

**PENGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KEAKTIFAN
SISWA DALAM LAYANAN KLASIKAL
DI SMA N 5 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

CUT INTAN NURUL KHAIRANI

NIM. 200213028

**Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024 M/ 1446 H**

**PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KEAKTIFAN
SISWA DALAM LAYANAN KLASIKAL
DI SMA N 5 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling**

**CUT INTAN NURUL KHAIRANI
NIM. 200213028**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y
Dosen Pembimbing



**Elviana, S.Ag., M.Si.
NIP. 197806242014112001**

**PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP KEAKTIFAN
SISWA DALAM LAYANAN KLASIKAL
DI SMA N 5 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

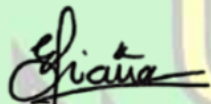
Pada Hari/ Tanggal

Jumat, 19 Juli 2024
12 Muharram 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



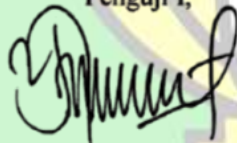
Elviana, S.Ag., M.Si.
NIP. 197806242014112001



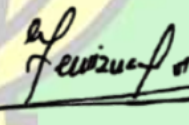
Maulida Hidayati, M.Pd.

Penguji I,

Penguji II,



Yuliana Neilisma, M.Pd



Evi Zuhara, M.Pd.
NIP. 198903122020122016

جامعة الرانيري

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muk, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D
NIP. 1973010211997031003





KEMENTERIAN ACEH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM – BANDA ACEH
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEABSAHAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya;

Nama : Cut Intan Nurul Khairani
Nim : 200213028
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal di SMA N 5 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karyanya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pertanyaan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya:



Banda Aceh, 2 Juli 2024
Yang Menyatakan

Cut Intan Nurul Khairani
200213028

ABSTRAK

Nama : Cut Intan Nurul Khairani
NIM : 200213028
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling
Judul : Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal di SMA N 5 Banda Aceh
Tebal Skripsi : 148
Pembimbing : Elviana, S.Ag., M.Si.
Kata Kunci : Media *Kahoot*, Keaktifan Siswa, Layanan Klasikal

Tingkat keaktifan siswa sekarang cenderung menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah, hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang tidak menyimak, tidak bertanya, tidak menjawab, tidak mencatat, dan tidak berpendapat ketika pemberian layanan klasikal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal melalui penggunaan media kahoot. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *eksperimen* berbentuk *One Group Pre-test-Post-test Design*. Populasi berjumlah 280 siswa dan sampel penelitian berjumlah 31 siswa dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner (angket) untuk mengukur keaktifan siswa. Analisis data uji normalitas Shapiro Wilk dengan taraf signifikan 5%. Uji *paired samples test* uji-T dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Berdasarkan hasil *paired samples test* uji-T bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sesudah dan sebelum diberikan media *kahoot*, hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis keaktifan siswa sebelum dan sesudah mempunyai skor yang lebih tinggi. Berdasarkan skor tafsiran efektifitas N-Gain termasuk kategori efektif. Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *kahoot* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

Kata Kunci: Media *Kahoot*, Keaktifan Siswa, Layanan Klasikal



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, dan tidak lupa pula shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasalam beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penggunaan media kahoot terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal Di SMA N 5 Banda Aceh”**. Penyusunan skripsi bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Selama pembuatan dan penyelesaian penulisan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

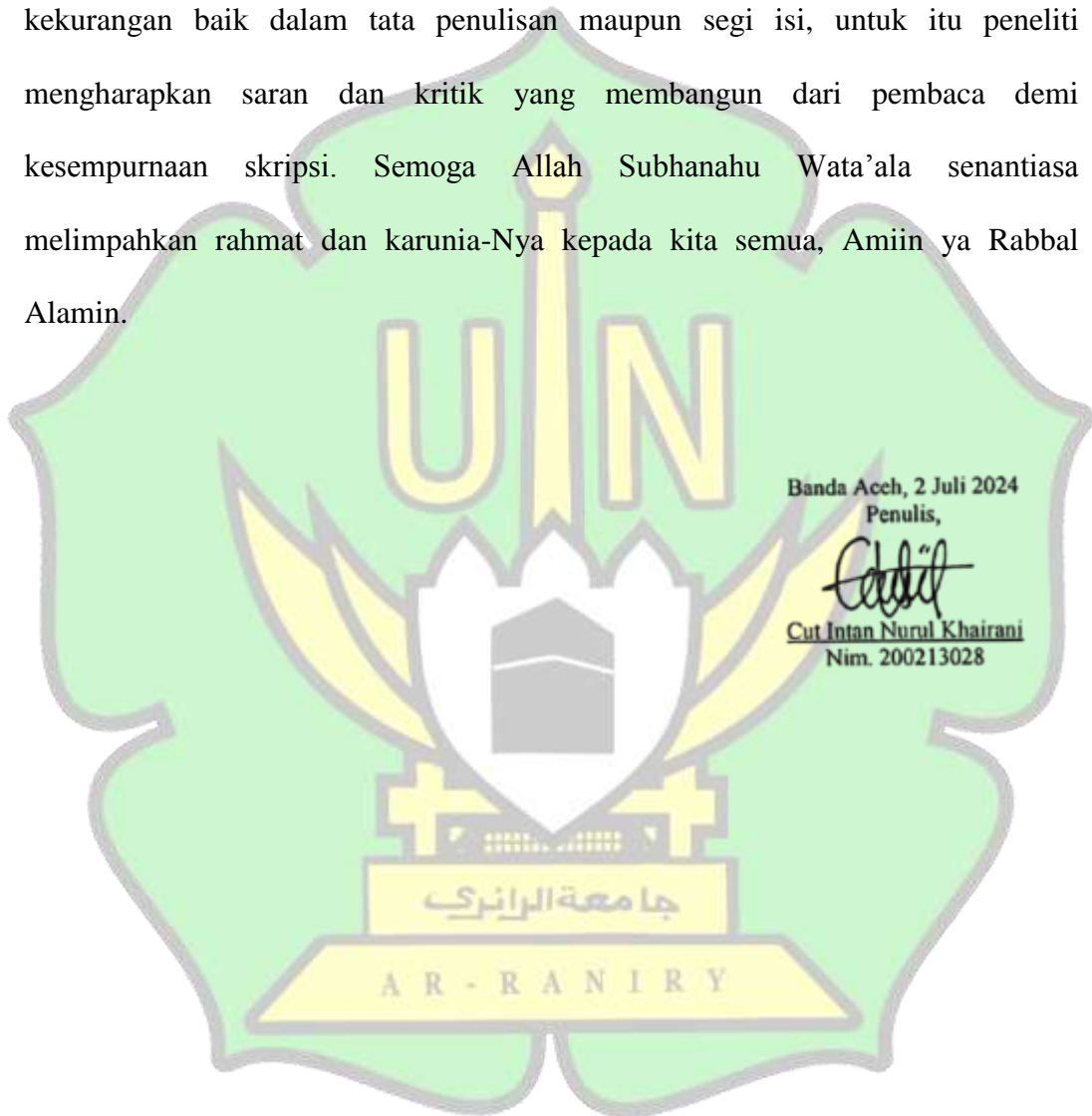
1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof Safrul Muluk, SAg. M.A. M.Ed. PhD. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian.
3. Ibu Muslima, S.Ag, M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Ibu Elviana S.Ag., M. Si selaku pembimbing yang selalu mencurahkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik, perhatian, dan nasehat kepada penulis serta membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir semester dan ujian komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
6. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
7. Persembahan yang sangat istimewa untuk Ayahanda tercinta bapak Azhari, beliau yang menjadi inti tulang punggung keluarga. Meskipun beliau tidak sempat merasakan Pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik peneliti menjadi Perempuan yang kuat dan tegar dalam segala rintangan, hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Persembahan yang sangat istimewa untuk Ibunda tercinta ibu Erni Julianti, pintu surgaku. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi peneliti. Beliau juga memang tidak sempat merasakan Pendidikan hingga bangku perkuliahan, namun gigih dalam memanjatkan doa yang selalu beliau berikan yang tiada henti meminta kepada Tuhan Yang Maha Esa, hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

9. Yang tercinta untuk Adikku Kasyful Anshari, Zhafran Alfarizi, Muhammad Hafiz Alsyaki dan keluarga besar yang selalu menyemangati, mendukung dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
10. Kepada Lendi Suwanda, Cut Lisa Elidar, Dilla Ramadhani, Simah Bengi, Wahyuni, Dita Maulita Wati, Dila Maulita Putri, Desy Mauliza, Alfia Tutnur Putri, Nazirah, Nadila Vita Yola, Maya Sari, S.Pd, Dini Dara Rizky, Nurul Hayati dan Dewi Ayu Saputri yang senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kerja samanya selama ini, perjuangan demi perjuangan serta pengalaman demi pengalaman semoga menjadi kenangan yang terbaik dan tak terlupakan.
11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2020, yang selama ini telah sama-sama memperjuangkan sebuah impian untuk menjadi konselor hebat dan telah banyak membantu peneliti, memberikan semangat dan do'a kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terakhir tapi tidak kalah penting, saya ingin berterima kasih kepada diri sendiri yang merupakan bagian kebahagiaan tersendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, terima kasih karena tidak pernah berhenti mencintai dan menjadi diri sendiri, terima kasih karena sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tetap memutuskan untuk tidak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal

mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

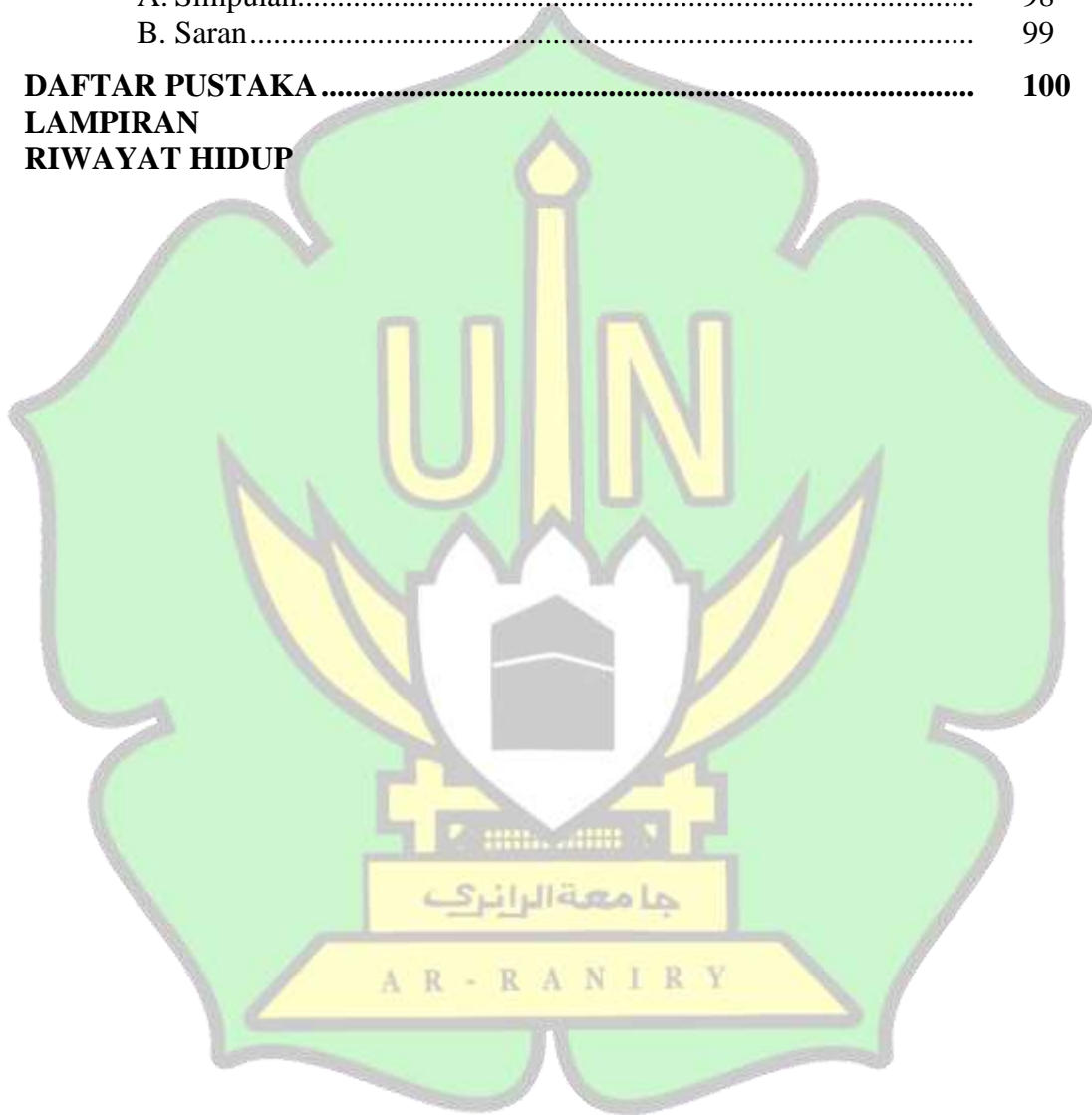
Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas skripsi, namun peneliti masih banyak menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata penulisan maupun segi isi, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amiin ya Rabbal Alamin.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Hipotesis Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Definisi Operasional.....	12
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Kahoot.....	15
1. Pengertian Media Kahoot	15
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Kahoot	16
3. Cara Membuat Aktivitas Layanan Melalui Kahoot.....	19
4. Cara Menggunakan Aktivitas Layanan di Kahoot	25
5. Cara Mengakses Kahoot Sebagai Pengguna	28
B. Keaktifan Siswa.....	31
1. Pengertian Keaktifan Siswa.....	31
2. Macam-macam Keaktifan Siswa.....	33
3. Indikator Keaktifan Siswa	35
4. Aspek-aspek Keaktifan Siswa	37
5. Faktor-faktor Keaktifan Siswa	42
C. Layanan Klasikal.....	46
1. Pengertian Layanan Klasikal	46
2. Tujuan Layanan Klasikal.....	48
3. Fungsi Layanan Klasikal	50
D. Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal.....	53
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	54
B. Populasi dan Sampel penelitian.....	56
C. Instrumen Pengumpulan Data	58
D. Teknik Pengumpulan Data	61
E. Teknik Analisis Data	62
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Penelitian	66

B. Hasil Penelitian	68
1. Penyajian Data.....	68
2. Pengelolaan Data.....	84
3. Analisis Data	92
C. Pembahasan Penggunaan Media <i>Kahoot</i> Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal.....	95
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: <i>Skema One Group Pre-test Post-test Design</i>	55
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas XI SMA N 5 Banda Aceh	56
Tabel 3.3	: Data Siswa Kelas XI.MIPA.2 SMA N 5 Banda Aceh	57
Tabel 3.4	: Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa.....	59
Tabel 3.5	: Rumus Uji-t.....	63
Tabel 3.6	: Kriteria Indeks N-Gain.....	65
Tabel 4.1	: Data Siswa Kelas XI.MIPA.2 SMA N 5 Banda Aceh	66
Tabel 4.2	: Rumus Kategori Keaktifan Siswa	69
Tabel 4.3	: Skor <i>Pre-test</i>	69
Tabel 4.4	: Gambar Media <i>Kahoot Treatment I</i>	72
Tabel 4.5	: Gambar Media <i>Kahoot Treatment II</i>	77
Tabel 4.6	: Skor <i>Post-test</i>	80
Tabel 4.7	: Kategori Presentasi.....	81
Tabel 4.8	: Data Hasil Keaktifan Siswa <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	81
Tabel 4.9	: Kategori Pengelompokkan Siswa Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	83
Tabel 4.10	: Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	84
Tabel 4.11	: Hasil Uji Normalitas.....	84
Tabel 4.12	: <i>Paired Samples Statistics</i>	85
Tabel 4.13	: <i>Paired Samples Correlations</i>	86
Tabel 4.14	: <i>Paired Samples Test</i>	86
Tabel 4.15	: Rumus Menghitung N-Gain Score	88
Tabel 4.16	: Pembagian Skor N-Gain.....	88
Tabel 4.17	: Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	88
Tabel 4.18	: Nilai Rata-rata Khusus Uji Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa	89
Tabel 4.19	: Persentase N-Gain Rata-rata	90
Tabel 4.20	: Perbandingan Skor Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> ..	91
Tabel 4.21	: Nilai Rata-Rata Uji Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Berdasarkan Indikator	91

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Setelah Penelitian
- Lampiran 4 : Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa
- Lampiran 5 : Lembar Kuesioner Keaktifan Siswa
- Lampiran 6 : RPL
- Lampiran 7 : Pengolahan Data
- Lampiran 8 : Data *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 9 : Foto Penelitian
- Lampiran 10 : Riwayat Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena yang terjadi pada keaktifan siswa dalam layanan klasikal adalah rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Terlihat masih banyak peserta didik yang pasif (diam) saat pemberian layanan klasikal, tidak menunjukkan ketertarikan dalam layanan, siswa tidak dapat memusatkan pikiran terhadap materi layanan yang diberikan, siswa keluar masuk dalam ruangan saat layanan berlangsung, dan tidak memperlihatkan Kerjasama dalam diskusi saat layanan klasikal berlangsung.

