala sikap siswa dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert 1-4 yaitu: 1 (Kurang Baik), 2 (Cukup Baik), 3 (Baik), dan 4 (Sangat Baik). Berikut adalah data hasil pengamatan sikap skala siswa yang diuraikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.28: Data Hasil Pengamatan Skala Sikap Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama	Skala Sikap						Total Skor	Nilai	Ket.
		Kreativitas	Keaktif-an	Tanggung Jawab	Disiplin	Percaya Diri	Kerja Sama			
1	Abim Alfajri	4	4	2	3	3	4	20	83%	Sangat Baik
2	Bintang Herlambang	2	3	3	3	3	3	17	70%	Baik
3	Delon Rausanfik	3	2	3	3	4	4	19	79%	Baik
4	Khoirunnisa	3	3	2	3	3	4	18	75%	Baik
5	Nabil Faiz	3	3	3	2	2	4	17	70%	Baik
6	Nabila	4	3	3	3	3	4	20	83%	Sangat Baik

7	Refany Zahwa	3	2	3	3	4	4	19	79%	Baik
8	Rizky Azhar	3	2	3	3	4	4	19	79%	Baik
9	Salwa Salsabilah	2	3	2	3	3	4	17	70%	Baik
10	Angellina	2	3	3	3	3	3	17	70%	Baik
11	Dery Aldi	3	2	4	3	2	4	19	79%	Baik
12	Gheitsa Layla	3	2	2	3	3	4	17	70%	Baik
13	Gilang Dhani	4	3	3	3	3	4	20	83%	Sangat Baik
14	Hermawan	3	3	3	2	3	3	17	70%	Baik
15	Ken Arya	3	3	3	3	3	4	19	79%	Baik
16	Ajeng Syallum	2	2	3	3	3	4	17	70%	Baik
17	Deska Handayani	3	2	3	3	4	4	19	79%	Baik
18	Nasya Savira	3	2	2	3	3	4	17	70%	Baik
19	Nayla Putri	4	3	3	3	3	4	20	83%	Baik
20	Riska Ramadhani	3	2	3	3	4	4	19	79%	Baik
21	Vitania Rumengan	3	2	3	2	3	3	17	70%	Baik
22	Fitra Sugito	3	3	3	2	3	4	18	75%	Baik
23	M. Wira Gandhi	2	3	3	3	3	3	17	70%	Baik
24	Abimayu Destin	3	3	4	3	3	4	20	83%	Sangat Baik
25	Zustine Primatama	3	3	3	3	3	4	19	79%	Baik
26	Vito Mayshandi	3	3	3	2	3	4	18	75%	Baik
27	Aldion Nugraha	3	3	3	2	3	3	17	70%	Baik
28	Al Farel Gusro	2	3	3	3	2	4	17	70%	Baik
29	Rado Harlino	2	3	3	3	3	3	17	70%	Baik
30	Geraldo Zidan	3	2	2	3	3	4	17	70%	Baik
31	Mita Syauqiyah	2	4	3	2	3	4	18	75%	Baik
32	Mesyha Putri	3	3	3	2	2	4	17	70%	Baik
Jumlah Total Skala Sikap								24		
Menghitung Nilai = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Total Skala Sikap}} \times 100\%$										

Berikut dapat dilihat tabel kriteria persentase berdasarkan kriteria interpretasi yaitu:

Tabel 4.29: Kriteria Persentase Skala Sikap

Interval	Kriteria
0% - 20%	Buruk Sekali
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (1999)

Berdasarkan tabel 4.29 diatas, skala sikap yang dinilai berupa kreativitas, keaktifan, tanggung jawab, disiplin, percaya diri dan kerja sama yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Maka hasil pengamatan skala sikap siswa uji coba lapangan terhadap model *cooperative learning* berbasis *kahoot*, yaitu terdapat 4 siswa memiliki skala sikap “Sangat Baik” dan 28 siswa memiliki skala sikap “Baik” Berdasarkan hasil diatas diperoleh skala nilai 70% sampai 83% dengan nilai tersebut dapat dikategorikan dengan “Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa skala sikap siswa pada uji coba lapangan dinyatakan baik dalam kriteria persentase skala sikap.

4. Refleksi Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil penelitian uji coba lapangan pada Selasa, 22 Agustus di Kelas XI IPS 2 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 dengan sampel sebanyak 32 siswa. Maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* telah terlaksana dengan baik pada uji coba lapangan, kegiatan guru pada RPP telah terlaksanakan semua dengan baik mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti sampai pada kegiatan penutup.

Begitu juga dengan kegiatan siswa pada RPP telah terlaksanakan semua dari kegiatan pembuka, kegiatan inti sampai pada kegiatan penutup. Dan juga dilihat dari skala sikap siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata memiliki kategori baik.