Berkaitan dengan keaktifan siswa, menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Khoriyatun, menunjukkan hal yang senada bahwa permasalahan siswa yang ada dikelas pada saat mengikuti layanan klasikal menunjukkan keaktifan yang rendah, hal ini ditunjukkan dari 30 siswa hanya ada 9 anak yang aktif mengikuti layanan klasikal. Ini berarti hanya ada 30% yang memiliki keaktifan tinggi sedangkan 70% masih memiliki keaktifan yang rendah. siswa seringkali merasa bos di tengah-tengah layanan klasikal, karena kurangnya minat terhadap layanan klasikal.¹

Permasalahan siswa tidak aktif saat mengikuti layanan klasikal tidak hanya disebabkan oleh siswa saja, keaktifan siswa itu dimunculkan tetapi keaktifan juga disebabkan oleh gurunya seperti kurangnya keterampilan guru BK di dalam

¹ Siti Khoriyatun, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling Dengan Media Telegram," *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, Vol. 3, No. 2, Mei 2023, h. 144–152.

mengelola kelas sehingga metode layanan yang diberikan bersifat monoton kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif, dan akan membuat suasana dikelas menjadi sangat tidak nyaman dan kondusif untuk dilakukannya layanan klasikal. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurharnanik pada tahun 2022 bahwa Penyebab dari rendahnya minat siswa dalam mengikuti bimbingan klasikal salah satunya adalah dikarenakan guru bk masih menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa tidak aktif di saat layanan klasikal berlangsung.²

Sudah pasti guru harus memiliki pengetahuan bagaimana cara mengatasi kasus seperti itu, ketika siswa bosan dalam mengikuti layanan itu merupakan salah satu ciri bahwa siswa telah kehilangan keaktifan. Gatot Kusjono dan Eni sudiani di dalam penelitiannya mengatakan bahwa agar tujuan dari layanan dapat tercapai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pemberian layanan adalah keaktifan siswa dalam mengikuti layanan.³ Dapat disimpulkan bahwa keaktifan sangat penting dalam diri siswa agar siswa menyerap materi layanan yang disampaikan sehingga banyak pengetahuan atau informasi baru yang didapatkan.

Keaktifan setiap siswa berbeda-beda. Siswa yang memiliki keaktifan yang tinggi akan menunjukkan partisipasinya ketika proses bimbingan yang diberikan oleh guru BK, dan siswa yang keaktifannya rendah akan kurang berpartisipasi dalam pemberian layanan bimbingan khususnya pada bimbingan klasikal. siswa

² Siti Nurharnanik, 'Meningkatkan Motivasi Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Sosiodrama Pada Siswa Smp', *Educational : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, Vol. 2, No. 1, Februari 2022, h. 11–16.

³ Gatot Kusjono dan Eni Sudjiani, "Pengaruh Kualitas Layanan Pendidikan Terhadap Kepuasan Peserta Didik Di SMA Islam Cikal Harapan Bumi Serpong Damai", *Jurnal Ilmiah Feasible*, Vol. 1, No. 1, Februari 2019, h. 97-108.

yang berperan aktif yaitu siswa yang terlibat dalam kegiatan layanan klasikal untuk berfikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya.⁴ Keaktifan siswa sendiri tentunya sangat menjadi tolak ukur keberhasilan tujuan dari bimbingan klasikal yang diberikan oleh guru BK.

Indikator yang harus dicapai dalam menciptakan keaktifan siswa dalam layanan klasikal diantaranya sebagaimana yang dikemukakan oleh Nana Sudjana di dalam penelitian yang dilakukan oleh Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh pada tahun 2021 mengemukakan bahwa indikator keaktifan siswa terdiri dari: (1) Mengemukakan pendapat saat layanan diberikan, (2) Mendengarkan dengan serius penjelasan guru, (3) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (4) Terlibat dalam pemecahan masalah, (5) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (6) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (7) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.⁵

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suci Setyawati,⁶ menyatakan bahwa ada beberapa bentuk upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan keaktifan siswa ialah dengan: (1) meningkatkan minat siswa, (2) membangkitkan motivasi siswa, (3) menerapkan prinsip individualitas, (4)

⁴ Hamzah B. Uno and Nurdin Mohammad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), h. 5.

⁵ Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4, 2021, 1717-1724.

menggunakan media.⁶ Alternatif solusi yang diberikan sebagai langkah nyata yang dilakukan dalam menghadapi tantangan tersebut ialah dengan menerapkan media dalam pelaksanaan layanan klasikal, melalui media dapat menciptakan suasana santai dan menyenangkan tetapi tetap terdapat materi belajar untuk siswa. Implementasi layanan klasikal menggunakan media harus yang sesuai seperti kreatif dan menarik agar individu terlibat dalam media tersebut bisa aktif saat mengikutinya.

Seperti hasil penelitian dari Novie Puspitasari Korida dan Moch. Nursalim, mengatakan bahwa layanan bimbingan dan konseling sangat membutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan. Media dapat mewakili apa yang kurang guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Agar menunjang kemudahan siswa dalam memahami berbagai informasi yang disampaikan oleh konselor atau guru BK melalui layanan klasikal.⁷

Media adalah sesuatu yang dapat menyampaikan sebuah pesan, merangsang pemikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong tercapainya proses layanan pada diri siswa.⁸ Septy Nurfadhillah dalam penelitiannya menyatakan penggunaan media sangat dibutuhkan karena akan lebih mudah dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi guru dan siswa sehingga proses pemberian

⁶ Suci Setyawati, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD", *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Mei 2019, h. 93-99.

⁷ Sevi Lestari, "Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 3, 2022, h. 1036-1045.

⁸ Pramatha dan Dharsana, *Panduan Praktis Penggunaan Media Dalam Bimbingan Dan Konseling* (Bali: Nilacakra, 2022), h. 1.

layanan dapat terarah dan dipimpin karena indra siswa berfokus pada media yang diberikan oleh guru BK.⁹

Menurut Azhar Arsyad, media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.¹⁰ Sebagai guru BK kondisi seperti tersebut diatas perlu ditindak lanjuti untuk meningkatkan kualitas layanan klasikal. Dari beberapa alternatif yang dapat dilakukan, maka peneliti memfokuskan untuk meningkatkan aktifitas siswa melalui layanan klasikal dengan menggunakan media *kahoot*.

Kahoot adalah salah satunya media yang berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa media dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. Penerapan aplikasi *kahoot* ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur keaktifan siswa dengan suasana lingkungan di dalam layanan klasikal yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan.

Tujuan media *kahoot* ini adalah sebagai pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik. Sependapat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nuraya Fitriana tahun 2023, Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa yang terjadi 2 siklus dimana siklus I mengalami peningkatan sebesar 67,14% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 81,43%. Artinya penerapan media *Kahoot* mampu meningkatkan

⁹ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV jejak, 2021), h. 8-9.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), h.3.

keaktifan siswa di dalam kelas. Hal ini dikarenakan media *kahoot* dapat membuat siswa berperan aktif dan mampu melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki oleh siswa.¹¹

Dalam media *kahoot* layanan klasikal menjadi sangat menyenangkan dan membuat para siswa tidak bosan mengikuti layanan klasikal. Media *kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam media *kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media *kahoot*.

Aplikasi *kahoot* memiliki beberapa keunggulan lain, antara lain yaitu menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta didik terhadap temannya dalam mengikuti proses layanan klasikal. Hal tersebut dikarenakan hasil jawaban atas pertanyaan yang keluar pada layar monitor akan terlihat di akhir permainan setiap soalnya. Jadi setiap pertanyaan akan langsung kelihatan hasil jawaban siswa yang tercepat menjawab dengan benar. Sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi *kahoot* ini dapat dinyatakan sebagai media yang efektif karena terpusat pada siswa dan dapat membuat siswa berperan aktif secara langsung saat mengikuti layanan klasikal.

Penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal dianggap sebagai salah satu metode yang tepat, sebagaimana

¹¹ Nurayu Fitriana, "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia," *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, Vol. 3, No. 1, Januari 2023, h. 35-41.

penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sartika dan Oktafianti tahun 2019 menunjukkan hasil bahwa *kahoot* layak untuk digunakan dan bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dan kreativitas siswa di dalam kelas.¹² Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Indra Perdana, Rinda Erina Solina Saragi dan Eric Kunto Aribowo tahun 2020 juga menunjukkan hasil dimana penggunaan *kahoot* sebagai media untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, keterlibatan siswa, motivasi, serta pencapaian akademik, dan hal-hal ini menjadi dasar yang kuat untuk melakukan pengintegrasian teknologi di dalam kelas.¹³

Selanjutnya hasil yang sama juga didapatkan pada penelitian Annas Alfiani, Mitha Widayanti, dan Suci Sukma Fauziah tahun 2021 bahwa penerapan *kahoot* sebagai media belajar juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu meningkatkan keaktifan siswa. *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa aktif, produktif, dan inovatif dalam pembelajaran.¹⁴ Selanjutnya penelitian Erina Hannawita Br Sembiring dan Tanti Listiani membuktikan bahwa Penerapan *kahoot* dapat meningkatkan keaktifan siswa dari 10,25% sebelum dilakukan tindakan menjadi 63,4% pada penerapan pertama dan mencapai 76,45% pada penerapan kedua. Hal ini menunjukkan siswa yang sebelumnya kurang aktif

¹² Sartika and Mira Octafianti, "Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *Journal On Education* , Vol. 1, No. 3, April 2019, h. 373–385.

¹³ Indra Perdana, Rinda Erina Solina Saragi and Eric Kunto Aribowo, "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, Desember 2020, h. 290–306.

¹⁴ Annas Alfiani, Mifta Widayanti, and Suci SukmaFauziah "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar", *Didaktis: Seminar Nasional*, Vol. 6, No. 1, 2021, h. 89–99.

menjadi lebih aktif di dalam proses pembelajaran, yang berarti membuktikan bahwa berkat bantuan *kahoot* dapat mendorong siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.¹⁵

Di SMA N 5 Banda Aceh layanan klasikal sudah diberikan secara terjadwal, untuk alokasi waktu masing- masing kelas diberikan 1 kali pertemuan setiap bulannya, sehingga guru BK dapat memberikan layanan klasikal sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun dalam kenyataannya ketika memberikan layanan klasikal diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti layanan klasikal. 40% untuk siswa yang antusias dan mendengarkan informasi dari guru BK dengan baik. Sedangkan 60% siswa lebih suka berbicara sendiri, terlihat malas, mengantuk, dan tidak bersemangat.

Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode dan alat yang monoton seperti hanya menggunakan metode ceramah atau presentasi dengan slide tanpa adanya interaksi dan diskusi kelompok dalam proses layanan klasikal, kurangnya sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling itu sendiri, serta kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya layanan klasikal yang dilakukan oleh guru BK. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dalam menerima layanan klasikal.

Hanya sekitar 30% siswa yang mengetahui bahwa melalui BK banyak informasi yang dapat didapatkan dan berguna bagi masa depannya. Seperti informasi tentang perguruan tinggi negeri, pekerjaan, merencanakan karir di

¹⁵ Erina Hannawita Br Sembiring and Tanti Listiani, "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, Mei 2023, h. 26–40.

masa depan, dan lain-lain. Padahal bimbingan dan konseling di sekolah memegang peranan penting bagi siswa. Melalui bimbingan dan konseling, konselor sekolah dapat membimbing siswa untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang dimiliki, memberikan informasi yang bermanfaat untuk masa depan siswa itu sendiri, dan lain-lain.

Guru BK yang sekaligus menjabat sebagai koordinator BK di SMA Negeri 5 Banda Aceh mengatakan bahwa siswa memiliki tingkat keaktifan yang berbeda di setiap jenjang kelas. Keaktifan adalah aktifitas siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang terjadi di kelas, dalam hal ini yang dimaksud adalah pelaksanaan layanan klasikal yang dilakukan oleh guru BK. Keaktifan dalam layanan klasikal dapat ditunjukkan dengan memberikan respon seperti bertanya, menjawab, memberikan pendapat pada apa yang disampaikan oleh guru, dan lain-lain.

Bahkan guru BK di kelas juga menunjukkan bahwa siswa kurang aktif saat pemberian layanan klasikal di kelas. Hal tersebut dapat diketahui dari sikap siswa saat para siswa mengikuti layanan klasikal yang disampaikan oleh guru BK. Siswa terkesan acuh, tidak memperhatikan guru, tidak memberikan respon yang sesuai ketika guru mengajukan pertanyaan, serta tidak berperan aktif dan lebih banyak diam.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik meneliti Penggunaan media *kahoot* terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh. Dalam penelitian ini media *kahoot* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal seperti siswa dapat

mengemukakan pendapat, mendengarkan penjelasan guru, turut serta dalam melaksanakan tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, dan berani bertanya kepada siswa lain atau kepada guru BK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *kahoot* sebelum dan sesudah dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal dengan menerapkan media *kahoot*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban/dugaan sementara atas pertanyaan penelitian yang kebenarannya akan diuji berdasarkan data yang dikumpulkannya.¹⁶ Penelitian yang secara teoritis memiliki kebenaran ini dapat dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan disekolah yang bersangkutan. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka hipotesis yang diajukan dalam permasalahan ini adalah:

1. Hipotesis alternative (H_a): Ada peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum dan sesudah digunakan media *kahoot*.

¹⁶ Irwan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: Rosdakarya, 2010), h. 26.

2. Hipotesis nihil (H_0): Tidak ada peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum dan sesudah digunakan media *kahoot*.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai alternative guru BK dalam memberikan media pada pelaksanaan bimbingan konseling. Serta menambah wawasan bagi para pembaca mengenai keaktifan siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi pemikiran dalam Pendidikan, serta dapat menjadi bahan studi banding penelitian yang relevan dikemudian hari.

a. Bagi Penelitian

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, berdasarkan fakta-fakta yang ditemui di lapangan. Selain itu diharapkan penelitian dapat lebih memanfaatkan teknologi untuk terus berinovasi.

b. Bagi Sekolah/Siswa

Permainan dalam penelitian diharapkan dapat menjadi media yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan Bimbingan Konseling. Bagi guru BK media kahoot diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi media alternatif dalam melaksanakan layanan Bimbingan Konseling yang lebih variatif. Sehingga layanan Bimbingan Konseling tidak berlangsung dengan monoton.

c. Bagi Pembaca Secara Umum.

Penelitian ini diharapkan memberikan motivasi bagi pembaca secara umum agar selalu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk hal-hal yang positif.

F. Definisi Operasional

1. Media *Kahoot*

Media *kahoot* merupakan salah satu media interaktif yang berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon-ikon yang dapat dikembangkan, salah satunya ialah: penggunaan dapat membuat quiz sesuai dengan apa yang diinginkan untuk memberikan kepada siswanya agar Susana dikelas tidak membosankan dan menjadi aktif.

Kahoot suatu aplikasi *web e-learning* yang biasa digunakan dalam penyelenggaraan kuis *online* dalam proses layanan Bimbingan Konseling di kelas yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi sekaligus bersaing yang menjadikan siswa kreatif dan termotivasi, secara intrinsik dan ekstrinsik.¹⁷

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa artinya kegiatan atau kesibukan. Keaktifan siswa adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan. Keaktifan siswa dalam proses layanan klasikal adalah berfungsinya semua alat yang ada pada diri siswa dalam proses pelaksanaan layanan berlangsung. Terutama pikiran, pandangan, perlihatkan, tangan dan lain-lain yang digunakan dalam proses layanan.

Keaktifan merupakan kegiatan yang dapat bersifat fisik maupun mental. Dalam layanan klasikal harus melalui berbagai macam aktifitas. Keaktifan siswa

¹⁷ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, 'Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2021, h. 487-497

dalam kegiatan layanan klasikal adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses layanan berlangsung. Keaktifan siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan layanan yang diberikan oleh guru BK.¹⁸

Keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah kehadiran dan kedisiplinan siswa mengikuti layanan, keaktifan siswa mengeluarkan pendapat, dan keseriusan siswa mengikuti proses layanan.

3. Layanan Klasikal

Layanan klasikal merupakan suatu layanan bimbingan yang dilakukan pendidik atau konselor terhadap satu rombongan peserta didik yang dilakukan dalam kelas dengan cara tatap muka. Diberikan secara rutin kepada semua siswa secara terjadwal dikelas atau gabungan dari beberapa kelas.

Layanan klasikal salah satu bagian terpenting pada beberapa keseluruhan program pendidikan di sekolah khusus. Mengarah pada usaha memfasilitasi siswa dalam memahami sendiri bahkan lingkungannya dengan cara positif agar mampu memutuskan sebuah keputusan secara tanggung jawab, mampu mengembangkan dan mewujudkan dirinya sesuai dengan apa yang diharapkan secara efektif dan produktif, serta berupaya memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan optimal.

Secara operasional layanan bimbingan klasikal yang dimaksud pada penelitian ini adalah mengacu pada kegiatan bimbingan yang dilaksanakan dikelas

¹⁸ Nanda Rizky Fitriana Kanza, Albertus Djoko Lesmono, and Heny Mulyo Widodo, 'Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 9, No. 2, Juni 2020, h. 71-77

dengan tujuan untuk memberikan pemahaman, pengarahan, dan Solusi kepada siswa. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan *kahoot* sebagai media dalam layanan klasikal dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengukur efektivitasnya dalam mencapai tujuan bimbingan yang diinginkan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media *Kahoot*

1. Pengertian Media *Kahoot*

Kahoot pertama kali dibuat oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam sebuah proyek kolaboratif dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. Menurut Sumarso, aplikasi *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat merubah cara siswa berpartisipasi dan berinteraksi dikelas. *Kahoot* mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan kuis berbasis digital. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan minat dan keaktifan siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif¹⁹

Sedangkan Menurut Lya Dewi Anggraini dkk, mengatakan bahwa *kahoot* adalah sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan sangat menarik. *Kahoot* adalah permainan yang berbasis website dengan bahasa yang sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online.²⁰

Menurut Wedyawati sebagaimana dikutip oleh Nugrananda jannattaka and Fauzia Arfamevia Devi Tiyana, mengatakan *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisi kuis dan game. *Kahoot* juga dapat dianggap

¹⁹ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combo* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 8.

²⁰ Lya Dewi Anggraini, Natalia Christiani, Hebert Asrianto, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot* (Jawa Barat: CV jejak, 2019), h. 5.

sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat digunakan untuk kegiatan belajar seperti pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan.²¹ Salah satu syarat untuk membuat *kahoot* yaitu memiliki akun gmail atau akun lainnya. *Kahoot* memiliki empat fitur game, kuis, survey dan diskusi. Untuk game bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jenis jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan. Uniknya jawabannya akan diawali dengan gambar dan warna. Peserta diajarkan untuk memilih gambar dan warna yang mewakili jawaban yang tepat. Selain itu, peserta harus memastikan bahwa mereka tidak salah sentuk (klik) saat memilih jawaban.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang mengandung kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan untuk berbagai kegiatan belajar mengajar seperti latihan soal, pre-test, post-tes, penguatan materi, remedial, dan pengayaan.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot*

a. Kelebihan Media *Kahoot*

Menurut Deni Widjayatri penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran membuat suasana dalam kelas menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran sekalipun pembelajaran cukup sulit. *Kahoot* menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, namun *kahoot* juga memiliki manfaat dan kekurangan. Karena ketika menggunakan *kahoot*

²¹ Nugrananda jannattaka and Fauzia Arfamevia Devi Tiyana, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Si SDI Aisyiah”, *Arus Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Agustus 2022, h. 23–116.

pilihan jawaban diwakili oleh gambar dan warna hal tersebut yang menarik perhatian bagi peserta didik.²²

Menurut Joelantho Tualaka & Hanni Sitompul, manfaat penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.
- 2) Meningkatkan semangat belajar
- 3) Menambah motivasi dalam belajar
- 4) Meningkatkan minat dalam belajar
- 5) Menambah pengetahuan tentang materi yang diberikan.²³

Menurut Plump & LaRosa sebagaimana dikutip oleh Nurbaeti & Evi Roviati mengatakan bahwa ada beberapa kelebihan penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran, seperti:

- 1) Kahoot dapat diakses secara gratis
- 2) Mudah dipelajari oleh pendidik/guru
- 3) Penggunaan yang sederhana untuk siswa (tidak perlu registrasi akun atau mengunduh aplikasi)
- 4) Dapat digunakan melalui smartphone, tablet, atau komputer
- 5) Hasil waktu nyata membantu guru memberikan klarifikasi saat dibutuhkan
- 6) Musik dan warna menambah kegembiraan dan energy
- 7) Meningkatkan keterlibatan siswa

²² RR. Deni Widjayatri, *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot* (Serang: Universitas Pendidikan Indonesia, 2019), h. 11.

²³ Joelantho Tualaka and Henni Sitompul, "Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika*, Vol. 1, No. 2, April 2023, h. 79.

- 8) Guru dapat mengunduh, meninjau, dan menyimpan hasil siswa
- 9) Siswa dapat mengerjakan kuis beberapa kali
- 10) Guru dapat membuat kuis, pertanyaan diskusi, atau survei dan dapat menyesuaikan waktu yang diberikan untuk siswa menjawab.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* memiliki banyak kelebihan dalam konteks layanan klasikal. Kelebihan *kahoot* seperti meningkatkan keterlibatan dan motivasi, memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, memberikan feedback instan, dan mendorong kolaborasi.

b. Kekurangan Media *Kahoot*

Selain kelebihan, *kahoot* juga mempunyai kelemahan sebagai media pembelajaran, seperti menurut Herwina Bakar dkk yang memaparkan kekurangan media *kahoot* diantaranya:

- 1) Tidak semua pengajar yang mampu menggunakan teknologi, terkhusus kahoot.
- 2) Pengajar juga bisa tertipu jika peserta didik membuka hal lain.
- 3) Dapat membuat suasana kelas menjadi rebut.
- 4) Tidak semua guru ada waktu untuk mengatur pembelajaran dari media *kahoot*.²⁴

Menurut Barus & Soedewo sebagaimana dikutip oleh Merey Hermawati mengatakan bahwa ada beberapa kekurangan media *kahoot* dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
- 2) Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal

²⁴ Herwina Bahar, dkk 'Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, Juli 2020, h. 155–162

3) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus.²⁵

Menurut Wang dan Tahir kekurangan media *kahoot* yaitu dari segi keterbatasan dalam kedalaman pembelajaran, dimana bahwa *kahoot!* cenderung lebih efektif untuk memfasilitasi pengetahuan dangkal dan penghafalan daripada pemahaman mendalam. Aktivitas berbasis permainan sering kali berfokus pada fakta dan informasi dasar daripada analisis kritis atau pemecahan masalah yang lebih kompleks.²⁶

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa meskipun *kahoot* memiliki banyak kelebihan, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam konteks layanan klasikal seperti beban waktu persiapan untuk guru dan ketergantungan pada infrastruktur teknologi.

3. Cara Membuat Aktivitas Layanan Melalui *Kahoot*

Menurut Ramadhani dkk, aplikasi *kahoot* dapat diakses melalui laman <https://kahoot.com>. Terdapat berbagai macam pilihan yang tersedia pada aplikasi *kahoot* diantaranya adalah menu news yang menampilkan berita terkini, menu school, work, dan home untuk penggunaan aplikasi sesuai dengan tempat sistem pembelajaran yang ingin diterapkan, menu learning apps dapat digunakan oleh orang tua terhadap anak-anaknya, dan menu self study digunakan secara

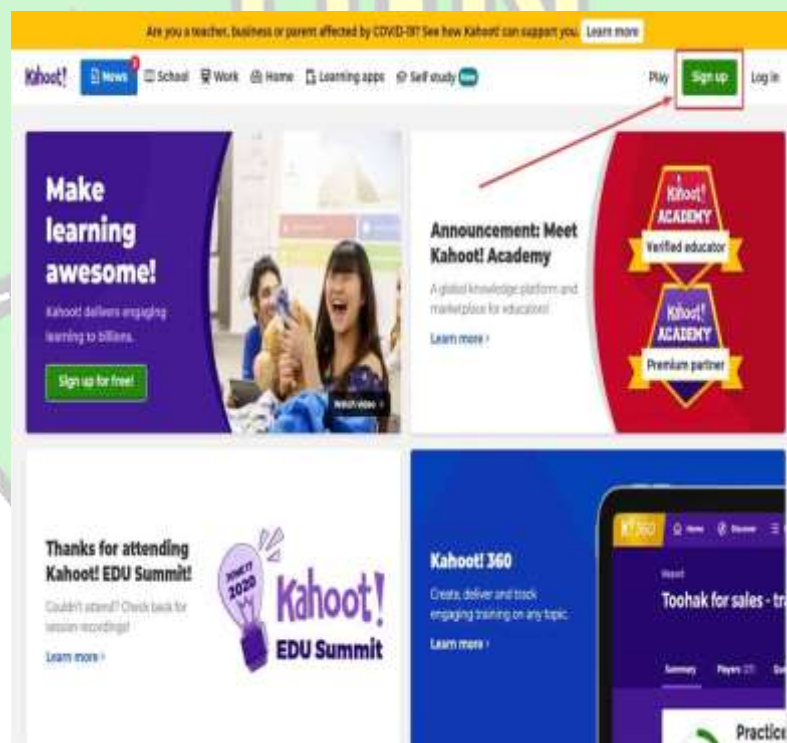
²⁵ Mercy Hermawati and Ade Kurnia Solihin, "Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa," *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol. 6, No. 2, Maret 2023, h. 159.

²⁶ Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review," *Computers and Education*, 149, January 2020, h. 2.

mandiri dengan modul yang telah dibuat oleh pengguna lain.²⁷

Sebelum membuat aktivitas pembelajaran, pendidik perlu mengakses halaman *kahoot!* terlebih dahulu melalui alamat <https://create.kahoot.it> menggunakan aplikasi *web browser*. Langkah ini dijalankan dari sisi pendidik yang berperan sebagai fasilitator, sehingga peserta didik tidak dapat mengaksesnya. Alat dan bahan yang perlu disiapkan adalah komputer/ laptop/ *smartphone* yang telah terpasang aplikasi *web browser* dan koneksi internet. Adapun langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Pertama-tama, kunjungi laman *kahoot!* pada browser PC anda. Ketikkan URL <https://kahoot.com> pada kolom alamat web dan tekan enter.s



Gambar 1. Tampilan tombol *Sign Up* pada aplikasi *Kahoot!*

²⁷ Rahmi Ramadhani, dkk. *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 15.

Pilih tombol “*SIGN UP*” pada bagian pojok kanan atas untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu. Apabila sudah memiliki akun, maka dapat langsung menuju ke formulir login untuk masuk.

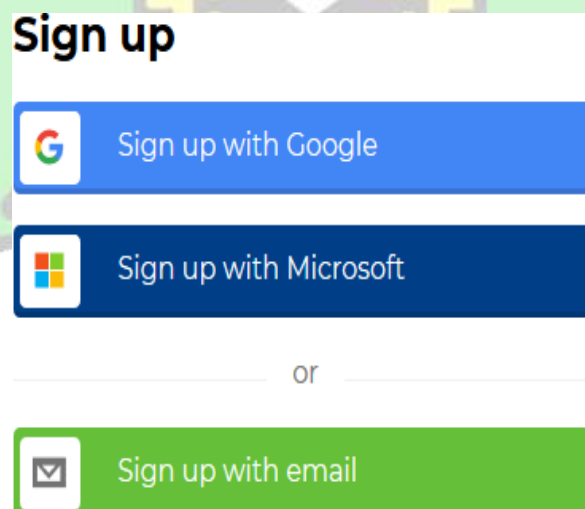
- b. Selanjutnya klik tombol “pilih sesuai opsi login sesuai posisi sebagai *teacher*, *student*, *socially* atau *work*” untuk membuat akun.



Gambar 2. Tampilan opsi pembuatan akun *kahoot!*

Tipe akun ini di cocokkan sesuai dengan posisi saat login, sebagai *teacher*, *student*, *socially* atau *work*.

- c. Kemudian pilih metode yang akan digunakan untuk melakukan pendaftaran. Pendaftaran dapat dilakukan menggunakan akun google, microsoft, atau email.



Gambar 3. Pilihan metode *sign up*

Di laman selanjutnya, masukkan data email dan kata sandi untuk mendaftarkan akun. Anda juga bisa memilih daftar memakai akun *google* atau *microsoft* untuk proses yang lebih cepat.

d. Setelah itu isikan formulir yang telah disediakan kemudian klik tombol "Join kahoot!" untuk menyelesaikan tahap pendaftaran.

The screenshot shows a registration form with the following fields and options:

- Your account details**
- Add your school or university (optional): [Text input field]
- Workplace details (required): [Dropdown menu with 'Select one' and a downward arrow]
- Pick a username (required): [Text input field]
- Terms and conditions:
 - I have read and agree with the Kahoot! Terms and Conditions. Kahoot! will collect and process data as described in the Privacy Policy and Children's Privacy Policy. (required)
 - I wish to receive information, offers, recommendations and updates from Kahoot!
 - I want Kahoot! to send me information, exclusive invitations and special offers from other companies.
- [Join kahoot! button]
- I understand that I can withdraw my consent at any time and the withdrawal will not affect the lawfulness of the consent before its withdrawal, as described in the Kahoot! Privacy Policy

Gambar 4. Formulir pendaftaran akun *kahoot!*

Isi data lengkap pada formulir pendaftaran pada *kahoot!* untuk mengisi data-data yang diminta oleh akun *kahoot!*.

e. Setelah memiliki akun, pendidik dapat langsung menuju menu login apabila ingin masuk ke dalam aplikasi *kahoot!*.

The screenshot shows the login page with the following elements:

- Kahoot!** logo and **SIGN UP** button in the top right corner.
- LOG IN** title in the center.
- Log in with Google button.
- Log in with Microsoft button.
- or separator.
- Username or email input field.
- Password input field.
- Log in button.
- [Lost your password?](#) link.
- If you are stuck, please let us know.

Gambar 5. Tampilan halaman login

Setelah memiliki akun, pendidik menuju menu login masukkan data email dan kata sandi atau memakai akun Google atau *Microsoft* sesuai dengan akun apa anda tadi mendaftarkan akun *kahoot*.

f. Setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi, klik tombol “*create*” untuk membuat aktivitas baru.



Gambar 6. Tombol di klik setelah masuk login

Jika tidak ingin membuat pertanyaan dan jawaban dari awal, Anda juga bisa memilih salah satu dari pilihan *template* yang ada. Kalau Anda lebih suka membuat game dari nol, pilih *create*.

g. Pilih kategori aktivitas yang akan dibuat. Kemudian klik tombol “*create new*”.



Gambar 7. Ragam aktivitas aplikasi *kahoot!*

Gambar di atas ragam -ragam aktivitas untuk memasukkan informasi seputar game seperti pertanyaan, jawaban, poin, dan lain-lain.

h. kemudian klik tombol “*ok, go*” di sebelah pojok kanan atas.



Gambar 8. Pengaturan identitas aktivitas pembelajaran

Isikan beragam elemen seperti judul, deskripsi, gambar, dan lain-lain sesuai dengan materi pembelajaran.

i. Klik tombol “*save*” di bagian pojok kanan atas untuk menyimpan.



Gambar 9. Penambahan dan pengaturan soal pada *kahoot!*

Selanjutnya tambahkan materi soal yang akan diberikan sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari.

j. Terakhir tekan tombol *save* untuk menyimpan.



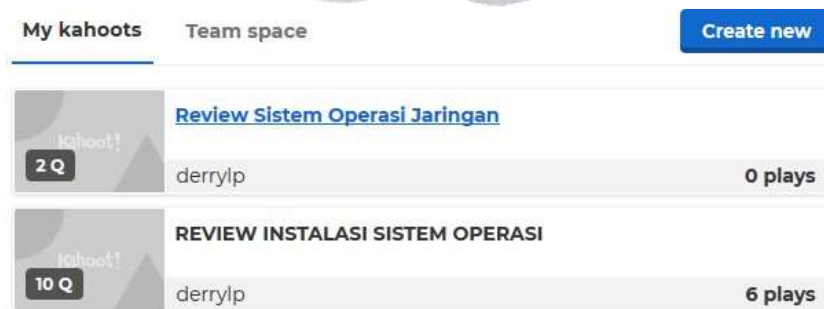
Gambar 10. Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan

Aktivitas telah berhasil disimpan, selanjutnya pendidik dapat membagikan hasil aktivitas yang telah dibuat dengan memilih salah satu ikon yang tersedia. Apabila tidak menghendaki melakukan aksi tersebut, pendidik dapat langsung klik tombol “I’m done” yang ada di bagian pojok kanan atas.

4. Cara Menjalankan Aktivitas Layanan Di Kahoot

Setelah aktivitas pembelajaran selesai disusun, maka langkah selanjutnya adalah menjalankan aktivitas tersebut supaya dapat diakses oleh peserta didik. Aktivitas dapat dijalankan, ditampilkan, dan dikontrol melalui perangkat yang digunakan oleh pendidik atau fasilitator. Sehingga perangkat pendidik perlu dihubungkan dengan LCD Proyektor untuk memudahkan peserta didik dalam melihat aktivitas yang dijalankan. Adapun langkah-langkah menjalankan aktivitas pembelajaran di *kahoot!* adalah sebagai berikut:

- Pastikan pendidik telah login atau masuk pada akun *kahoot!* dengan mengakses alamat <https://create.kahoot.it>.
- Klik salah satu aktivitas pembelajaran yang ingin dijalankan pada menu “*my kahoots*”.



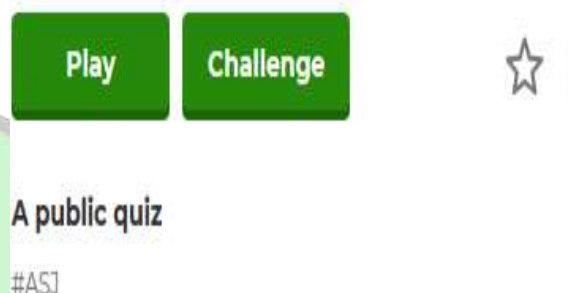
[See all \(2\)](#)

Gambar 11. Tampilan menu *my kahoots*

Pilih tampilan permainan yang sudah dibuat dalam menu *kahoot*.

c. Selanjutnya klik tombol “*Play*”.

Review Sistem Operasi Jaringan



Gambar 12. Tampilan tombol play pada salah satu aktivitas pembelajaran

Tekan play untuk memulai aktivitas permainan yang telah dibuat pada menu *kahoot* sebagai bahan seorang pendidik.

d. Pilih salah satu mode pada menu *kahoot*.



Gambar 13. Pilihan mode classic dan team

Kemudian akan muncul jendela baru yang menampilkan opsi untuk menjalankan aktivitas dengan mode “*classic*” atau “*team mode*” dan beberapa pengaturan permainan. Mode “*classic*” digunakan untuk permainan satu lawan satu antar peserta didik, sedangkan “*Team mode*” digunakan untuk bermain secara

berkelompok. Pendidik bebas untuk menentukan mode yang akan dijalankan. Mode “*classic*” cocok digunakan ketika masing-masing peserta didik mempunyai perangkat untuk mengakses *Kahoot!*. Namun apabila kondisi tersebut tidak memungkinkan, maka “*team mode*” merupakan pilihan yang tepat.

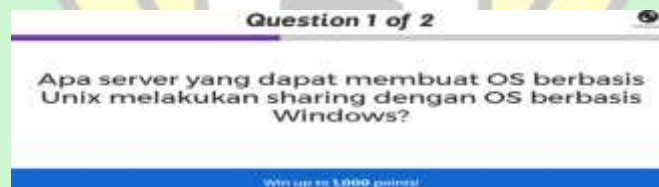
e. Setelah itu akan muncul nomor PIN atau kode untuk masuk.



Gambar 14. Tampilan nomor PIN

Setelah itu akan muncul nomor PIN yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik untuk mengakses aktivitas pembelajaran di *kahoot!*. Apabila semua peserta didik telah berhasil masuk maka pendidik dapat memulai permainan dengan klik tombol “*start*”.

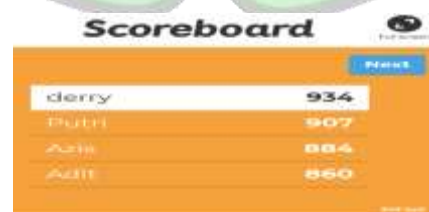
f. Tampilan soal pada aplikasi *kahoot!*.