Keterlaksanaan RPP dalam penerapan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba lapangan mempunyai kelebihan yang diperoleh. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dari penerapan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada uji coba lapangan:

- 1) Bagi guru:
 - a) Guru dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai alternatif dalam pembelajaran
 - b) Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran lebih baik dan menyenangkan
- 2) Bagi siswa:
 - a) Dapat mengikutsertakan siswa secara aktif dalam mengembangkan wawasan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka
 - b) Siswa dilatih untuk bekerjasama dalam mengerjakan tugas dalam kelompok
 - c) Dapat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran
 - d) Suasana kelas yang menjadi menyenangkan
 - e) Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya dan membandingkannya dengan ide-ide teman sekelompoknya

- f) Mempermudah siswa untuk berdiskusi dan menjalin hubungan sosial (interaksi)
- g) Siswa di latih pendengarannya, ketelitian dan kecermatannya dalam menjawab soal pertanyaan

5. Evaluasi dan Kesimpulan

Keterlaksanaan RPP pada kegiatan guru dan siswa berjalan baik dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Aktifitas belajar di kelas berjalan baik dan respon siswa yang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan uji coba lapangan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan sangat layak untuk dijadikan sebagai model pembelajaran untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2.

4.1.5 Uji Efektivitas

Produk pengembangan kemudian di implementasikan pada keseluruhan siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi sebagai kelas yang dilakukan uji coba lapangan menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan jumlah 32 siswa. Untuk mengetahui efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada pembelajaran sejarah maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t yang diperhitungkan dari hasil nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun data nilai pada kelas kelas kontrol yaitu siswa kelas XI IPS 1 dan kelas eksperimen yaitu siswa kelas XI IPS 2 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.30: Nilai Tes Kelas Kontrol Siswa Kelas XI IPS 1

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Aldi Firmansyah	70	90
2	Angga Sofyan H	70	90
3	Bagas Islami	66	88
4	Brillyand Respo	66	85
5	Cahaya Keysha	69	85
6	Cheysa Olivia	65	80
7	Dila Julia	68	90
8	Evan Bona	70	90
9	Fharel Audi	66	85
10	Fidelya	60	85
11	Firman Ramadani	68	92
12	Fitri Ramadani	68	85
13	Ichsan Maulana	67	90
14	Krisna	70	85
15	Laylla Putry	60	85
16	M. Ramzi	68	90
17	M. Haekal	65	88
18	Margareth Marsel	68	85
19	Mozza	66	85
20	Muhammad Fachri	67	90
21	Naqisya Azzahra	60	90
22	Nisa Liesandani	66	85
23	Novi Amalia	70	85
24	Novita Sesarwati	68	80
25	Pedrianti	65	82
26	Qansha Aulia	70	90
27	Rival	62	85
28	Raffli Anugrah	66	85
29	Rahmat Wijaya	67	85
30	Raynaldy	65	85
31	Riska Friliana	68	90
32	Ruvita Kurnia	65	88
Jumlah Nilai		2129	2773
Rata-rata		66	86
Peningkatan		20	

Tabel 4.31: Nilai Tes Kelas Eksperimen Siswa Kelas XI IPS 2

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Abim Alfajri	70	90
2	Bintang Herlambang	70	90
3	Delon Rausanfik	66	88
4	Khoirunnisa	66	85
5	Nabil Faiz	69	85
6	Nabila	65	80
7	Refany Zahwa	68	90
8	Rizky Azhar	70	90
9	Salwa Salsabilah	66	85
10	Angellina	60	85
11	Dery Aldi	68	92
12	Gheitsa Layla	68	85
13	Gilang Dhani	67	90
14	Hermawan	70	85
15	Ken Arya	60	85
16	Aulia Hesti Zalika	68	90
17	M. Wira Gandhi	65	88
18	Nasya Savira	68	85
19	Nayla Putri	66	85
20	Riska Ramadhani	67	90
21	Vitania Rumengan	60	90
22	Aulia Hesti Zalika	66	85
23	M. Wira Gandhi	70	85
24	Abimayu Destin	68	80
25	Zustine Primatama	65	82
26	Vito Mayshandi	70	90
27	Aldion Nugraha	62	85
28	Al Farel Gusro	66	85
29	Rado Harlino	67	85
30	Geraldo Zidan	65	85
31	Mita Syauqiyah	68	90
32	Mesyha Putri	65	88
Jumlah Nilai		2129	2773
Rata-rata		66	86
Peningkatan		20	

Berdasarkan tabel 4.30 dan 4.31 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai dari sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*, dapat dilihat kelas kontrol dengan rata-rata nilai 66 dan kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 86 dari hasil nilai tersebut maka terjadi peningkatan sebesar 20 nilai.

Berdasarkan penjelasan di atas, sebelum melakukan uji efektivitas perlu adanya melakukan uji normalitas. Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data nilai tes siswa yang diteliti tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berikut merupakan hasil data uji normalisasi dengan bantuan SPSS 26 berdasarkan hasil nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa kelas XI IPS 2:

Tabel 4.32: Hasil Uji Normalitas Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.00127375
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.134
	Positive	.131
	Negative	-.134
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.152 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan pada tabel 4.32 diatas, N adalah jumlah sample data kelas XI IPS 2 sebanyak 32 data. Dari hasil uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh data sampel data siswa kelas XI IPS 2 mata pelajaran sejarah dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.152 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Dapat simpulkan bahwa uji normalitas dari hasil nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* berdistribusi normal.

Setelah dilakukannya uji normalitas maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* berikut merupakan penjelasannya:

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui bahwa data nilai yang diperoleh dalam penelitian mempunyai varians yang sama atau homogen. Jika varians sama, maka data nilai dapat dikatakan ada homogenitas. Berikut merupakan hasil data uji homogenitas berdasarkan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan SPSS 26:

Tabel 4.33: Hasil Uji Homogenitas Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Sejarah	Based on Mean	1.392	1	62	.243
	Based on Median	.318	1	62	.575
	Based on Median and with adjusted df	.318	1	58.380	.575
	Based on trimmed mean	1.534	1	62	.220

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan pada tabel 4.33 diatas, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.243. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka berdistribusi data adalah homogen. Dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah bersifat homogen.