Gambar 15. Tampilan soal pada aplikasi *kahoot!*

Terakhir soal akan ditampilkan satu persatu dengan durasi yang telah diatur oleh pendidik. Klik tombol “*next*” untuk melanjutkan ke soal berikutnya.

g. Tampilan *scorebard*



Gambar 16. Tampilan *scoreboard*

Sebelum soal selanjutnya ditampilkan, akan ditampilkan papan skor atau *scoreboard* yang memberitahukan urutan perolehan nilai tertinggi pada soal sebelumnya. Klik tombol “*next*” untuk melanjutkan ke soal berikutnya.

h. Podium peringkat tiga besar



Gambar 17. Podium peringkat tiga besar

Setelah selesai, peringkat tiga besar akan ditampilkan pada layar beserta dengan skor yang diperoleh. Pendidik dapat melihat analisis pilihan gandadengan cara klik tombol “get result”. Untuk mengetahui analisis butir soal klik “*save result*”, kemudian pilih “*direct download*” dan klik “*save to my computer*”.

5. Cara Mengakses Kahoot Sebagai Pengguna

Peserta didik atau pengguna dapat mengakses *kahoot!* melalui komputer, laptop, tablet atau *smartphone* yang tersambung dengan koneksi internet. Peserta didik berperan sebagai pengguna yang hanya mempunyai akses untuk menjawab atau mengisi pertanyaan melalui perangkat masing-masing. Nantinya soal akan ditampilkan melalui layar proyektor, bukan pada perangkat pengguna. Adapun langkah-langkah mengakses *kahoot!* sebagai pengguna adalah sebagai berikut:

a. Buka aplikasi kahoot! terlebih dahulu melalui alamat <https://kahoot.it> menggunakan aplikasi *web browser*.

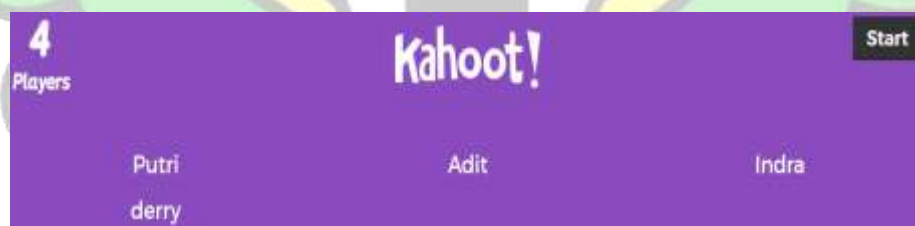
- b. Kemudian isikan kode pin yang tertera pada layar proyektor ke dalam kolom “game PIN” lalu klik tombol “enter”.



Gambar 18. Tampilan kolom *game* PIN

Selanjutnya, *browser* akan menampilkan kolom untuk diisi game PIN. Ketikkan game PIN yang tertera pada layar *host* dan tekan enter untuk memulai permainan.

- c. Setelah itu peserta didik juga diminta untuk mengisi *nickname* sebagai tanda identitas lalu klik tombol “ok, go!”

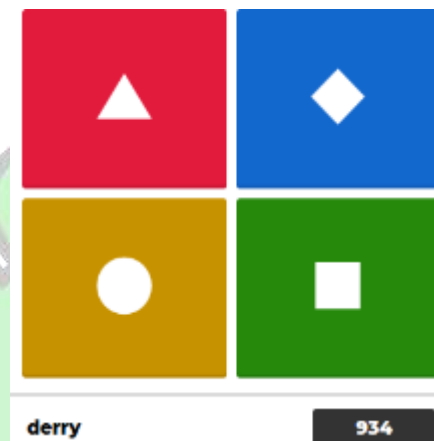


Gambar 19. Tampilan *nickname* peserta didik

Masukkan *nickname* pada kolom jika diminta. Beberapa kasus tertentu hanya memungkinkan pemain untuk memilih nama secara acak, tergantung dari peraturan yang diberlakukan *host* sebelum memulai permainan. Jika sudah selesai, klik *ok, go!* untuk melanjutkan.

Jika nama Anda sudah terpampang pada layar menunjukkan bahwa anda sudah bergabung. Jika semua murid atau anggota rapat sudah bergabung semua, *host* bisa menekan tombol **start** untuk memulai permainan.

d. Permainan akan dimulai ketika pendidik telah membuka akses soal.



Gambar 20. Pilihan jawaban pada perangkat peserta didik

Setelah akses dibuka, maka akan muncul pilihan jawaban dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda pada perangkat peserta didik. Soal dan deskripsi pilihan jawaban tidak akan muncul pada perangkat peserta didik, melainkan akan ditampilkan melalui layar proyektor dengan durasi yang telah ditentukan oleh pendidik. Peserta didik hanya perlu memilih salah satu bentuk atau warna yang sama dengan pilihan jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor.

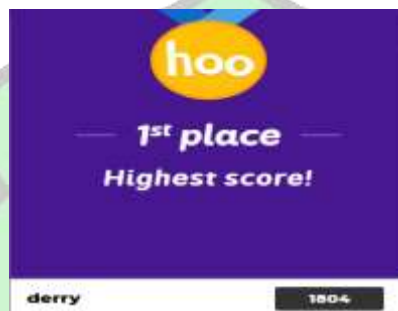
e. Setiap menjawab soal, akan langsung muncul keterangan dari jawaban



Gambar 21. Keterangan jawaban benar Gambar 22. Keterangan jawaban salah

Setiap kali selesai menjawab soal, akan muncul keterangan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah.

f. Diakhir permainan akan ditampilkan peringkat dan skor akhir yang diperoleh masing-masing peserta didik.



Gambar 23. Tampilan peringkat dan skor akhir peserta didik

Pada akhir permainan akan ditampilkan perolehan nilai sementara pada layar perangkat masing-masing peserta didik.

B. Keaktifan Siswa

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan peserta didik adalah hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Keaktifan peserta didik dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus dikelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan ijin kebelakang, tidak konsentrasi,

ngobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini tengah berlangsung, dan sebagainya.²⁸

Menurut Abu Ahmadi & Widodo Supriyono mengatakan keaktifan siswa adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.²⁹ Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono menjelaskan siswa yang aktif adalah siswa yang terlibat langsung saat layanan yang terlihat dari intelektual dan emosional dalam kegiatan layanan Bimbingan Konseling.³⁰ Menurut Ulun keaktifan siswa dalam proses layanan Bimbingan Konseling bukan hanya terlibat dalam bentuk fisik seperti duduk melingkar, mengerjakan atau melakukan sesuatu, akan tetapi dalam proses layanan yang berbentuk proses analisis, analogi, komparasi, penghayatan, yang kesemuanya merupakan wujud keterlibatan siswa dalam hal psikis dan emosi.³¹ Sedangkan Menurut Sanjaya keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.³²

Dari beberapa pendapat tokoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah kegiatan atau aktifitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Keaktifan dalam

²⁸ Sinar, *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), h. 8-9.

²⁹ Anton Mulyono, *Kamus Besar Basaha Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 26.

³⁰ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 207.

³¹ Ulun, *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 12.

³² wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 143.

penelitian ini adalah segala aktifitas siswa dan keterkaitannya dalam mengikuti layanan klasikal. Keaktifan yang dimaksud ialah siswa, karena dengan adanya keaktifan siswa dalam mengikuti proses layanan klasikal akan memberikan pengetahuan dan pemahaman serta tercipta perubahan perilaku siswa kearah yang lebih baik. Jadi, menurut peneliti keaktifan siswa dalam mengikuti layanan klasikal adalah sejauh mana siswa aktif dan berperan dalam mengikuti layanan klasikal.

2. Macam-macam Keaktifan Siswa

Menurut Pramusinta dalam penelitiannya aktifitas siswa terbagi atas dua macam yaitu aktifitas fisik dan aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah jika seseorang giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk atau mendengar, melihat atau hanya pasif (kegiatan yang tampak). Sedangkan aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau hanya berfungsi (kegiatan yang tampak bila ia sedang mengamati, memecahkan persoalan, mengambil keputusan dan sebagainya).³³

Menurut Yustika & Erlina, Aktivitas peserta didik tergolong ke dalam delapan golongan yaitu:

- a. Aktivitas melihat (*visual activities*), yang termasuk didalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan memperhatikan pekerjaan orang lain.

³³ Yulia Pramusinta, "Efektivitas Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Mi Tarbiyatul Athfal Babat," *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 1, 2020, h. 17.

- b. Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti menyatakan, merumuskan, memberi saran, menyampaikan pendapat dan diskusi.
- c. Aktivitas mendengar (*listening activities*), seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan, percakapan dan diskusi.
- d. Aktivitas menulis (*writing activities*), misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
- e. Aktivitas menggambar (*drawing activities*), seperti menggambar grafik, membuat peta, dan diagram.
- f. Aktivitas mental (*mental activities*), yang termasuk didalamnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- g. Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti melakukan percobaan, mereparasi, bermain dan tanggap dengan perintah guru.
- h. Aktivitas emosional (*emotional activities*) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.³⁴

Dari macam-macam aktifitas di atas, siswa pada saat mengikuti layanan informasi melakukan berbagai aktifitas berikut, oleh karena itu untuk mempermudah memahami penelitian ini penulis mengelompokkan keaktifan-keaktifan tersebut sesuai pada saat layanan informasi yang meliputi aktifitas fisik dan psikis dan dapat dibagi dalam tiga kelompok yaitu :

³⁴ Gebi Yustika and Erlina Prihatnani, "Peningkatan Hasil Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui NHT," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2, Agustus 2020, h 482.

- a. Keaktifan siswa sebelum pelaksanaan kegiatan layanan klasikal, maksudnya sebelum pelaksanaan layanan klasikal siswa memiliki kemauan untuk mengikuti layanan tersebut.
- b. Keaktifan siswa pada saat layanan klasikal berlangsung, maksudnya pada saat layanan klasikal berlangsung siswa aktif dan tidak main-main.
- c. Keaktifan siswa setelah mengikuti layanan klasikal, maksudnya setelah mengikuti layanan klasikal siswa bisa mengambil keputusan bagaimana masalahnya.

3. Indikator Keaktifan Siswa

Untuk melihat terwujudnya keaktifan siswa dalam layanan klasikal, terdapat beberapa indikator, melalui indikator tersebut dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses layanan klasikal. Menurut Nurjan indikator keaktifan siswa yaitu mengerjakan tugas, mencatat, mencari sumber informasi, menganalisis hasil percobaan, dan menandai hal-hal penting.³⁵

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono indikator keaktifan siswa sebagai berikut:

- a. Keinginan dan keberanian menampilkan minat, kebutuhan, permasalahannya.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan materi dikelas.
- c. Penampilan berbagai usaha atau kekeaktifan dalam menjalankan dan menyelesaikan kegiatan layanan klasikal sampai mencapai keberhasilan.

³⁵ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016), h. 30.

d. Kebebasan atau keleluasan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru atau pihak lainnya.³⁶

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata mengatakan indikator keaktifan siswa terdiri dari mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, bersifat toleran, dan kaya pemikiran.³⁷

Menurut Paul B. Dierdrich Sebagaimana dikutip oleh Utomo mengatakan bahwa indikator keaktifan siswa adalah sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan penjelasan, memperhatikan media pembelajaran.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan suatu pendapat, merumuskan kesimpulan, bertanya.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan penjelasan materi, dan mendengarkan diskusi kelompok.
- d. *Writing activities*, seperti menyalin materi, dan menulis kesimpulan.
- e. *Drawing activities*, seperti membuat peta konsep.
- f. *Motor activities*, seperti melaksanakan tugas, dan menyelesaikan soal pemecahan masalah.
- g. *Mental activities*, seperti tanggap, mengingat materi, memecahkan soal.
- h. *Emotional activities*, seperti minat, bosan, gembira dan senang.³⁸

³⁶ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi...*, h. 207.

³⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), h. 105.

³⁸ L. W. Utomo, *Psikologi Pendidikan* (Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2011), h. 156.

Dari beberapa teori yang dicantumkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan dalam layanan klasikal merupakan suatu proses kegiatan bimbingan konseling dimana siswa mengalami keterlibatan intelektual-emosional. Siswa dilibatkan secara fisik maupun mental dalam proses layanan klasikal seperti, bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, menulis, membaca, membuat grafik, dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru BK. Dalam proses layanan klasikal terutama di sekolah, apabila guru BK mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam layanan maka suasana yang terbentuk tidak cenderung membosankan dan siswa akan berperan aktif dalam mengikuti kegiatan layanan klasikal tersebut.

Adapun indikator-indikator keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah gabungan menurut teori Nurjan, teori Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, teori Nana Syaodih Sukmadinata, dan teori Paul B.Dierdrich dalam kutipan buku Utomo, yaitu :

1. Berani mengemukakan pendapat saat proses layanan klasikal.
2. Mendengarkan materi dan penjelasan dari guru dan teman.
3. Mengerjakan tugas, mencatat, menganalisis hasil percobaan, dan menandai hal-hal penting.
4. Mencari informasi untuk pemecahan masalah dan memahami materi pada layanan klasikal.
5. Berpartisipasi dalam segala kegiatan didalam layanan klasikal.
6. Menampilkan berbagai usaha/ kreatifan dalam layanan klasikal.

4. Aspek-aspek Keaktifan Siswa

Aspek keaktifan siswa merupakan pusat perhatian dalam penelitian ini. Keaktifan siswa dipengaruhi oleh aktifitas siswa dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keaktifan siswa, karena dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek keaktifan siswa dalam layanan klasikal tersebut meliputi:³⁹

a. Keberanian

Keberanian dalam penelitian ini berkaitan dengan keadaan mental siswa dalam mengikuti aktifitas belajar. Keberanian ini merujuk kepada keberanian siswa dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya dalam proses belajar. Menurut Peter Irons keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya.

Keberanian adalah suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk. Adapun ciri khusus seseorang yang memiliki keberanian menurut Irons meliputi: 1) berfikir secara matang dan terukur sebelum bertindak; 2) mampu memotivasi orang lain; 3) selalu tahu diri, rendah hati, dan mengisi jiwa serta pikiran dengan pengetahuan baru menuju ke arah yang benar; 4) bertindak nyata; 5) semangat; 6) menciptakan kemajuan; 7) siap menanggung resiko; dan 8) konsisten/istiqomah.⁴⁰

b. Berpartisipasi

³⁹ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 207.

⁴⁰ Peter Irons, *Keberanian Mereka Yang Berpendirian* (Bandung: Angkasa, 2003). h. 1-2.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dapat dicapai semaksimal mungkin. Menurut Davis Keith Partisipasi didefinisikan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya.⁴¹

Unsur-unsur dalam partisipasi, yaitu: a) keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar; dan b) kemauan peserta didik untuk merespon dan berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik dalam belajar. Setiap anak didik pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan anak didik dalam belajar.

c. Kreativitas

Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Siswa yang aktif mempunyai motivasi untuk menciptakan cara belajar yang baru untuk mengkreaitivaskan belajar siswa agar mendapatkan pemahaman yang siswa inginkan.

Munandar mengemukakan kreativitas belajar yang dimiliki siswa aktif dapat dilihat melalui indikator sebagai berikut:

⁴¹ David Keith, *Perilaku Dalam Organisasi, Edisi Ketujuh* (Jakarta: Erlangga, 2000), h. 142.

- 1) Rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa yang aktif keingintahuannya akan hal-hal baru sangat besar, sehingga dari situ dapat mencari jawabannya sendiri.
- 2) Pantang menyerah. Siswa yang aktif tidak mudah pantang menyerah apabila ada hal baru yang membuatnya penasaran belum menemukan jawaban.
- 3) Berani mengambil resiko. Siswa yang aktif tidak mudah pantang menyerah dengan berbagai resiko yang dihadapinya.
- 4) Ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Siswa yang aktif tentu saja tidak puas terhadap apa yang telah mereka capai.
- 5) Optimis. Siswa aktif akan selalu optimis dengan apa yang telah mereka kerjakan.
- 6) Proaktif. Siswa yang aktif selalu mempunyai kesadaran yang tinggi untuk mengerjakan sesuatu.⁴²

d. Kemandirian

Kemandirian dalam pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan mengatur diri untuk mencapai hasil yang optimal. Siswa yang aktif dengan sikap mandiri dengan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Toha menyatakan indikator dari kemandirian belajar siswa aktif adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif
- 2) Tidak mudah terpengaruhi oleh pendapat orang lain
- 3) Tidak menghindari masalah

⁴² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat & Kreatifitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 51.

- 4) Tidak merasa rendah diri
- 5) Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan
- 6) Mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh situasi pengetahuan
- 7) Merasakan sendiri tugas-tugas yang diberikan guru
- 8) Mencoba sendiri konsep-konsep tertentu.⁴³

Penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi dari pendapat Ahmadi dan Suryosubroto tentang ciri-ciri keaktifan siswa yang dalam penelitian ini dikaitkan dengan keaktifan siswa sehingga menjadi aspek-aspek keaktifan siswa yang diangkat dalam penelitian ini yaitu keberanian, berpartisipasi, kreatifitas belajar dan kemandirian belajar. Aspek-aspek keaktifan siswa ini sebagai indikator dalam penelitian ini, karena aspek-aspek tersebut merupakan komponen yang terdapat dalam keaktifan siswa. Dalam keaktifan siswa adanya keberanian, karena dengan keberanian siswa mampu menunjukkan kemampuannya dalam berbagai metode belajar. Selain keberanian dalam keaktifan siswa juga perlu adanya berpartisipasi, karena dengan adanya partisipasi dari siswa mampu menampilkan dirinya dalam keikutsertaan dalam setiap kegiatan belajar.

Dalam keaktifan siswa juga perlu adanya kreatifitas belajar, dengan adanya kreatifitas belajar dari siswa maka siswa mampu menampilkan berbagai usaha belajar dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Dan kemandirian belajar sangat diperlukan dalam keaktifan siswa, karena dengan siswa mandiri dalam

⁴³ M. Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), h. 204.

belajar maka siswa sudah mampu menyelesaikan permasalahan belajar, serata mampu menyelesaikan tugas belajarnya sendiri tanpa adanya kesulitan.

Keaktifan siswa tidak hanya diperlukan dalam kegiatan belajar di kelas saja melainkan dalam kegiatan berkelompok siswa diharapkan dapat aktif, ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Hal itu dapat menunjang keberhasilan siswa dalam mengoptimalkan kemampuan siswa dalam belajar serta dapat melatih siswa untuk berfikir secara logis dalam menyampaikan argumentasi yang dikemukakan, dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam memecahkan ataupun membahas suatu permasalahan. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok.