Setelah dilakukannya uji homogenitas maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan menggunakan uji-t *Independent Sample T Test*. Adapun data yang digunakan adalah nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut merupakan hasil data uji-t berdasarkan dengan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan SPSS 26:

Tabel 4.34: Ringkasan Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Uji-t (Efektivitas)

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Sejarah	Kelas Kontrol	32	66.53	2.874	.508
	Kelas Eksperimen	32	86.66	3.096	.547

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Tabel 4.35: Hasil Uji Efektivitas Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Sejarah	Equal variances assumed	1.392	.243	-26.950	62	.000	-20.125	.747	-21.618	-18.632
	Equal variances not assumed			-26.950	61.657	.000	-20.125	.747	-21.618	-18.632

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan tabel 4.35 diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil uji-t *Independent Sample T Test* dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah .000. Dasar pengambilan keputusan uji *Independent Sample T Test* jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal, uji homogenitas bersifat homogen dan uji efektivitas termasuk dalam kategori efektif. Maka terjadi peningkatan sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada pembelajaran sejarah. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

4.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran yaitu “Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah” yang menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki langkah-langkah yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain produk), (3) *Development* (pengembangan produk), (4) *Implementation* (uji coba produk), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

Dalam tahap penelitian, dibutuhkan sebuah analisis kebutuhan dalam model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Analisis kebutuhan ini berupa analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa dan analisis materi. Adapun tujuan dari analisis kebutuhan guru adalah untuk mengetahui kebutuhan guru mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas. Pada tahap analisis kebutuhan siswa memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga dibutuhkannya sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* diharapkan mampu mengatasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga menjadi menarik dan bermakna. Dan pada analisis materi memiliki tujuan untuk mengetahui kebutuhan materi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas

Design pengembangan dalam penelitian ini berupa tahapan perancangan model yaitu berupa langkah-langkah membuat model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Dalam memilih model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan kenyataan yang dibutuhkan sekolah oleh karena itu, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah model pembelajaran yang dipilih dengan mempertimbangkan aspek-aspek dan kebutuhan berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara. Selanjutnya menyusun draf awal langkah model *cooperative learning* berbasis *kahoot* yang sesuai dengan sintak atau langkah-langkah model tersebut. Setelah menyusun draf awal selanjutnya membuat desain *kahoot*, dengan membuat soal-soal pertanyaan yang dimasukkan ke dalam *kahoot*.

Setelah dilakukan analisis dan desain pengembangan maka selanjutnya dilakukan analisis pengembangan dengan melakukan validasi ahli model pembelajaran dan

penilaian oleh guru. Adapun hasil analisis pada penilaian ahli model diperoleh rerata skala nilai kelayakan model yaitu 3,5 dengan persentase 91% dan dengan kriteria Sangat Layak. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada penilaian guru diperoleh hasil analisis rerata skala nilai kelayakan model yaitu 3,1 dengan persentase 83% dan dengan kriteria Sangat Layak. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Implementasi atau tahapan uji coba model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan melalui tiga tahapan yaitu: uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan dengan melakukan analisis pada kegiatan guru dan siswa. Serta dilakukan pengamatan skala sikap siswa dalam setiap uji coba. Skala sikap yang dilihat berupa kreativitas, keaktifan, tanggung jawab, disiplin, percaya diri dan kerja sama yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Pada uji coba kelompok kecil pada kegiatan guru dan siswa masih memiliki nilai 54% atau sedang sehingga perlu perbaikan pada penerapan model dan akan diuji cobakan kembali pada uji coba kelompok besar. Hasil pengamatan skala sikap siswa uji coba kelompok kecil dengan kriteria sedang. Pada uji coba kelompok besar pada kegiatan guru dan siswa memiliki nilai 63% atau layak sehingga perlu dilakukan penyempurnaan pada uji coba lapangan. Hasil pengamatan skala sikap siswa uji coba kelompok besar dengan kriteria baik. Pada uji coba lapangan pada kegiatan guru dan siswa memiliki hasil analisis uji coba yaitu 81% dan dikategorikan sangat baik. Hasil pengamatan skala sikap siswa uji coba lapangan dengan kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba lapangan

model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2.

Pada tahap uji efektivitas “Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*” dilakukan uji normalisasi, uji homogenitas dan uji efektivitas. Untuk mengetahui normalitas pada pembelajaran sejarah sebelum menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* maka diperhitungkan hasil nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dari hasil uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh data sampel data siswa kelas XI IPS 2 mata pelajaran sejarah dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.152 dimana nilai ini lebih dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa uji normalitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas berdasarkan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga diperoleh nilai sebesar 0.243. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka berdistribusi data adalah homogen. Dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* adalah bersifat homogen.

Setelah dilakukannya uji homogenitas maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan menggunakan uji-t *Independent Sample T Test*. Adapun data yang digunakan adalah nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji-t *Independent Sample T Test* dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah .000. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*

berbasis *kahoot*. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal, uji homogenitas bersifat homogen dan uji efektivitas termasuk dalam kategori efektif. Maka terjadi peningkatan sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada pembelajaran sejarah. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai “Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi”, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran yaitu “Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah” yang menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki langkah-langkah yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain produk), (3) *Development* (pengembangan produk), (4) *Implementation* (uji coba produk), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Hasil dilakukan uji coba kelompok kecil, dikatakan bahwa model masih cukup layak digunakan dengan nilai 54% dan pada uji coba kelompok besar dengan nilai 63%, model sudah cukup baik digunakan karena telah dilakukan perbaikan dan revisi terhadap keterlaksanaan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan besar maka selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* memiliki nilai 81% dan sudah sangat layak untuk dijadikan sebagai model untuk pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

2. Efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dilakukan uji normalisasi dan uji efektivitas. Uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh data sampel data siswa kelas XI IPS 2 mata pelajaran sejarah dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.152 dimana nilai ini lebih dari 0.050 maka data berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas diperoleh nilai sebesar 0.243. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka berdistribusi data adalah homogen. Setelah dilakukannya uji homogenitas maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dengan menggunakan uji-*t Independent Sample T Test*. Hasil uji-*t Independent Sample T Test* dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah .000. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal, uji homogenitas bersifat homogen dan uji efektivitas termasuk dalam kategori efektif. Maka terjadi peningkatan sebelum dan setelah menggunakan model *cooperative learning* berbasis *kahoot* pada pembelajaran sejarah. Sehingga dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* berbasis *kahoot* efektif dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi. Adapun beberapa implikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat meningkatkan sistem pembelajaran dan proses pembelajaran sejarah di kelas. Serta dapat digunakan sebagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* berbasis *kahoot* untuk pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti mengenai Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi, maka peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan model tersebut, antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran sejarah dan pada mata pelajaran lain di Kelas XI IPS 2 maupun di kelas lain.

- b. Bagi Guru, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat digunakan oleh guru-guru dan sebagai model pembelajaran pilihan dan media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas sehingga layak dalam mengembangkan hasil belajar lebih lanjut.
- c. Bagi Siswa, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai model dan media yang dapat meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran di kelas.
- d. Bagi Peneliti, model *cooperative learning* berbasis *kahoot* masih perlu dikembangkan kembali dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

I. Buku

- Arifin, Zainal. 2019. *Evaluasi Program Teori dan Praktek dalam Konteks Pendidikan dan Nonpendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan, Nurgiantoro. 2017. *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu Sosial*. DI Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Darma, Budi. 2021. *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validasi, Uji Realiabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2*. Jakarta: Guepedia.
- Fadhallah. 2020. *Wawancara*. Jakarta: UNJ PRESS.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamid, R. 2020. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Handayani, Sri. 2020. *Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-model Pembelajaran inovatif di Era Revolusi Industri 4.0"*. Malang: Literindo Berkah Jaya.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyono, Nono. 2018. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Rayanto, Yudi Hari., & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rengganis, A., Haruna, N, H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P. N., Gurning, K., Hasibuan, F. A., Chamidah, D., Karwanto, Muharlisiani, L. T., Martha, K., & Subakti, H. 2022. *Penelitian dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2005. *Prinsip-Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sujarweni. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sumarsono. 2019. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combo*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 1999. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

II. Jurnal

Asyafah, Abas. 2019. *Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*. Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education. Vol 6 No 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>. Hal 19-23.

Dinata, R, D, T & Rusmimanto., P., W. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kuis Tim dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TipeGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktikum Audio Televisi dan Amplifier di SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol 6 No 1. <https://doi.org/10.26740/jpte.v6n1.p%25p>. Hal 137-145.

Haryadi, A., Matin, F., Putri, A. 2021. *Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 12 No 1. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.6891>. Hal 110-116.

Hanazah, Z. 2021. *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan. Vol 1 No 1. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>. Hal 1-13.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Pedagogia: Jurnal Pendidikan. Vol 8 No 1. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>. Hal 95-104.

Isbandiyah, I., Sarkowi, S., & Rohana, R. 2020. *Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah*. Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora. Vol 3 No 1. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v3i1.1078>. Hal 11-17.

Muhammad, Y. M., & Tetep, T. 2018. *Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research in Class XI of SMA Negeri 1 Garut)*. Journal Civics and Social Studies. Vol 2 No 1. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v2i1.399>. Hal 75-92.

- Muhtarom, H., Firmansyah, I, A. 2021. *Pembelajaran Sejarah Abad 21: Nilai-nilai Sejarah Lokal Sebagai Identitas Bangsa*. Jurnal: Pendidikan Sejarah. Vol 10 No 2. [Doi.org/10.21009/JPS.102.02](https://doi.org/10.21009/JPS.102.02). Hal 116-130.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi, A. 2020. *Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah. Vol 3 No 1. Hal 29-36.
- Ntjalama, K, M., & Murdiyanto, T. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMAN 4 Bekasi*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta. Vol 2 No 2. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v2i2>. Hal 13-20.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Berkarakter dengan Game Who am I*. JOEAI (Journal of Education and Instruction). Vol 3 No 2. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1608>. Hal 312-321.
- Rulianto., & Hartono, F. 2018. *Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter*. Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial. Vol 4 No 2. Hal 127-134.
- Saidillah, Akhmad. 2018. *Kesulitan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Sejarah*. Jurnal: Pendidikan Sejarah Indonesia. Vol 1 No 2. <https://dx.doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>. Hal 214-235.
- Sari, L. Y., & Susanti, D. 2016. *Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan*. BioCONCETTA: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi. Vol 2 No 1. <https://doi.org/10.22202/bc.2016.v2i1>. Hal 158-164.
- Usmadi, U. 2020. *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)*. Jurnal: Inovasi Pendidikan. Vol 7 No. 1. Hal 50-62.