5. Faktor – Faktor Keaktifan Siswa

Faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa menurut Martinis, diantaranya: memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang di sampaikan di akhir pembelajaran.⁴⁴

Jamal Ma'mur Asmani mengemukakan cara-cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan siswa, antara lain:

- a. Memberikan pertanyaan ketika proses kegiatan layanan dikelas.

⁴⁴ Martinis Yamin, *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: Referensi (GP Press Group), 2019), h. 84.

- b. Mengerjakan latihan pada setiap akhir pembahasan.
- c. Melakukan percobaan dan memikirkan hipotesis.
- d. Membentuk kelompok belajar.
- e. Menerapkan pembelajaran kontekstual, kooperatif, dan kolaboratif.⁴⁵

Menurut pendapat Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, guru harus menciptakan lingkungan belajar secara nyata. Ada beberapa faktor yang harus tampak dalam proses keaktifan siswa seperti:

- a. Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan layanan klasikal secara bebas tapi tetap terkendali.
- b. Guru tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada siswa untuk memecahkan masalah.
- c. Guru menyediakan dan mengusahakan sumber materi bagi siswa, bisa sumber tertulis, sumber manusia, misalnya murid itu sendiri menjelaskan permasalahan kepada siswa lainnya, berbagai media yang diperlukan, alat bantu materi, termasuk guru itu sendiri sebagai sumber belajar.
- d. Kegiatan layanan klasikal siswa bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua siswa, ada kegiatan yang dilakukan secara kelompok dalam bentuk diskusi dan ada pula kegiatan layanan klasikal yang harus dilakukan oleh masing-masing siswa secara mandiri.⁴⁶

Faktor-faktor yang dapat meningkatkan keaktifan siswa menurut Hamzah Uno & Nina Lamatenggo antara lain:

⁴⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan)* (Jogjakarta: Diva Press, 2014), h. 152.

⁴⁶ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi*, h. 212-213.

- a. siswa aktif mengemukakan pendapat, bertanya, dan memberi simpulan;
- b. adanya interaksi dengan peserta didik;
- c. memberi kesempatan siswa menilai karyanya sendiri;
- d. mengoptimalkan sumber belajar.⁴⁷

Makmun Khairani menjelaskan keaktifan seseorang sangat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- a. Faktor internal; faktor yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri atas:
 - 1) Persepsi individu mengenai diri sendiri; seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu banyak tergantung pada proses kognitif berupa persepsi. Persepsi seseorang tentang dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak;
 - 2) Harga diri dan prestasi; faktor ini mendorong atau mengarahkan individu (memotivasi) untuk berusaha agar menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat; serta dapat mendorong individu untuk berprestasi;
 - 3) Harapan; adanya harapan-harapan akan masa depan. Harapan ini merupakan informasi objektif dari lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perasaan subyektif seseorang. Harapan merupakan tujuan dari perilaku.
 - 4) Kebutuhan; manusia dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjadikan dirinya sendiri yang berfungsi secara penuh, sehingga mampu meraih potensinya secara total. Kebutuhan akan mendorong dan mengarahkan seseorang untuk

⁴⁷ Hamzah Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 33.

mencari atau menghindari, mengarahkan dan memberi respon terhadap tekanan yang dialaminya.

- 5) Kepuasan kerja; lebih merupakan suatu dorongan afektif yang muncul dalam diri individu untuk mencapai goal atau tujuan yang diinginkan dari suatu perilaku.

b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri individu, terdiri atas:

- 1) Jenis dan sifat pekerjaan; dorongan untuk bekerja pada jenis dan sifat pekerjaan tertentu sesuai dengan objek pekerjaan yang tersedia akan mengarahkan individu untuk menentukan sikap atau pilihan pekerjaan yang akan ditekuni. Kondisi ini juga dapat dipengaruhi oleh sejauh mana nilai imbalan yang dimiliki oleh objek pekerjaan dimaksud;
- 2) Kelompok kerja di mana individu bergabung; kelompok kerja atau organisasi tempat di mana individu bergabung dapat mendorong atau mengarahkan perilaku individu dalam mencapai suatu tujuan perilaku tertentu; peranan kelompok atau organisasi ini dapat membantu individu mendapatkan kebutuhan akan nilai-nilai kebenaran, kejujuran, kebajikan serta dapat memberikan arti bagi individu sehubungan dengan kiprahnya dalam kehidupan sosial.
- 3) Situasi lingkungan pada umumnya; setiap individu terdorong untuk berhubungan dengan rasa mampunya dalam melakukan interaksi secara efektif dengan lingkungannya;
- 4) Sistem imbalan yang diterima; imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi

motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari satu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar. Sistem pemberian imbalan dapat mendorong individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan; perilaku dipandang sebagai tujuan, sehingga ketika tujuan tercapai maka akan timbul imbalan.⁴⁸

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan dalam layanan klasikal meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri konseli, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri konseli. Peneliti sependapat dengan teori Yudrik Jahya karena menjelaskan faktor internal dan eksternal secara lengkap. Faktor-faktor internal yang berpengaruh meliputi: kebutuhan, perilaku yang timbul, tujuan yang dituju. Faktor eksternal yang berpengaruh dalam keaktifan layanan klasikal meliputi: pengaruh guru dan fasilitas, serta teman yang dapat mendorong untuk dapat berperan aktif saat layanan klasikal berlangsung.

C. Layanan Klasikal

1. Pengertian Layanan Klasikal

Menurut Prayitno dan Erman Amti bimbingan adalah sebagai suatu proses pendidikan yang teratur dan sistematis guna membantu pertumbuhan anak muda atas kekuatannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya sendiri, yang pada akhirnya siswa akan dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang dapat

⁴⁸ Makmun Khairani, *Psikologi Umum* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), h. 131.

memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat.⁴⁹ Sedangkan menurut Achsan Husairi sebagaimana dikutip oleh Rismawati menyatakan klasikal adalah format kegiatan bimbingan dan konseling yang melayani sejumlah peserta didik dalam rombongan belajar pada suatu kelas.⁵⁰

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa bimbingan klasikal ialah layanan yang diberikan kepada semua peserta didik di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pelaksanaan bimbingan sudah disusun secara baik dan siap untuk diberikan kepada peserta didik secara terjadwal, kegiatan ini berisikan informasi yang diberikan oleh seorang pembimbing (konselor) kepada peserta didik secara kontak langsung guna membantu pertumbuhan peserta didik dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya.

Sedangkan menurut Ahmad Juntika, bimbingan klasikal merupakan layanan dasar bimbingan untuk membantu seluruh peserta didik mengembangkan perilaku efektif dan keterampilan hidupnya yang mengacu kepada tugas perkembangan peserta didik, layanan ini ditujukan untuk seluruh peserta didik.⁵¹ Selanjutnya menurut Mastur dan Triyono ia juga mengemukakan bahwa bimbingan klasikal ialah merupakan layanan bantuan bagi peserta didik melalui kegiatan secara

⁴⁹ Prayitno Dr.H & Amti Erman, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 94.

⁵⁰ Rismawati, "Pelaksanaan Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling Di SMP Negeri 3 Kandungan," *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur*, Vol. 1, No. 1, 2021, h 64–74.

⁵¹ Achmad Juntika, *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja Tinjauan Psikologi, Pendidikan Dan Bimbingan* (Bandung: Refika Asitarma, 2016), h. 34.

klasikal yang disajikan secara sistematis, dalam rangka membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan potensinya secara optimal.⁵²

Senada dengan yang dikemukakan oleh Dirjen PTK Depdiknas sebagaimana dikutip oleh Dina Siti Rohmah dkk, yang bahwasanya layanan bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik dikelas secara terjadwal, konselor memberikan pelayanan bimbingan ini kepada peserta didik. Kegiatan bimbingan kelas ini bisa berupa diskusi kelas atau curah pendapat.⁵³

Jadi bimbingan klasikal merupakan salah satu bentuk pelaksanaan layanan yang ada dalam proses pelaksanaan bimbingan dan konseling disekolah. Bimbingan klasikal yaitu suatu bentuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling disekolah dengan penyelenggaraan layanan dalam bentuk atau kondisi ruang kelas (klasikal).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal adalah bimbingan yang dilakukan kepada sekelompok orang dengan jumlah peserta layanan antara 30-40 orang dilaksanakan dalam bentuk tatap muka antara guru BK dengan peserta layanan (klien) dalam kondisi ruang kelas dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti; diskusi, bermain peran dan ekspositori. Dimana layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu strategi

⁵² Mastur dan Triyono, *Materi Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling* (Yogyakarta: Paramitra, 2014), h. 24.

⁵³ Dina Siti Rohmah, Wikanengsih Wikanengsih, and Muhamad Rezza Septian, "Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Siswa Kelas X Yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah Sma Asshiddiqiyah Garut," *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, Vol. 4, No. 1, Januari 2021, h. 82.

layanan dasar serta layanan peminatan dan perencanaan individual, kemudian juga layanan ini bersifat pengembangan, pencegahan dan pemeliharaan.

2. Tujuan layanan klasikal

Kegiatan layanan bimbingan klasikal bertujuan untuk “membantu peserta didik atau peserta layanan dapat mencapai kemandirian dalam kehidupannya, perkembangan yang utuh dan optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier, serta mencapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku”.⁵⁴

Sedangkan menurut Mastur dan Triyono tujuan bimbingan klasikal adalah untuk dapat “membantu konseli agar mandiri, mampu menyesuaikan diri, mampu mengambil keputusan untuk hidupnya sendiri, mampu beradaptasi dengan kelompok, mampu menerima support atau dapat memberikan support pada teman temannya”.⁵⁵

Kemudian menurut Nurihsan sebagaimana dikutip oleh Khasanah & Masrol Fatih menjelaskan bahwa fungsi dari bimbingan klasikal adalah fungsi preventif. Fungsi preventif adalah fungsi pencegahan atas segala tingkah laku menyimpang siswa. Fungsi ini bermanfaat membantu siswa dalam informasi tentang menghindari diri dari tingkah laku yang tidak baik. Fungsi pemahaman adalah fungsi yang membantu siswa dalam memahami diri terhadap lingkungan

⁵⁴ Zahra Nelissa, H Hikmah, and M Martunis, “Penerapan Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Pada Layanan Bimbingan Dan Konseling,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, Vol. 5, No. 2, 2020, h. 13.

⁵⁵ Mastur dan Triyono, *Materi Layanan Klasikal...*, h.2.

pendidikan agar siswa dapat mengembangkan potensi serta menyalurkan keahliannya dengan maksimal.⁵⁶

Lalu berikutnya menurut Winkel dan Hastuti sebagaimana dikutip oleh Rasalia Canida mengatakan bahwa bimbingan klasikal memiliki tujuan yaitu untuk membantu individu agar mampu menyesuaikan diri, mampu mengambil keputusan untuk hidupnya sendiri, mampu beradaptasi dalam kelompok, mampu menerima support dan memberikan support pada orang lain.⁵⁷

Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa tujuan layanan bimbingan klasikal adalah untuk membantu peserta didik atau konseli dalam mencapai kemandirian hidup. Bimbingan klasikal juga bertujuan untuk mencapai aspek-aspek perkembangan yang utuh yang terdiri dari bidang pribadi, sosial, belajar dan karier.

3. Fungsi Layanan Klasikal

Adapun seperti berikut fungsi bimbingan klasikal menurut Sukardi dan Kusumawati sebagaimana dikutip oleh Saeful Sandra Miraz, ialah sebagai berikut:

- a. Fungsi pemahaman, yaitu fungsi bimbingan yang membantu siswa agar memiliki pemahaman terhadap diri dan orang lain. Berdasarkan pemahaman ini siswa mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara baik.

⁵⁶ Masro Fatil Khasanah, "Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Peningkatan Social Needs Dan Esteem Needs Siswa Dengan Teman Sebaya," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, 2022, h. 9396.

⁵⁷ Rosalia Canida, "Upaya Meningkatkan Konsep Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Layanan Bimbingan Klasikal," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, Vol. 2, No. 12, Mei 2023, h. 4530.

- b. Fungsi pencegahan, yaitu fungsi bimbingan yang akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul, yang dapat mengganggu, menghambat ataupun menimbulkan kesulitan dan kerugian-kerugian tertentu dalam proses perkembangannya.
- c. Fungsi pengentasan, yaitu fungsi bimbingan yang akan menghasilkan terentasnya permasalahan sosial yang dialami oleh peserta didik.
- d. Fungsi pengembangan, yaitu fungsi bimbingan yang lebih proaktif dari fungsi-fungsi lainnya. Diharapkan dapat berkembangnya potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.⁵⁸

Kemudian selanjutnya menurut penelitian yang dilakukan Faijin tahun 2020 mengatakan bahwa bimbingan klasikal yang diselenggarakan disekolah juga mempunyai berapa fungsi yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya antara lain dapat diamati pada keterangan sebagai berikut:

- a. Dapat terjadinya interaksi sehingga saling mengenal antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan peserta didik atau konseli.
- b. Terjalinnnya hubungan emosional antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didik sehingga akan terciptanya hubungan – hubungan yang bersifat mendidik dan membimbing.

⁵⁸ Saeful Sandra Miraz, “Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Siswa Kelas X Di SMAN 2 Garut,” *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, Vol. 6, No. 3, 2021, h. 291.

- c. Terciptanya keteladanan dari guru bimbingan dan konseling bagi peserta didik yang dapat berpengaruh terhadap perubahan-perubahan sikap dan perilaku lebih baik pada peserta didik.
- d. Sebagai wadah atau adanya media terjadinya komunikasi langsung antara guru bimbingan konseling dengan peserta didik, khusus bagi peserta didik dapat menyampaikan permasalahan kelas atau pribadi atau curhat di kelas.
- e. Terjadinya kesempatan bagi guru bimbingan konseling melakukan tatap muka, wawancara dan observasi terhadap kondisi peserta didik dan suasana belajar di kelas.
- f. Sebagai upaya pemahaman terhadap peserta didik dan upaya pencegahan, penyembuhan, perbaikan, pemeliharaan, dan pengembangan pikiran, perasaan, dan kehendak serta perilaku peserta didik.⁵⁹

Sedangkan menurut Winkel & Hastuti sebagaimana dikutip oleh wirda dkk, bahwa fungsi bimbingan klasikal ialah lebih bersifat preventif dan berorientasi pada pengembangan pribadi peserta didik yang meliputi bidang pelajaran, bidang sosial, dan bidang karir.⁶⁰ Lalu kemudian menurut Syamsul Yusuf dan Ahmad Juntika Nurihsan sebagaimana dikutip oleh Aep Saepuloh juga mengemukakan bahwa fungsi bimbingan klasikal yaitu dalam pengembangan, penyaluran, adaptasi dan penyesuaian. Fungsi preventif atau pencegahan adalah fungsi

⁵⁹ Faijin "Implementasi Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Self Control Pada Peserta Didik," *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, Vol. 3, No. 1, 2020, h. 1–10.

⁶⁰ Iretti Agustin dan Dony Apriatama, "Bimbingan Klasikal Dengan Model Pjbl (Project Base Learning) Berbasis Pohon Karier Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 4 Palangka Raya," *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 3, No. 1, Maret 2023, h. 46.

bimbingan untuk menghindari diri dari tingkah laku yang tidak diharapkan atau membahayakan diri dari orang lain.⁶¹

Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa fungsi bimbingan klasikal yaitu supaya terjadinya interaksi dan saling mengenal antara guru BK dan peserta didik, terjalinnya hubungan emosional, terciptanya keteladanan bagi peserta didik, sebagai media komunikasi, sebagai kesempatan tatap muka bagi guru BK dengan peserta didik dan sebagai upaya pemahaman, pencegahan, perbaikan, dan pemeliharaan serta pengembangan pikiran.

D. Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal

Layanan klasikal merupakan salah satu jenis dari layanan bimbingan dan konseling. Layanan klasikal adalah layanan yang diberikan guru BK kepada siswa dalam jumlah satuan kelas atau bisa diartikan sebagai suatu layanan bimbingan yang diberikan oleh guru BK/ konselor kepada sejumlah siswa dalam satuan kelas yang dilaksanakan di ruang kelas.⁶² Keaktifan mengikuti layanan klasikal adalah aktifnya siswa dalam kegiatan tersebut, seperti mengeluarkan pendapat, bertanya, menanggapi, sikap antusias berkomunikasi baik dengan guru maupun dengan siswa lain, dan keikutsertaan siswa dalam layanan klasikal.

Secara teori dapat dilihat bahwa semakin aktif siswa mengikuti layanan klasikal, maka semakin bagus perilaku siswa, sehingga tingkat keaktifan yang dilakukan siswa akan semakin meningkat.

⁶¹ Aep Saepuloh, "Peranan Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengembangkan Kepribadian Siswa," *Tsaqafatuna: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, Juni 2020, h. 73.

⁶² Elly Leo Fara, *Bimbingan Klasikal Yang Aktif Dan Menyenangkan: Dalam Layanan Bimbingan & Konseling* (Bandung: CV. Rasi Terbit, 2017), h. 157.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti layanan klasikal ini merupakan sebuah proses untuk merubah perilaku buruk menjadi baik dan itu semua sesuai dengan siswa itu sendiri. Karena semangkin siswa aktif maka akan semangkin baik sempurna juga layanan klasikal yang diberikan oleh guru BK.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni metode penelitian yang sistematis yang mengutamakan data dengan angka.⁶³ Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang bersifat statistik atau data yang berupa angka yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah digunakan.⁶⁴

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.⁶⁵ Penelitian menggunakan Metode *One Group Pre-test Post-test Design*, yaitu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding.⁶⁶ Maksudnya penelitian ini terdapat dua kali pengukuran yaitu pretest sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

⁶³ Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020), h. 3.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

⁶⁵ Putu Ade andre payadnya, Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 8.

⁶⁶ Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 161.