III. Skripsi/Tesis/Disertasi

- Irawati Retno. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran QODE (Questioning, Organizing, Doing, And Evaluating) Untuk Pembelajaran IPA di SMP*. Program Studi Magister Pendidikan IPA. Jurusan Pendidikan MIPA. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember.
- Kohdijah, Neng Siti. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Edmodo Terhadap Kemampuan Memahami Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 28 Palembang*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya.

- Latifh, Abdul. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share Dengan Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Pada Mata Pelajaran Matematika SMP*. Program Pascasarjana. Magister Pendidikan Matematika. Universitas Terbuka.
- Rismaningsih. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Website*. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Profil Sekolah

Sejarah SMA Negeri 6 Kota Jambi

SMA Negeri 6 Kota Jambi merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Jambi, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 6 Kota Jambi ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Didirikan pada tahun 1985.

Terakreditasi	: A
NPSN	: 10500236
Status	: Negeri
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 2837/Disdik-2.1/IX/2019
Tanggal SK Pendirian	: 2019-09-19
SK Izin Operasional	: 2837/Disdik-2.1/IX/2019
Tanggal SK Izin Operasional	: 2019-09-19
Alamat	: JL. KOL. M. KUKUH NO. 46, Paal Lima, Kec. Kota Baru, Kota Jambi Prov. Jambi

VISI DAN MISI

Visi : Terwujudnya Peserta Didik Yang Beriman, Cerdas, Terampil, Mandiri Dan Berwawasan Global

Misi :

1. Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman ajaran agama,
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan,
3. Mengembangkan bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik,

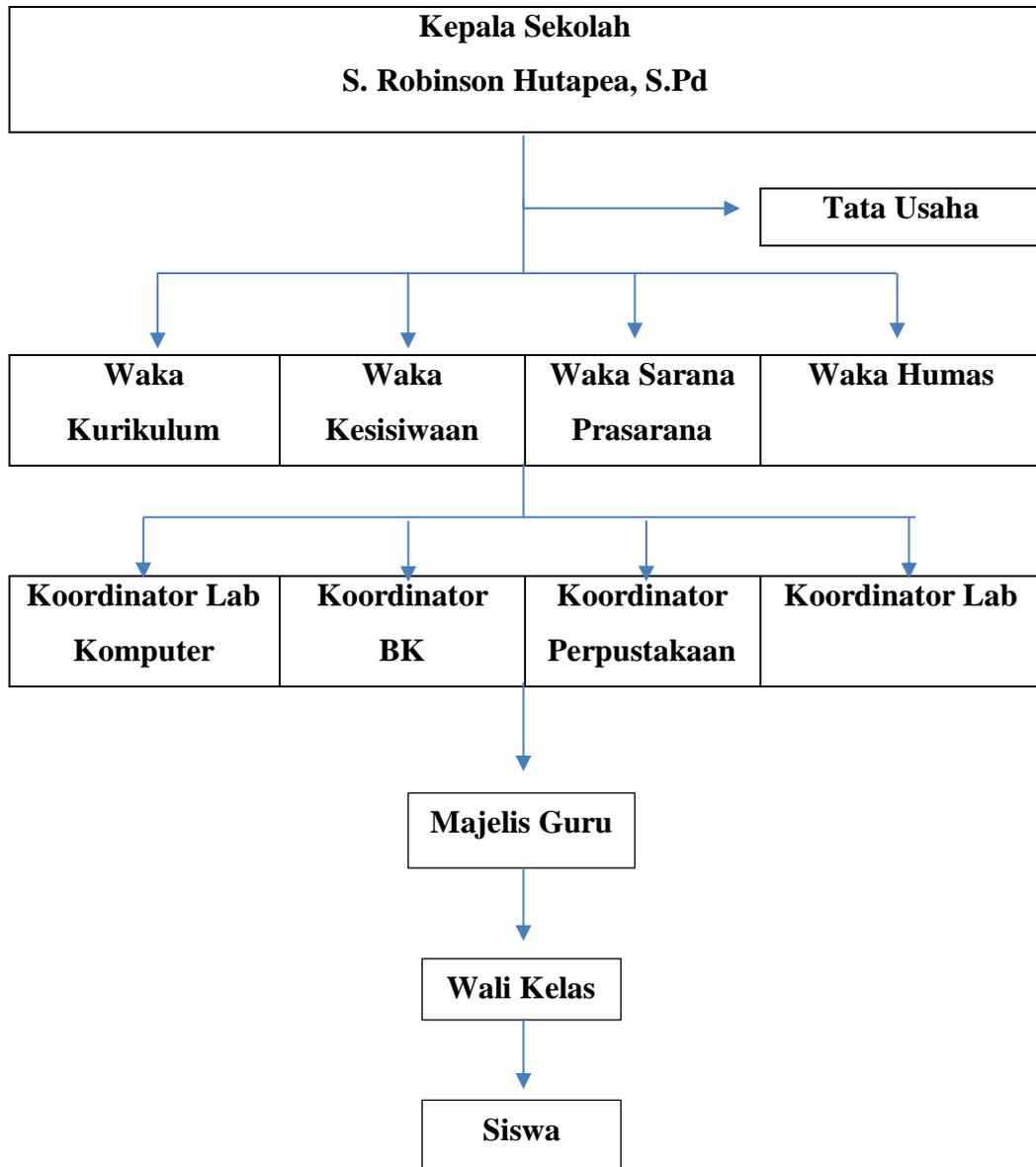
4. Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan,
5. Menjalinkan kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.