Skema *One Group Pretest-Posttest Design* ditunjukkan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Skema *One Group Pre-test Post-test Design*

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Tes awal (*Pre-test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan media kahoot.

O₂ : Tes Akhir (*Post-test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan.⁶⁷

Langkah-langkah dalam rancangan penelitian ini adalah :

1. Tahap (*Pre-test*)

Adapun bentuk pengukuran yang diberikan berbentuk skala (angket). *PreTest* dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum diberikan treatment (penggunaan media *kahoot*).

2. Pemberian *Treatment*

Peneliti memberikan treatment dengan menggunakan media *kahoot* pemberian treatment dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini menimbang apabila pemberian *treatment* dilakukan dalam jangka waktu terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya rasa malas dan adanya kesibukan siswa di sekolah. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian treatment membutuhkan waktu +/-45 menit.

3. *Post-test*

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 111.

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam layanan klasikal setelah di berikan *treatment* berupa media kahoot. *Post-test* diberikan kepada siswa yang telah diberikan *treatment* berupa media *kahoot*. Tujuan pemberian *post-test* untuk menunjukkan terdapat perubahan keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa *treatment* media *kahoot*.

B. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya dijadikan sampel penelian.⁶⁸

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 5 Banda Aceh.

Tabel 3.2
Jumlah populasi penelitian siswa kelas XI di SMA N 5 Banda Aceh

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI.MIPA.1	14	18	32
2	XI.MIPA.2	12	19	31
3	XI.MIPA.3	16	18	34
4	XI.MIPA.4	16	18	34
5	XI.MIPA.5	16	17	33
6	XI.IPS.1	18	13	31
7	XI.IPS.2	13	14	27
8	XI.IPS.3	14	14	28
9	XI.IPS.4	21	9	30
Jumlah		140	140	280

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 80.

Berdasarkan tabel di atas populasi pada penelitian ini ialah siswa jenjang kelas XI yang terdiri dari 9 kelas yang terdiri dari laki-laki berjumlah 140 siswa dan perempuan berjumlah 140 siswa, total keseluruhan berjumlah 280 siswa.

2. Sampel

Sampel penelitian dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang di jadikan sebagai subjek penelitian dan wakil dari anggota populasi, dimana keduanya merupakan dua hal yang sangat menentukan dalam penelitian karena dapat memberi generalisasi pada kesimpulan hasil penelitian yang didapat.⁶⁹ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive* (teknik pengambilan/penentuan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu) sampel diambil setelah dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas.

Teknik *sampling* dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Sampel di ambil satu kelas penuh, yaitu kelas XI.MIPA.2 sebagai kelas eksperimen yang memiliki Tingkat keaktifan siswa dalam layanan klasikal rendah. Berikut ini merupakan rincian siswa kelas XI.MIPA.2:

Tabel 3.3
Data Siswa Kelas XI.MIPA.2 SMA N 5 Banda Aceh

Kelas	Laki – laki	Perempuan	Jumlah Siswa
XI. MIPA. 2	12	19	31

Kegiatan penelitian ini berlangsung tahun 2024 pada siswa kelas XI.MIPA.2 yang mendapat perlakuan yaitu layanan menggunakan media *kahoot* dalam

⁶⁹ Kurniullah dkk, *Desain Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), h. 207.

layanan bimbingan klasikal dan penelitian ini menggunakan model *eksperimen* dengan desain *pre experimental designs* dengan bentuk *one group pre-test post-test design*, yaitu membandingkan pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.

Desain penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *kahoot*. Sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan siswa dalam layanan klasikal kelas XI.MIPA.2 di SMA N 5 Banda Aceh.

Pertimbangan dari penelitian mengambil kelas XI.MIPA.2 berdasarkan saran dari guru BK yang ada di SMA N 5 Banda Aceh, kelas tersebut merupakan kelas yang rendahnya keaktifan siswa dalam layanan klasikal, sehingga peneliti ingin meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal menggunakan media *kahoot* dikelas tersebut.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data sistematis dan mudah. Data merupakan sejumlah informasi dan bahan yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan baik yang diperoleh dari data di lapangan maupun jawaban dari responden atau siswa yang telah ditentukan pada saat penelitian yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.⁷⁰

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen,

⁷⁰ Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 65.

karena yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen.⁷¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket skala likert untuk mengumpulkan data tentang keaktifan siswa yang di alami siswa Adapun pilihan yang lengkap sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang tersedia, instrument digunakan untuk mengukur keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen adopsi dari Farah Farri Santhi.⁷² mengadopsi instrumen ini karena menggunakan teori yang sama dan indikator yang sama serta penelitian juga sudah mendapat izin untuk mengadopsi instrumen.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Total
			(+)	(-)	
Keaktifan Siswa	Aspek keberanian	Individu berani mengemukakan pendapat saat proses layanan	1, 2, 3, 6, 7, 8, 10, 11, 12	4, 5, 9	12
	Aspek berpartisipasi	Individu mendengarkan materi dan penjelasan dari guru dan teman	13, 14, 15, 17, 19, 20, 21	16, 18	9
	Aspek kreativitas	Individu mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru	22, 23, 24, 26	25, 27, 28	7

⁷¹ Gusman Lesman, Elfrianto, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Medan: UMSU Press, 2022), h. 88.

⁷² Farah Farri Santhi, Mujiyem Sapti, and Rintis Rizkia Pangestika, "Hubungan Keaktifan Peserta Didik Dan Kemampuan Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5, 2021, h. 3531–3540.

	Aspek kemandrian	Mencari informasi untuk pemecahan masalah dan memahami materi pada layanan	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37	36	9
Jumlah Item			28	9	37

Berdasarkan tabel 3.4 kisi-kisi instrumen keaktifan siswa terbagi menjadi 4 aspek. Pertama aspek keberanian, indikator pada aspek keberanian adalah individu berani mengemukakan pendapat saat proses layanan dimana pada aspek ini ada 12 butir item pertanyaan. Kedua aspek berpartisipasi, indikator pada aspek berpartisipasi adalah individu mendengarkan materi dan penjelasan dari guru dan teman dimana pada aspek ini ada item 9 butir pertanyaan. Ketiga aspek kreativitas, indikator pada aspek kreativitas adalah individu mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru dimana ada 7 butir item pertanyaan pada aspek ini. Dan yang keempat ada aspek kemandrian, indikator pada aspek kemandrian adalah mencari informasi untuk pemecahan masalah dan memahami materi pada layanan, dimana pada aspek ini ada 9 butir item pertanyaan. Dapat disimpulkan instrument dari penelitian ini terbagi menjadi 4 aspek dengan jumlah 37 butir item pertanyaan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan

data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁷³ Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes berupa angket skala likert.

Angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pernyataan-pernyataan tertulis yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden atau orang yang diselidiki. Dengan kuesioner, dapat diperoleh fakta-fakta atau opini. Angket berarti suatu jenis dari Teknik pengumpulan data yang berbentuk daftar yang berisikan pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh responden (siswa). Pertanyaan yang disusun dalam sebuah angket/kuesioner berupa pernyataan yang sesuai dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti. Angket yang digunakan adalah skala likert untuk mengukur keaktifan siswa menggunakan media *kahoot*.

Siswa diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang dianggap sesuai dengan yang dilakukan, alami, dan terjadi. Setiap pertanyaan disediakan 5 (lima) pilihan jawaban sebagai berikut:

- a. Kategori selalu (SL) apabila pertanyaan tersebut selalu anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 81% sampai 100%.
- b. Kategori sering (SR) apabila pertanyaan tersebut sering anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 61% sampai 80%.
- c. Kategori kadang-kadang (KK) apabila pertanyaan tersebut anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 41% sampai 60%.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 308.

- d. Kategori jarang (JR) apabila pertanyaan tersebut jarang anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisaran 21% sampai 40%.
- e. Kategori tidak pernah (TP) apabila pertanyaan tersebut tidak pernah anda lakukan, alami, dan terjadi pada diri anda berkisar 0% samapi 20%.

Setelah angket skala liket diadministrasikan kepada siswa, maka peneliti memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari siswa yang merupakan populasi dari penelitian. Selanjutnya data-data dianalisi untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan peneliti.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses lanjutan dari proses pengelolaan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data kematian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengelolaan data.⁷⁴ Data yang diperoleh melalui instrument penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis dengan maksud agar hasil dapat menjawab tujuan penelitian. Teknik analisis yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis data *statistic inferensial*. Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif berupa tingkat keaktifan siswa dengan diolah menggunakan uji-t melalui aplikasi statistic yaitu SPSS 25 for windows. Langkah-langkah yang ditempuh dalam menggunakan statistic pengolahan data yaitu:

1. Uji normalitas

Pengujian normalitas data adalah menentukan analisis data berdistribusi normal dan tidak. Pengujiann normalitas data dilakukan dengan menggunakan

⁷⁴ Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian...*, h. 161.

bantuan SPSS versi 25 dengan uji statistic *shapiro wilk* dengan taraf signifikan 5%. Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas bahwa apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka distribusi data dinyatakan normal, dan apabila signifikansi $\leq 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji-t

Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 25 dengan menggunakan teknik analisi *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas dari treatment dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dengan sesudah diberikan treatment.⁷⁵

Tabel 3.5
Rumus Uji-t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\{n \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{(N-1)}\} \frac{N \sum Y^2}{N^2}}}$$

Keterangan :

D : Different/ Selisih kelompok *Posttest-Pretest*

N : Jumlah Subjek.⁷⁶

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikan lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$),:

- a. Bila nilai signifikan $t < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

⁷⁵ Furqon, *Statistik Terapi Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 179.

b. Apabila nilai signifikan $t > 0,05$, maka H_a diterima, artinya tidak ada peningkatan yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

3. Uji Indeks *Gain* (*N-Gain*)

Analisis data pada skor *pre-test* dan *post-test* pengetahuan konsep siswa yang dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata. Selanjutnya, analisis skor untuk *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan uji indeks *gain* (*N-gain*). Sebelum dilakukan uji indeks *gain* dilakukan perhitungan nilai skor dari yang diperoleh pada tes. Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan persamaan berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Siswa} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$$

Perubahan ini antara *pre-test* diukur melalui indeks *gain*. Indeks *gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal dengan media *kahoot*. Data skor dari soal keaktifan siswa dengan media *kahoot* diperoleh dari instrument yang telah diuji cobakan sebelumnya kepada siswa. Penelitian keaktifan siswa dengan media *kahoot* dilakukan dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Peningkatan keaktifan siswa dengan media *kahoot* dapat dicari dengan menghitung indeks *gain* adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan selanjutnya diinterpretasi dan dikelompokkan berdasarkan kriteria indeks *gain* dengan 3.6 berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Indeks N-gain

Nilai	Klasifikasi
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle > 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel di atas pengelompokan untuk menentukan hasil kategori indeks *gain* dengan klasifikasi nilai $\geq 0,7$ tinggi, $0,7 > \langle g \rangle > 0,3$ sedang dan $\langle g \rangle < 0,3$ rendah untuk menentukan hasil indeks *gain* dalam mengukur keaktifan siswa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Penelitian

SMA N 5 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Jalan Hamzah Fansuri No.3, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh, dengan kode pos 23111. SMA N 5 Banda Aceh merupakan salah satu satuan Pendidikan yang sudah terakreditasi A. Bangunan sekolah SMA N 5 Banda Aceh dikelilingi oleh Kawasan kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh , SMA LAB School Banda Aceh dan SMP N 8 Banda Aceh. Kondisi lingkungan sekolah ini sangat tertib, aman dan tenang karena posisi ruangan kelas agak masuk ke dalam dan memiliki jarak yang cukup jauh dari jalan raya. Waktu masuk sekolah dimulai dari pukul 07:30 – 13:35 WIB untuk hari Senin – kamis dan hari sabtu, sedangkan hari jumat dimulai dari pukul 07:30 – 11:30 WIB.

SMA N 5 Banda Aceh memiliki seorang kepala sekolah yang bernama Mustafa, S.Pd dan 2 guru BK yang senantiasa membantu peserta didik yang mengalami masalah dan termasuk tenaga professional yang banyak memudahkan dalam proses pelayanan bimbingan konseling disekolah. Di SMA N 5 Banda Aceh para siswa memiliki hubungan yang sangat baik dengan guru BK. Berikut ini rincian guru BK yang ada di SMA N 5 Banda Aceh:

Tabel 4.1
Data guru BK SMA N 5 Banda Aceh

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Rohani, S. Ag	Perempuan
2	Yuni Aklima, S. Pd	Perempuan
Jumlah		2

Tabel 4.1 menunjukkan data guru BK di SMA N 5 Banda Aceh berjumlah 2 orang.

Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI.MIPA.2 pada tanggal 11, 12, dan 13 juni 2024. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan bentuk *one group pre-test post-test design*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan apa saja yang diperlukan untuk penelitian. Prosedur penelitian merupakan penjelasan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu penelitian. Prosedur langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap pendahuluan. Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan penelitian lapangan seperti: mengurus surat izin penelitian dari fakultas untuk melakukan penelitian. Selanjutnya surat penelitian dari fakultas dibawa ke kantor dinas Pendidikan provinsi aceh untuk mengajukan surat penelitian ke sekolah yang akan peneliti lakukan penelitian. Kemudian setelah surat penelitian selesai, peneliti datang ke lokasi penelitian untuk bertemu dengan kepala sekolah SMA N 5 Banda Aceh. Pada hari yang sama peneliti juga bertemu dengan guru BK untuk meminta izin melakukan penelitian terhadap kelas yang mengalami rendahnya keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

2. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini guru BK langsung mengarahkan ke kelas XI.MIPA.2 yang akan diteliti untuk melaksanakan *treatment* penggunaan media *kahoot* dalam layanan klasikal diberikan selama dua kali dengan materi yang berbeda. Di hari pertama sebelum diberikan *treatment* peneliti menyebarkan kuesioner *pre-test* untuk melihat keaktifan siswa sebelum diberi perlakuan, setelah itu baru diberikan perlakuan. Di hari kedua peneliti hanya memberikan perlakuan yaitu penggunaan media *kahoot* melalui layanan klasikal. Selanjutnya, dihari ketiga peneliti meberikan perlakuan yang sama dengan hari kedua yaitu penggunaan media *kahoot* dengan soal yang berbeda dan diakhiri dengan menyebarkan kuerioner *post-test* untuk melihat peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal setelah diberi *treatment*.
3. Tahap akhir. Setelah menyelesaikan penelitian, dari pihak sekolah juga memberikan surat keterangan yang menerangkan bahwa peneliti sudah menyelesaikan tugas penelitiannya dari tanggal 11 juni, 12 juni, dan 13 juni 2024

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan yaitu berupa penyajian data yang meliputi data (*pre-test*, *treatment* dan *post-test*), pengelolaan data yang meliputi uji normalitas dan interprestasi data yang meliputi data uji-t. Hasil ini diperoleh dari hasil penelitian pada tanggal 11 juni, 12 juni, dan 13 Juni 2024. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di SMA N 5 Banda Aceh dengan cara eksperimen. Penelitian melakukan pengukuran awal dengan cara menyebarkan angket yang kemudian diisi oleh siswa yang disebut dengan *pre-test*. Kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada sampel sebanyak dua kali *treatment*. Rincian secara umum *treatment* yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media *kahoot* melakukan layanan klasikal kepada seluruh sampel penelitian. Berikut ini langkah-langkah pemberian penelitian eksperimen yang peneliti lakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa di SMA N 5 Banda Aceh.

a. *Pre-test*

Pre-test diberikan kepada 31 orang siswa ke kelas XI MIPA 2 yang dilaksanakan pada tanggal 11 juni 2024. Tujuan *pre-test* ialah untuk mengukur tingkat keaktifan siswa di SMA N 5 Banda Aceh. Tingkat keaktifan siswa dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Berikut tingkat keaktifan siswa sebelum diberikan media *kahoot* dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh, dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2
Rumus Kategori Keaktifan Siswa

Batas	Kategori
76-100	Tinggi
51-75	Sedang
0-50	Rendah

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat hasil *pre-test* kategori memilih batas nilainya masing-masing. Batas nilai 0-50 berada pada kategori yang rendah, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut maka siswa mempunyai tingkat keaktifan siswa yang rendah. Batas nilai 51-75 berada pada kategori

sedang, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut maka siswa mempunyai tingkat keaktifan siswa yang sedang. Batas nilai 76-100 berada pada kategori tinggi, bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut maka siswa mempunyai tingkat keaktifan siswa yang tinggi.

Tabel 4.3
Skor *pre-test* keaktifan siswa di SMA N 5 Banda Aceh

No	Nama	Pre-test	No	Nama	Pretest
1	R1	65	17	R17	54
2	R2	54	18	R18	66
3	R3	62	19	R19	65
4	R4	62	20	R20	62
5	R5	67	21	R21	57
6	R6	58	22	R22	75
7	R7	61	23	R23	64
8	R8	64	24	R24	62
9	R9	63	25	R25	64
10	R10	68	26	R26	61
11	R11	54	27	R27	54
12	R12	64	28	R28	70
13	R13	56	29	R29	65
14	R14	59	30	R30	63
15	R15	64	31	R31	65
16	R16	65			

Dari hasil table 4.3 di atas, hasil data *pre-test* dari 31 siswa akan menjadi data perbandingan pada data *pos-test*. Perbandingan tersebut akan menentukan meningkatkannya keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh.

b. Pemberian *treatment* I

Treatment I dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2024. Pemberian *treatment* berupa layanan klasikal menggunakan media *kahoot* dengan tema “pentingnya

keaktifan siswa” yang mewakili aspek keberanian dan aspek berpartisipasi. Layanan klasikal ini memiliki beberapa tahapan yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Dalam tahap pendahuluan peneliti menjelaskan prosedur pelaksanaan layanan kegiatan mulai dari pembinaan hubungan yang baik antar sesama, pengenalan serta ketersediaan anggota dalam mengikuti kegiatan tersebut. Ketika semua dipastikan siap, masuk pada tahap inti, peneliti memberikan gambaran tentang materi pentingnya keaktifan siswa dan memberikan arahan pada siswa untuk menyimak materi yang akan ditampilkan dan dibahas dengan media *kahoot*. Pada tahap inti berlangsung antusias siswa terhadap materi pentingnya keaktifan siswa menggunakan media *kahoot* sangat amat antusias di karenakan siswa ingin berlomba-lomba untuk berperan aktif dalam pertemuan I. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti melakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memberikan penguatan dan merencanakan tindak lanjut. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam.