Gambar 1: Wawancara dengan Guru Sejarah SMA Negeri 6 Kota Jambi



Gambar 2: Sekolah SMA Negeri 6 Kota Jambi

Struktur Organisasi SMA Negeri 6 Kota Jambi

Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli yang Telah di Nilai Oleh Dosen

Surat Permohonan

Hal: Permohonan Judgement Ahli Model

Kepada Yth,
Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
Di Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di jurusan Pendidikan Sejarah Sarjana-Universitas Jambi, dilakukan penelitian dan pengembangan model yang berjudul "Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi". Penelitian dilakukan oleh:

Nama : Amelia Sinaga
NIM : A1A219013
Jurusan : Pendidikan Sejarah

Peneliti memerlukan Ahli Model Pembelajaran untuk memvalidasi Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* yang dirancang. Model ini digunakan untuk siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi. Untuk itu, peneliti mohon kesediaan Ibu Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd. untuk bisa memberi masukan demi mendapatkan model yang baik. Atas bantuan dan kesedian ibu, Peneliti mengucapkan terima kasih.

Jambi, 05 April 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Pemohon



Reka Septina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201401092002



Amelia Sinaga
NIM. A1A219013

Lembar Evaluasi Untuk Ahli Model

Sasaran Program : Siswa SMA 6 Kota Jambi, Kelas XI IPS 2
Judul Penelitian : Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot*
Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota
Jambi
Pengembang : Amelia Sinaga
Evaluator : Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
Tanggal : 21 Juli 2023

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli model, tentang Model Pembelajaran *Cooperative Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu khususnya pada materi sejarah.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, Peneliti mohon untuk memberikan pendapatnya yang tersedia dengan memberi tanda "√" pada kolom di bawah ini.
3. Komentar atau saran ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Model

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif untuk bisa menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dengan tetap mengutamakan sikap kerja sama, disiplin, jujur dan bertanggung jawab. Serta menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				✓
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi dengan materi pembelajaran peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia				✓
3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membagi siswa kedalam bentuk kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (nilai tinggi, sedang dan rendah), kemudian anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, serta kesetaraan gender yang berbeda. Sehingga dapat membentuk kelompok secara efektif dan efisien				✓
4	Membimbing Kelompok Bekerja	Guru melakukan sebuah tes dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> .				✓

	dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Setelah dibagikan kelompok, siswa masuk ke dalam <i>kahoot</i> dengan satu perangkat handphone yang digunakan dan membentuk satu nama grup kelompok. Kemudian siswa memulai tes tersebut dan siswa diharapkan mampu menjawab tes dengan cara berdiskusi dan berkejasama dalam suatu kelompok.				
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya			✓	
6	Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang mendapatkan juara 1 dari hasil tes menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> berupa pujian dan hadiah.			✓	

B. Komentar dan Saran Umum

→ Perbaiki langkah - langkah model ke dalam bentuk penerapan

→ Pada indikator menyajikan informasi dibuat lebih spesifik

→ Pada indikator evaluasi pilih salah satu evaluasi seperti apa

C. Kesimpulan

Program ini Dinyatakan :

- a. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diproduksi

(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan ibu)

Jambi, 21 Juli 2023

Ahli Model



Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198906122022032005

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198906122022032005

Dosen : Program Studi Pendidikan Sejarah-Universitas Jambi

Telah memberikan penilaian (Judgement) terhadap Model Pembelajaran pada yang berjudul: "Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi". Adapun catatan-catatan terhadap koreksi yang dapat saya sampaikan antara lain:

1. ... Perbaiki langkah-langkah model kedalam bentuk penerapannya.....
2. ... Pada indikator menyajikan informasi dibuat lebih spesifik.....
3. ... pada indikator evaluasi pilih salah satu evaluasi seperti apa.....
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Demikian penilaian saya, semoga dapat bermanfaat

Jambi, 21 Juli 2023

Ahli Model



Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198906122022032005

Lampiran 3

Lembar Validasi yang Telah di Nilai Oleh Guru

Lembar Evaluasi Untuk Penilaian Guru

Sasaran Program	: Siswa SMA 6 Kota Jambi, Kelas XI IPS 2
Judul Penelitian	: Pengembangan Model <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i> Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi
Pengembang	: Amelia Sinaga
Evaluator	: Yulhalmahera, S.Pd
Tanggal	: 24 Agustus 2023

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai penilaian guru, tentang Model Pembelajaran *Cooperative Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu khususnya pada materi sejarah.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, Peneliti mohon untuk memberikan pendapatnya yang tersedia dengan memberi tanda "✓" pada kolom di bawah ini
3. Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Model

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif untuk bisa menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dengan tetap mengutamakan sikap kerja sama, disiplin, jujur dan bertanggung jawab. Serta menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran				✓
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi dengan materi pembelajaran peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia			✓	
3	Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membagi siswa kedalam bentuk kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda (nilai tinggi, sedang dan rendah), kemudian anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, serta kesetaraan gender yang berbeda. Sehingga dapat membentuk kelompok secara efektif dan efisien			✓	
4	Membimbing Kelompok Bekerja	Guru melakukan sebuah tes dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> .				✓

C. Kesimpulan

Program ini Dinyatakan :

- a. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak diproduksi

(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak)

Jambi, 24 Agustus 2023

Penilaian Guru



Yulhalmahera, S.Pd

NIP. 198506042010011008

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulhalmahera, S.Pd

NIP : 198906122022032005

Dosen : Program Studi Pendidikan Sejarah-Universitas Jambi

Telah memberikan penilaian (Judgement) terhadap Model Pembelajaran pada yang berjudul: "Pengembangan Model *Cooperative Learning* Berbasis *Kahoot* Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 6 Kota Jambi". Adapun catatan-catatan terhadap koreksi yang dapat saya sampaikan antara lain:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Demikian penilaian saya, semoga dapat bermanfaat

Jambi, 24 Agustus 2023

Penilaian Guru



Yulhalmahera, S.Pd

NIP. 198506042010011008

Lampiran 4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMA 6 Kota Jambi
Mata Pelajaran	:	Sejarah Indonesia
Kelas/Semester	:	XI/Semester 2 (Genap)
Materi Pokok	:	Peran Tokoh-tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
Alokasi Waktu	:	2 x 30 menit

3. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa
- 2) Guru memotivasi siswa
- 3) Guru melakukan presensi kehadiran
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti (40 menit)

- 1) Guru menyampaikan topik pembelajaran hari ini
- 2) Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar
- 3) Siswa membentuk kelompok belajar
- 4) Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis *kahoot* pada saat mengerjakan tugas
- 5) Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis *kahoot*
- 6) Guru meminta siswa menyimpulkan materi hari ini
- 7) Siswa menyimpulkan materi hari ini

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- 1) Guru mengevaluasi hasil belajar siswa
- 2) Guru memberikan penghargaan/*reward* pada siswa yang terbaik
- 3) Guru dan siswa menyimpulkan materi
- 4) Guru menutup pembelajaran

5. Model Pembelajaran: Model Pembelajaran *Cooperative learning*

6. Media Pembelajaran: *Kahoot*

7. Penilaian/*Assesment*:

a. Tes: Tes Objektif

b. Non-tes: Pengamatan Sikap: Kreativitas, Keaktifan, Tanggung jawab,

Disiplin, Percaya diri dan Kerja sama

Lampiran 5

Lembar Observasi Uji Coba Kelompok Kecil

1. Lembar Observasi Uji Coba Kelompok Kecil

a. Kegiatan Guru

Kegiatan guru merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 1.1: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	✓				✓		
	Guru memotivasi siswa		✓	✓				
	Guru melakukan presensi kehadiran		✓	✓				
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓					✓	
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	✓					✓	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	✓					✓	

Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas	✓					✓	
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	✓				✓		
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik		✓	✓				
	Guru dan siswa menyimpulkan materi		✓	✓				
	Guru menutup pembelajaran	✓					✓	

b. Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan suatu perilaku yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 1.2: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Siswa memperhatikan guru dan mengetahui tujuan pembelajaran	✓					✓	
Menyajikan Informasi	Siswa memperhatikan dan memahami topik/materi pembelajaran hari ini	✓					✓	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok- kelompok Belajar	Siswa membentuk kelompok belajar	✓					✓	
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i>	✓					✓	
Evaluasi	Siswa menerima hasil evaluasi hasil belajar	✓					✓	
Memberikan Penghargaan	Siswa mendapatkan penghargaan terhadap hasil tes kelompok belajar		✓	✓				
	Siswa menyimpulkan materi hari ini		✓	✓				

Lampiran 6

Lembar Observasi Uji Coba Kelompok Besar

2. Lembar Observasi Uji Coba Kelompok Besar

a. Kegiatan Guru

Kegiatan guru merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 2.1: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Kelompok Besar

Indikator	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	✓				✓		
	Guru memotivasi siswa	✓				✓		
	Guru melakukan presensi kehadiran	✓				✓		
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				✓		
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	✓					✓	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	✓					✓	

Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas	✓					✓	
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	✓				✓		
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik		✓	✓				
	Guru dan siswa menyimpulkan materi	✓				✓		
	Guru menutup pembelajaran	✓					✓	

b. Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan suatu perilaku yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 2.2: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Indikator	Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Siswa memperhatikan guru dan mengetahui tujuan pembelajaran	✓					✓	
Menyajikan Informasi	Siswa memperhatikan dan memahami topik/materi pembelajaran hari ini	✓					✓	
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Siswa membentuk kelompok belajar	✓					✓	
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i>	✓					✓	
Evaluasi	Siswa menerima hasil evaluasi hasil belajar	✓				✓		
Memberikan Penghargaan	Siswa mendapatkan penghargaan terhadap hasil tes kelompok belajar		✓	✓				
	Siswa menyimpulkan materi hari ini	✓				✓		

Lampiran 7

Lembar Observasi Uji Coba Lapangan

3. Lembar Observasi Uji Coba Produk

a. Kegiatan Guru

Kegiatan guru merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dan keberhasilan pembelajaran di kelas. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 3.1: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Guru Uji Coba Produk

Indikator	Kegiatan Guru	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
	Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan doa	✓					✓	
	Guru memotivasi siswa	✓					✓	
	Guru melakukan presensi kehadiran	✓					✓	
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓					✓	
Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan topik/materi pembelajaran hari ini	✓						✓
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru membimbing siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar	✓						✓

Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media berbasis <i>kahoot</i> pada saat mengerjakan tugas	✓					✓
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa	✓					✓
Memberikan Penghargaan	Guru memberikan penghargaan/ <i>reward</i> pada siswa yang terbaik	✓					✓
	Guru dan siswa menyimpulkan materi	✓				✓	
	Guru menutup pembelajaran	✓					✓

b. Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan suatu perilaku yang dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skala penilaian dalam kegiatan guru dengan melakukan skala keterlaksanaan berdasarkan skala likert yaitu: 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat Baik).