Kondisi siswa setelah diberikan *treatment* I menggunakan media *kahoot* dengan tema “pentingnya keaktifan siswa”, kondisi keaktifan siswa dalam layanan klasikal menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam layanan klasikal, aktif dan berani mengemukakan pendapat saat proses layanan, mendengarkan materi dan penjelasan dari guru dan teman dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya berpartisipasi aktif dalam layanan klasikal. Media interaktif seperti *kahoot* membantu

menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.



Gambaran media *kahoot* yang ditayangkan pada *treatment* I di antaranya sebagai berikut:

Tabel 4.4
Gambar Media *kahoot* *Treatment* I



Pertanyaan 5


Apa manfaat dari berpartisipasi aktif dalam layanan klasikal?



<input type="radio"/> Mengurangi stres belajar	<input checked="" type="radio"/> Meningkatkan keterampilan komunikasi
<input type="radio"/> Memberikan kesempatan untuk mengoreksi guru	<input type="radio"/> Menghindari tugas kelompok

Pertanyaan 6

Macam-macam keaktifan siswa terbagi menjadi berapa bagian ?



<input checked="" type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3
<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5

Pertanyaan 7

Benar atau salah Dua macam keaktifan siswa yaitu keaktifan Jasmani dan Rohani ?



<input type="radio"/> True	<input checked="" type="radio"/> False
----------------------------	----------------------------------------

Pertanyaan 8

Simbol apa yang hilang ?



<input checked="" type="radio"/> #	<input type="radio"/> *
<input type="radio"/> @	<input type="radio"/> ?

Pertanyaan 9

Mana yang merupakan Manfaat Keaktifan siswa ?



Meningkatkan Prestasi Akademik

Peningkatan Kepercayaan Diri dan Rasa Tanggung Jawab

Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Semua Jawaban Benar

Pertanyaan 10

Keaktifan siswa dalam kelas dapat membantu dalam hal berikut, kecuali?



Meningkatkan rasa percaya diri

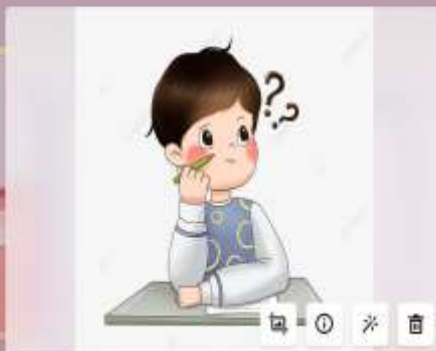
Memperbaiki nilai ujian

Menambah beban pekerjaan rumah

Mengembangkan keterampilan berpikir kritis

Pertanyaan 11

Benar atau Salah keaktifan siswa dikelas itu sangat Penting ?



True

False

Pertanyaan 12

Salah satu cara untuk menjadi siswa yang aktif adalah:



Datang terlambat ke kelas

Duduk di barisan belakang dan diam

Mengajukan pertanyaan saat tidak paham

Menghindari berpartisipasi dalam diskusi

Pertanyaan 13

Apa yang harus dilakukan jika merasa malu untuk berpartisipasi aktif di kelas?



Mengabaikan materi pelajaran	Berbicara dengan guru setelah kelas
Tidak mengerjakan PR	Hanya mendengarkan teman

Pertanyaan 14

Keaktifan siswa dapat mengarah pada ?



Kecemasan yang lebih tinggi	Hubungan yang lebih baik dengan teman sekelas dan guru
Penurunan minat belajar	Kesulitan dalam memahami pelajaran

Pertanyaan 15

Sedang apa gambar dibawah ini?



Siswa sedang tidur	Siswa sedang bermalas-malasan
Siswa tidak merespon guru yang ada di depan	Siswa sedang aktif menjawab pertanyaan dari guru

Pertanyaan 16

Apakah media kahoot ini dapat meningkatkan keaktifan mu?



True	False
------	-------

Pada tabel 4.5 ialah gambaran slide yang tercantum pada media *kahoot treatment I*. Media *kahoot treatment I* ini berupa materi yang membahas tentang pentingnya keaktifan siswa untuk meningkatkan keaktifkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

c. Pemberian *treatment II*

Treatment II dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2024. Pemberian *treatment* berupa layanan klasikal menggunakan media *kahoot* dengan tema “strategi meningkatkan keaktifan siswa” yang mewakili aspek keberanian dan aspek berpartisipasi. Layanan klasikal ini memiliki beberapa tahapan yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Dalam tahap pendahuluan peneliti menjelaskan prosedur pelaksanaan layanan kegiatan mulai dari pembinaan hubungan yang baik antar sesama, pengenalan serta ketersediaan anggota dalam mengikuti kegiatan tersebut. Ketika semua dipastikan siap, masuk pada tahap inti, peneliti memberikan gambaran tentang materi pentingnya keaktifan siswa dan memberikan arahan pada siswa untuk menyimak materi yang akan ditampilkan dan dibahas dengan media *kahoot*. Pada tahap inti berlangsung antusias siswa terhadap materi pentingnya keaktifan siswa menggunakan media *kahoot* sangat amat antusias di karenakan siswa ingin berlomba-lomba untuk berperan aktif dalam pertemuan II. Kemudian masuk pada tahap penutup, peneliti melakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memberikan penguatan dan merencanakan tindak lanjut. Setelah itu peneliti memberikan arahan dengan membahas pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan salam.

Kondisi siswa setelah diberikan *treatment* II menggunakan media *kahoot* dengan tema “strategi meningkatkan keaktifan siswa”, kondisi keaktifan siswa dalam layanan klasikal semakin membaik dan sangat-sangat meningkat secara signifikan. Siswa lebih berpartisipasi dalam diskusi, lebih kreativitas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, lebih sering bertanya, lebih mandiri dalam memecahkan materi yang tidak dipahami dan lebih bersemangat dalam mengikuti layanan klasikal. Penggunaan media *kahoot* yang interaktif dan kompetitif membantu memfokuskan perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses layanan klasikal.

Gambaran media *kahoot* yang ditampilkan pada *treatment* II di antaranya sebagai berikut:

Tabel 4.5
Gambar Media *kahoot* *Treatment* II



Pertanyaan 3

Apa yang harus dilakukan jika teman sekelas tidak aktif di kelas?



Mengejek mereka

Mengajak mereka berpartisipasi dengan cara yang menyenangkan

Mengabaikan mereka

Mengambil keuntungan dari situasi

Pertanyaan 4

Bagaimana cara agar tidak malu berpartisipasi di kelas?



Berpura-pura sakit

Berlatih berbicara di depan cermin

Menghindari kelas

Tidak mengerjakan tugas

Pertanyaan 5

Cara apa yang bisa kamu lakukan untuk lebih aktif di kelas?



Mengajukan pertanyaan jika tidak mengerti

Tidur di kelas

Bermain ponsel

Mengobrol dengan teman sepanjang waktu

Pertanyaan 6

Mengapa penting untuk mempersiapkan diri sebelum kelas dimulai?



Agar bisa tidur lebih lama

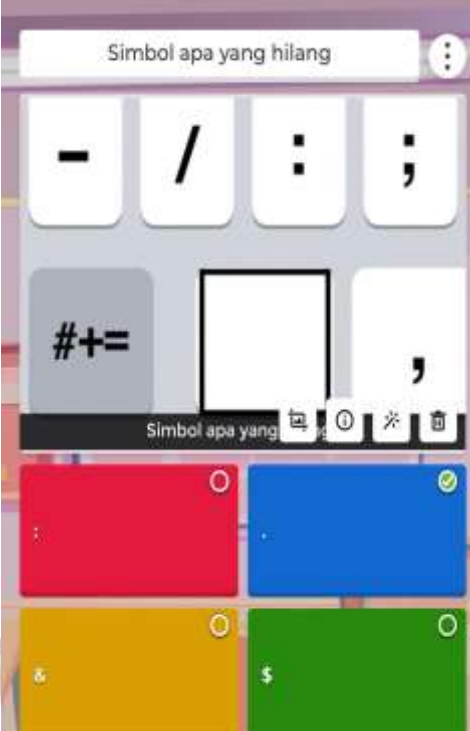
Agar tidak perlu belajar di rumah

Agar lebih percaya diri dan siap berpartisipasi

Agar bisa bermain lebih banyak

Pertanyaan 7

Simbol apa yang hilang



Simbol apa yang

-
 /
 :
 ;
 #+=
 ,
 \$

Pertanyaan 8

Cara apa yang bisa membuat belajar jadi lebih menyenangkan?



Membaca buku teks sepanjang hari
 Menggunakan permainan edukatif dan kuis interaktif
 Menghafal semua materi tanpa pemahaman
 Menghindari belajar sama sekali

Pertanyaan 9

Mengapa diskusi kelas penting untuk keaktifan siswa?



Agar siswa bisa berbicara tanpa henti
 Agar siswa bisa mendengarkan pendapat orang lain dan berbagi ide
 Agar guru bisa beristirahat
 Agar kelas lebih berisik

Pertanyaan 10

Bagaimana teknologi bisa membantu kamu lebih aktif dalam layanan klasikal?



Menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif
 Bermain game sepanjang waktu
 Menonton video tanpa tujuan
 Mengabaikan tugas

Dari tabel 4.5 ini berupa gambaran slide yang tercantum pada media *kahoot treatment II*. Media *kahoot treatment II* ini berupa materi yang membahas tentang strategi meningkatkan keaktifan siswa untuk meningkatkan keaktifkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

d. *Post-test*

Post-test dilakukan pada tanggal 13 juni 2024, setelah pemberian *treatment II*. Dengan cara memberikan kuesioner yang sama pada saat *pre-test*, adapun tujuan *post-test* ialah untuk mengetahui hasil apakah dengan menggunakan media *kahoot* dalam layanan klasikal dapat meningkatkan keaktifan siswa di SMA N 5 Banda Aceh. Skor *post-test* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.6
Skor *Post-Test* Keaktifan Siswa di SMA N 5 Banda Aceh

No	Nama	Post-test	No	Nama	Post-test
1	R1	97	17	R17	92
2	R2	96	18	R18	100
3	R3	95	19	R19	91
4	R4	99	20	R20	92
5	R5	97	21	R21	95
6	R6	97	22	R22	100
7	R7	93	23	R23	97
8	R8	94	24	R24	92
9	R9	96	25	R25	89
10	R10	100	26	R26	89
11	R11	91	27	R27	91
12	R12	88	28	R28	100
13	R13	91	29	R29	96
14	R14	93	30	R30	96
15	R15	96	31	R31	96
16	R16	93			

Dari hasil table 4.6 di atas, menunjukkan hasil *post-test* dengan jumlah standarisasi yang telah ditentukan, maka dapat dikatakan bahwa 31 siswa

diberikan *treatment* menggunakan media *kahoot* dalam layanan klasikal sebanyak dua kali, kemudian diberikan kuesioner *post-test* keaktifan siswa memperoleh skor kategori sedang dan tinggi menjadi meningkat.

Berikut perbandingan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.7
Kategori Presentase Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal Di SMA N 5 Banda Aceh

No	Batas Nilai	Kategori Presentase Keaktifan Siswa Dalam Layanan
1	95% - 100 %	Tinggi
2	60% - 95%	Sedang
3	<60%	Rendah

Dari table di atas, batas nilai 95% - 100% berada pada kategori keaktifan siswa dalam layanan klasikal tinggi, batas nilai 60% -95% berada pada kategori sedang, dan batas nilai dari 60% berada pada kategori rendah. Adapun skor *pre-test* dan *post-test* hasil kuesioner keaktifan siswa dalam layanan klasikal dapat dilihat pada table 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Data Hasil Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal *Pre-Test* Dan *Post-Test* Pada Siswa Di SMA N 5 Banda Aceh

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>		Kriteria	<i>Post-Test</i>		Kriteria
		Total	%		Total	%	
1	R1	121	65%	Sedang	180	97%	Tinggi
2	R2	100	54%	Rendah	177	96%	Tinggi
3	R3	114	62%	Sedang	175	95%	Sedang
4	R4	114	62%	Sedang	184	99%	Tinggi
5	R5	124	67%	Sedang	180	97%	Tinggi
6	R6	108	58%	Rendah	180	97%	Tinggi
7	R7	112	61%	Sedang	172	93%	Sedang
8	R8	118	64%	Sedang	174	94%	Sedang

9	R9	116	63%	Sedang	178	96%	Tinggi
10	R10	126	68%	Sedang	185	100%	Tinggi
11	R11	100	54%	Rendah	169	91%	Sedang
12	R12	118	64%	Sedang	162	88%	Sedang
13	R13	104	56%	Rendah	168	91%	Sedang
14	R14	110	59%	Rendah	172	93%	Sedang
15	R15	118	64%	Sedang	178	96%	Tinggi
16	R16	120	65%	Sedang	172	93%	Sedang
17	R17	100	54%	Rendah	170	92%	Sedang
18	R18	122	66%	Sedang	185	100%	Tinggi
19	R19	120	65%	Sedang	168	91%	Sedang
20	R20	114	62%	Sedang	170	92%	Sedang
21	R21	106	57%	Rendah	176	95%	Tinggi
22	R22	138	75%	Sedang	185	100%	Tinggi
23	R23	118	64%	Sedang	180	97%	Tinggi
24	R24	114	62%	Sedang	170	92%	Sedang
25	R25	118	64%	Sedang	164	89%	Sedang
26	R26	112	61%	Sedang	164	89%	Sedang
27	R27	100	54%	Rendah	168	91%	Sedang
28	R28	130	70%	Sedang	185	100%	Tinggi
29	R29	120	65%	Sedang	178	96%	Tinggi
30	R30	116	63%	Sedang	178	96%	Tinggi
31	R31	120	65%	Sedang	178	96%	Tinggi
Jumlah Rata-rata		62,35		Sedang	94,58		Tinggi

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dengan menggunakan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal diperoleh nilai *pre-test* yaitu terdapat tidak ada kategori tinggi, 23 siswa dengan kategori sedang dan 8 orang siswa dengan kategori rendah. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh 16 siswa dengan kategori tinggi, 15 siswa dengan kategori sedang dan tidak ada siswa dengan kategori rendah.

Secara keseluruhan telah diperoleh hasil rata-rata penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal yaitu nilai rata-rata

pre-test 62 dengan kriteria sedang, dan rata-rata *post-test* 95 juga termasuk dalam kriteria tinggi. Dan peningkatan penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh.

Tabel 4.9
Kategori Pengelompokan Siswa Hasil dari *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kriteria	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
	F	%	F	%
Tinggi	0	0	16	52
Sedang	23	74	15	48
Rendah	8	26	0	0
Total	31	100	31	100

Berdasarkan hasil tabel 4.9 menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh, dengan 31 siswa pada *pre-test* diperoleh frekuensi dengan nilai tinggi tidak ada dengan persentase 0%. 23 siswa pada kategori sedang dengan persentase 74%. 8 siswa pada kategori rendah dengan persentase 26%. Setelah diterapkan penggunaan media *Kahoot* dalam layanan klasikal keaktifan siswa semakin meningkat yaitu dengan kriteria tinggi 16 siswa dengan persentase 52%. Kriteria sedang 15 siswa dengan persentase 48%. Dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Dengan penggunaan media *Kahoot* dalam layanan klasikal, maka siswa mengalami Tingkat keaktifan tinggi. Berdasarkan hasil skor rata-rata keaktifan siswa yang diuji dalam penelitian memiliki daya efektivitas yang baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata keaktifan siswa pada *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10
Nilai Rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	62.35	31	4.889	.878
	Post-Test	94.58	31	3.452	.620

Tabel 4.10 menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 62.35 sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 94.58 artinya rata-rata *post-test* lebih besar dari pada rata-rata *pre-test*, dapat dikatakan terjadi peningkatan keaktifan siswa setelah diberikan media *kahoot* dalam layanan klasikal.

2. Pengolahan Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas bias dilihat pada table *test of normality* setelah diolah data dengan SPSS Versi 25. Adapun uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas dengan metode *shapiro wilk*. Hasil olah data uji normalitas dapat dilihat pada table 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.939	31	.076
Post Test	.950	31	.161
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan table 4.11 diperoleh nilai uji normalitas *Shapiro-Wilk* data keaktifan siswa dalam layanan klasikal adalah data *pre-test* siswa 0,076 lebih besar dari (sig > 0,05), jadi data dari *pre-test* keaktifan siswa dalam layanan

klasial dengan menggunakan media *kahoot* berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil nilai uji normalitas data *post-test* keaktifan siswa dalam layanan klasikal adalah *pos-test* keaktifan siswa dalam layanan klasikal adalah 0,161 lebih besar dari ($\text{sig} > 0,05$), jadi dapat disimpulkan bahwa data *post-test* keaktifan siswa dalam layanan klasikal dengan menggunakan media *kahoot* berdistribusi normal.

b. Uji-t

Kegiatan dalam pengolahan yaitu mengelompokkan berdasarkan variable dari seluruh sampel (responden), mentabulasikan data berdasarkan variable yang teliti melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji-t dapat dilihat pada table 4.10 berikut ini:

Tabel 4.12
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	62.35	31	4.889	.878
	Post-Test	94.58	31	3.452	.620

Berdasarkan hasil dari data output *SPSS* diketahui bahwa rata-rata keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum diterapkan media *kahoot* adalah 62.35, sedangkan sesudah diterapkan media *kahoot* adalah 94.58. Berdasarkan hasil tersebut mengandung pengertian bahwa rata-rata *pre-test* lebih rendah dari rata-rata *post-test*. Sehingga terdapat perubahan keaktifan siswa kelas XI.MIPA.2 di SMA N 5 Banda Aceh setelah diterapkan media *kahoot*. Selanjutnya untuk melihat nilai korelasi *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini dengan berdasarkan hasil pada *paired sampel statistic* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-32.226	4.349	.781	-33.821	-30.631	-41.257	30	.000
--------	-------------------------	---------	-------	------	---------	---------	---------	----	------

Hasil tabel 4.14 pada *paired sample test* diperoleh sig $0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Dan t_{hitung} 41.257 dan t_{tabel} 1.6972. $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($41.257 > 1.6972$). hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan antara penggunaan media *kahoot* terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal. H_a diterima artinya ada peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (layanan klasikal menggunakan media *kahoot*) dan artinya *treatment* yang diberikan memberikan efek positif. Kesimpulannya bahwa media *kahoot* efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah selisih antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan keaktifan siswa setelah penggunaan media *kahoot* dalam layanan klasikal. Digunakan rumus rata-rata gain ternormalitas. N-Gain (normalized gain) digunakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *kahoot* dalam pemberian layanan klasikal.⁷⁷

Sebelum dilakukan uji *indeks gain* dilakukan perhitungan nilai dari skor yang diperoleh siswa pada tes. Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan persamaan berikut:

⁷⁷ Rostina Sundayana, *Statika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 151

Tabel 4.15
Rumus Menghitung N-Gain Score

$$N\ Gain = \frac{\text{skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategori perolehan nilai N-gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain dalam bentuk persen (%). Pembagian kategori perolehan nilai N-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16
Pembagian Skor N-gain

Nilai	Klasifikasi
$<g> 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq <g> \geq 0,3$	Sedang
$<g> < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri 2008 : 33

Klasifikasi diatas menunjukkan bahwa pembagian skor N-gain dibagi menjadi tiga klasifikasi berupa tinggi, sedang dan rendah sesuai nilai yang di dapatkan pada *pre-test* dan *post-test*.