Tabel 3.2: Keterlaksanaan Indikator Kegiatan Siswa Uji Coba Produk

Indikator	Kegiatan Siswa	Keterlaksanaan		Skala Keterlaksanaan				
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Siswa memperhatikan guru dan mengetahui tujuan pembelajaran	✓					✓	
Menyajikan Informasi	Siswa memperhatikan dan memahami topik/materi pembelajaran hari ini	✓						✓
Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok- kelompok Belajar	Siswa membentuk kelompok belajar	✓					✓	
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i>	Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok dengan menggunakan media berbasis <i>kahoot</i>	✓					✓	
Evaluasi	Siswa menerima hasil evaluasi hasil belajar	✓					✓	
Memberikan Penghargaan	Siswa mendapatkan penghargaan terhadap hasil tes kelompok belajar	✓					✓	
	Siswa menyimpulkan materi hari ini	✓					✓	

Lampiran 8

Lembar Wawancara

Indikator	Pertanyaan
Pembelajaran Sejarah	d. Bagaimana kondisi pembelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi? e. Bagaimana sistem pembelajaran sejarah yang digunakan di SMA 6 Kota Jambi? f. Apa saja permasalahan pembelajaran sejarah yang ditemukan di SMA 6 Kota Jambi?
Model Pembelajaran	a. Apa saja model pembelajaran yang pernah digunakan selama proses belajar mengajar sejarah di SMA 6 Kota Jambi? b. Apa saja model pembelajaran yang diketahui dan dikuasai oleh guru sejarah di SMA 6 Kota Jambi? c. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi?
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	a. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> pernah digunakan di SMA 6 Kota Jambi? b. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> pernah digunakan di kelas XI IPS 2? c. Apakah guru pernah mengembangkan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> ? d. Bagaimana jika dilakukan pengembangan model pembelajaran <i>cooperative learning</i> pada pembelajaran sejarah di SMA 6 Kota Jambi?
Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Berbasis <i>Kahoot</i>	a. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> berbasis <i>kahoot</i> pernah digunakan di SMA 6 Kota Jambi? b. Apakah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> berbasis <i>kahoot</i> pernah digunakan di kelas XI IPS 2?

Lampiran 9**Data Narasumber**

Nama : Yulhalmahera, S.Pd.
Guru Bidang Studi : Mata Pelajaran Sejarah
Pendidikan Terakhir : S1 (Pendidikan Sejarah)
Alamat : Paal Lima, Kec. Kota Baru, Kota Jambi

Lampiran 10**Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil**

Gambar 3: Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Kahoot



Gambar 4: Siswa Mengerjakan Soal Kahoot

Lampiran 11**Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar**

Gambar 5: Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Kahoot



Gambar 6: Siswa Mengerjakan Soal Kahoot

Lampiran 12**Dokumentasi Uji Coba Lapangan**

Gambar 7: Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Kahoot



Gambar 8: Siswa Mengerjakan Soal Kahoot

Lampiran 13

Surat Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 2692/UN21.3/PT.01.04/2023 25 Juli 2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMA Negeri 6 Kota Jambi
di-
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama	: Amelia Sinaga
NIM	: A1A219013
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing Skripsi	: 1. Dra. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd 2. Reka Seprina, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna untuk penyusunan skripsi yang berjudul: **"Pengembangan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Kahoot untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Kota Jambi"**.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian ditempat yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **24 Juli s.d 19 Agustus 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Delita Sartika, S.S., M.I.TS., Ph.D
NIP.198110232005012002




RIWAYAT HIDUP



Amelia Sinaga dilahirkan di Jambi pada tanggal 19 Agustus 2001. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Hendri Edison Sinaga dan Ibu Selperita Hutagalung. Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 074/IV Jambi pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2013. Setelah lulus pendidikan dasar kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 9 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2016. Setelah lulus pendidikan menengah pertama kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 6 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2019. Setelah lulus pendidikan menengah atas penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi pada tahun 2019 melalui jalur SBMPTN. Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Jambi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Sejarah. Peneliti telah mengikuti salah satu Program Kampus Merdeka yang dilakukan pada semester 6 yaitu Kampus Mengajar Angkatan ke-3 pada tahun 2022 di SD 049/IX Kec. Kumpeh Ulu, Kab. Muaro Jambi Prov. Jambi. Tanggal 26 Oktober 2023 penulis dinyatakan lulus dan menyandang gelar Sarjana Pendidikan melalui Ujian Sidang Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Dengan ketekunan, motivasi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Dan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Tuhan Yesus Kristus yang telah membawa penulis pada tahap ini dan selalu memudahkan peneliti untuk masa depan yang lebih baik dan mencapai cita-cita.