Sementara pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk persen (%) untuk menentukan kategori efektivitas mengacu pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
$40 - 55$	Kurang Efektif
$56 - 75$	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Hake, R.R, 199

Perubahan nilai antara *pre-test* dan *post-test* diukur melalui indeks *gain*. Indeks *gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa menggunakan media *kahoot* dalam layanan klasikal. Data skor dari soal kuesioner keaktifan siswa menggunakan media *kahoot* diperoleh dari instrument yang telah diuji cobakan sebelumnya pada siswa. Penilaian keaktifan siswa menggunakan media *kahoot* dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal menggunakan media *kahoot* dapat dicari dengan menghitung indeks *gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18
Nilai Rata-rata khusus uji kuesioner *pretest* dan *posttest* untuk meningkatkan keaktifan siswa

No	Nama	Nilai rata-rata		Gain	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain Skor (%)	Kategori
		Pretest	Posttest					
1	R1	65	97	32	35	0,9	91	Tinggi
2	R2	54	96	42	46	0,9	91	Tinggi
3	R3	62	95	33	38	0,9	87	Tinggi
4	R4	62	99	37	38	1,0	97	Tinggi
5	R5	67	97	30	33	0,9	91	Tinggi
6	R6	58	97	39	42	0,9	93	Tinggi
7	R7	61	93	32	39	0,8	82	Tinggi
8	R8	64	94	30	36	0,8	83	Tinggi
9	R9	63	96	33	37	0,9	89	Tinggi
10	R10	68	100	32	32	1,0	100	Tinggi
11	R11	54	91	37	46	0,8	80	Tinggi
12	R12	64	88	24	36	0,7	67	Sedang
13	R13	56	91	35	44	0,8	80	Tinggi
14	R14	59	93	34	41	0,8	83	Tinggi
15	R15	64	96	32	36	0,9	89	Tinggi
16	R16	65	93	28	35	0,8	80	Tinggi
17	R17	54	92	38	46	0,8	83	Tinggi

18	R18	66	100	34	34	1,0	100	Tinggi
19	R19	65	91	26	35	0,7	74	Tinggi
20	R20	62	92	30	38	0,8	79	Tinggi
21	R21	57	95	38	43	0,9	88	Tinggi
22	R22	75	100	25	25	1,0	100	Tinggi
23	R23	64	97	33	36	0,9	92	Tinggi
24	R24	62	92	30	38	0,8	79	Tinggi
25	R25	64	89	25	36	0,7	69	Sedang
26	R26	61	89	28	39	0,7	72	Tinggi
27	R27	54	91	37	46	0,8	80	Tinggi
28	R28	70	100	30	30	1,0	100	Tinggi
29	R29	65	96	31	35	0,9	89	Tinggi
30	R30	63	96	33	37	0,9	89	Tinggi
31	R31	65	96	31	35	0,9	89	Tinggi
Rata-rata		62	95	32	38	0,9	86	Tinggi

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.18 menunjukkan, nilai rata-rata tes meningkat pada setiap siswa (responden), persentase N-Gain rata-rata keseluruhan pada penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal dengan jumlah sampel 31 siswa dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut ini:

Tabel 4.19
Persentase N-Gain Rata-rata Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam layanan klasikal

Variabel	Gain	N-Gain %	Kategori
Keaktifan Siswa	0,9	86	Tinggi dan Efektif

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.19 menunjukkan skor gain sebesar 0,9 dan rata-rata N-gain yaitu sebesar 86 pada penggunaan media *kahoot* terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal, hasil skor dari 31 siswa setelah diberikan media *kahoot* yaitu Gain 0,9 jadi kategori pembagian Gain $\langle g \rangle$ 0,70 termasuk kategori tinggi dan skor N-Gain 86 persentase >76 termasuk kategori efektif.

Dapat disimpulkan setelah diberikan media *kahoot* terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

Tabel 4.20
Perbandingan Skor Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Keaktifan Siswa
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	31	54	75	62.35	4.889
Post-Test	31	88	100	94.58	3.452
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.20 menunjukkan, nilai rata-rata keaktifan siswa mengalami peningkatan. Skor *pretest* tertinggi 75 dan terendah 54. Skor *posttest* tertinggi 100 dan terendah 88. Nilai rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 62,35 menjadi 94,58 dengan standar deviasi 4.889 menjadi 3.452. Deskripsi nilai rata-rata tes awal dan akhir berdasarkan indikator keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 4. 21 berikut ini:

Tabel 4.21
Nilai Rata-rata Uji Kuesioner *Pre-test* dan *Post-test* Berdasarkan Indikator Keaktifan Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Nilai rata-rata		Gain	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain Skor (%)	Kategori
			Pre	Post					
Keaktifan Siswa	Aspek keberanian	Individu berani mengemukakan pendapat saat proses layanan	62	92	30	38	0,8	79	Tinggi
	Aspek berpartisipasi	Individu mendengarkan materi dan penjelasan dari guru dan teman	68	97	29	32	0,9	91	Tinggi
	Aspek kreativitas	Individu mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru	53	93	40	47	0,9	85	Tinggi
	Aspek kemandirian	Mencari informasi untuk pemecahan	65	97	32	35	0,9	91	Tinggi

		masalah dan memahami materi pada layanan							
Rata-rata			62	95	33	38	0,9	87	Tinggi

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.21 menunjukkan, skor N-Gain sebesar 0,9 dengan skor N-Gain rata-rata keaktifan siswa sebesar 87% termasuk kategori tinggi dengan kriteria keefektifan berada pada kategori efektif.

3. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk mengukur Tingkat keaktifan siswa. Pengukuran hasil dilakukan di awal (*pre-test*) sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan. Dan diakhir pertemuan yaitu (*post-test*). Setelah diperoleh hasil penelitian di SMA N 5 Banda Aceh maka perlu di analisis kembali apakah hipotesis yang telah diterapkan sebelumnya dapat diterima kebenarannya atau tidak.

Hal ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas berpasangan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean untuk dua sampel bebas berpasangan hasil dari pengolahan data uji-t menunjukkan bahwa diperoleh sig $0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Dan $t_{hitung} 41.257$ dan $t_{tabel} 1.6972$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($41.257 > 1.6972$). Penelitian juga melakukan uji normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dengan nilai *pre-test* yaitu 0,076 lebih besar dari (sig $> 0,05$), dan *pos-test* 0,161 lebih besar

dari ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan data penelitian *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Penelitian juga dilakukan uji N-Gain guna mengetahui peningkatan yang terjadi pada tes awal dan tes akhir dari proses layanan yang diberikan sebagai data tambahan guna mendukung data yang diperoleh dari hipotesis penelitian. Untuk menentukan data hasil analisis uji statistik peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebagai berikut:

Penelitian deskripsi pada tabel 4.10 menunjukkan skor nilai rata-rata keaktifan siswa mengalami peningkatan, yaitu dari 62.35 menjadi 94.58. peningkatan nilai tersebut dikarenakan pemberian *treatment* yaitu penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

Berdasarkan deskripsi data tabel menunjukkan skor nilai rata-rata meningkat pada setiap indikator keaktifan siswa.

a. Aspek keberanian

Skor nilai rata-rata aspek keberanian keaktifan siswa meningkat dari 62 menjadi 92 dengan N-gain rata-rata 79, termasuk kategori tinggi dan efektif. Peningkatan ini terjadi karena pemberian perilaku berupa media *Kahoot* dalam layanan klasikal yaitu *treatment* pertama yang mampu memberikan peningkatan terhadap aspek keberanian. Peneliti merangsang siswa dengan menyajikan media *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat saat proses layanan klasikal.

b. Aspek berpartisipasi

Skor nilai rata-rata aspek berpartisipasi meningkat dari 68 menjadi 97 dengan N-gain rata-rata sebesar 91% termasuk kategori tinggi dan efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada *treatment* pertama. Dengan materi dan media *kahoot* digabungkan dengan aspek berpartisipasi dalam layanan klasikal. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu peningkatan keterlibatan siswa pada saat layanan berlangsung, interaksi yang lebih baik terhadap guru dan teman, dan antusias saat layanan klasikal.

c. Aspek kreativitas

Skor nilai rata-rata aspek kreativitas meningkat dari 53 menjadi 93 dengan N-gain rata-rata sebesar 85% termasuk kategori tinggi dan efektif. Peningkatan ini terjadi karena pemberian perilaku berupa media *Kahoot* dalam layanan klasikal yaitu pada *treatment* kedua yang mampu memberi peningkatan terhadap aspek kreativitas. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu membantu siswa kemampuan berpikir kreatif, inovatif dan lebih terlibat secara aktif dalam proses layanan klasikal.

d. Aspek kemandirian

Skor nilai rata-rata aspek kemandirian meningkat dari 65 menjadi 97 dengan N-gain rata-rata sebesar 91% termasuk kategori tinggi dan efektif. Peningkatan ini terjadi juga pada *treatment* kedua. Dengan materi dan media *Kahoot* digabungkan dengan aspek kemandirian menjadi materi dan media *Kahoot treatment* kedua untuk dilakukan dalam layanan klasikal. Sehingga adanya perubahan pada diri siswa, yaitu mampu meningkatkan kepercayaan diri, siswa menjadi lebih inisiatif,

percaya diri, dan mencari informasi untuk pemecahan masalah terkait apa yang tidak dipahami dalam layanan klasikal.

C. Pembahasan Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal

Keaktifan siswa dalam layanan klasikal menggunakan media *kahoot* berdasarkan hasil data-data yang dihimpun melalui penyebaran angket. Menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam layanan klasikal berada pada kategori tinggi yang diamsusikan telah mencapai tingkat keaktifan siswa yang efektif setiap aspeknya yaitu aspek keberanian, aspek berpartisipasi, aspek kreativitas dan aspek kemandirian.

Banyaknya siswa yang mengalami rendahnya keaktifan dalam layanan klasikal. Sehingga penelitian ini peneliti melakukan *eksperimen* dengan menerapkan media *kahoot* karena sudah banyak penelitian terdahulu mengatakan bahwa media *kahoot* efektif untuk meningkatkan keaktifan pada siswa dan hasil yang peneliti dapatkan juga sama bahwa siswa yang mengalami rendahnya keaktifan dalam layanan klasikal mengalami peningkatan yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

Hasil penelitian terhadap penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan dalam layanan klasikal melalui penyebaran angket/instrument keaktifan siswa. Secara umum menunjukkan bahwa pada kategori keaktifan di SMA N 5 Banda Aceh termasuk pada kategori rendah dan hal ini dapat diatasi dengan memberikan *treatment* menggunakan media *kahoot* dengan melakukan *treatment* sebanyak dua kali. Setelah pemberian *treatment* dan diukur dengan *post-test*.

Maka siswa yang berada di kategori sedang dan tinggi telah mencapai Gambaran keaktifan siswa yang efektif.

Pemberian menggunakan media *Kahoot* diberikan kepada 31 siswa yang memiliki skor rendah dan sedang. Pemberian *treatment* dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada tahap pertama diberikan angket/ instrument keaktifan siswa, peneliti melakukan kepada 31 siswa yang memiliki skor keaktifan siswa yang rendah dan sedang yang akan diberikan media *Kahoot*. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa skor *post-test* lebih tinggi dari skor *pre-test* sehingga terjadi peningkatan keaktifan siswa dari rendah menjadi skor sedang dan tinggi.

Analisis data menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan siswa yang diberikan *treatment* dengan menggunakan media *kahoot*. Selain itu kondisi ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penggunaan media *kahoot* efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Aspek keberhasilan *treatment* ini juga terlihat jelas berdasarkan deskripsi pada tabel 4.8 menunjukkan skor rata-rata aspek keaktifan siswa mengalami peningkatan, yaitu dari 62.35 menjadi 94.58. peningkatan nilai tersebut dikarenakan dalam layanan klasikal dilakukan dengan menggunakan media *Kahoot*, dan diperoleh normalitas *pre-test* dan *post-test* dengan signifikansi *pre-test* 1.601 dan *post-test* 1.195 dan nilainya diatas dari 0,05 bahwa berdistribusi normal.

Korelasi diperoleh sig $0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan t_{hitung} 41.257 dan t_{tabel} 1.6972. $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($41.257 > 1.6972$).

berdasarkan tabel 4.14 dapat dilihat mean dari siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* sebesar 32.226 dan standar deviasi sebesar 3.452. Nilai uji t 30.631 menandakan bahwa Tingkat keaktifan siswa setelah penggunaan media *kahoot* dalam layanan klasikal lebih baik dari sebelumnya.

Dalam penggunaan media *kahoot* dalam layanan klasikal, pada akhir pertemuan pada setiap instrument peneliti juga memberikan lembar proses penelitian untuk mengobservasi terhadap proses dan juga hasil pemahaman siswa pada setiap topik materi layanan yang diberikan pada akhir pemberian *treatment*, hasil pengamatan pada instrument RPL menunjukkan bahwa pada proses pemberian layanan klasikal dengan menggunakan media *kahoot* berjalan secara baik dan maksimal dan memberikan dampak positif yang terjadi pada siswa SMA N 5 Banda Aceh, dapat dilihat kondisi awal sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* pada pemberian *treatment* layanan klasikal yang dilakukan dengan menggunakan media *Kahoot* pada setiap pertemuan. Perilaku siswa yang diamati pada setiap *treatment* menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dan aktif dalam proses pemberian *treatment* untuk meningkatkan keaktifan siswa. Proses penggunaan media *kahoot* dilakukan sesuai dengan RPL yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti sebelum melakukan penelitian ke lapangan. Keberhasilan *treatment* juga ditentukan oleh kegiatan layanan dengan menggunakan media *kahoot*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti melihat secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan

keaktifan siswa dalam layanan klasikal. Maka dari itu dengan penggunaan media *kahoot* efektif untuk meningkatkan keaktifan dalam layanan klasikal.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh, menghasilkan kesimpulan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam layanan klasikal menunjukkan adanya peningkatan secara signifikansi dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu 94.58 lebih tinggi dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu 62.35. Berdasarkan analisis *paired sample test* dapat diketahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan media *kahoot* yaitu diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($41.257 > 1.6972$) atau $sig\ 0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis keaktifan siswa dalam layanan klasikal sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Sedangkan skor rata-rata gain sebesar 0,9 dan rata-rata N-gain yaitu sebesar 86 pada penggunaan media *kahoot* terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal, hasil skor dari 31 siswa setelah diberikan media *kahoot* yaitu Gain 0,9 jadi kategori pembagian Gain $<g> 0,7$ termasuk kategori tinggi dan skor N-Gain 86 persentase >76 termasuk kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan setelah digunakan media *kahoot* terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan media *kahoot* terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang dipaparkan di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Diharapkan kepada siswa yang keaktifannya rendah untuk meningkatkan keaktifannya dalam layanan klasikal seperti lebih semangat dan aktif dalam mengikuti layanan klasikal yang diberikan guru BK dikarenakan hal tersebut dapat memberikan hal-hal yang baik untuk siswa seperti dapat memahami materi dengan mudah, dan dapat berani mengemukakan pendapat saat layanan klasikal berlangsung.

2. Bagi guru BK

Diharapkan guru BK melanjutkan penggunaan media *kahoot* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan klasikal. Media *kahoot* selain memberikan suasana menyenangkan dan interaktif juga sebagai media yang canggih sehingga siswa lebih mengikuti perkembangan teknologi terkini.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian serupa, diharapkan penelitian dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitiannya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alfiani, Annas, Mifta Widayanti, and Suci Sukma Fauziah. (2021). "Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar". *Didaktis: Seminar Nasional*, 6(1).
- Agustin, Iretti dan Dony Apriatama. (2023). "Bimbingan Klasikal Dengan Model PJBL (project base learning) Berbasis Pohon Karier Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 4 Palangka Raya". *Counseling for all: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).
- Anggraini, Lya Dewi, Natalia Christiani, and Hebert Asrianto. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Jawa Barat: CV jejak.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2014). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Bahar, Herwina, dkk. (2020). "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar". *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2).
- Canida, Rosalia. (2023). "Upaya Meningkatkan Konsep Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Layanan Bimbingan Klasikal". *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(12).
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Faijin. (2020). "Implementasi Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Self Control Pada Peserta Didik". *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 3(1).
- Fara, Elly Leo. (2017). *Bimbingan Klasikal Yang Aktif Dan Menyenangkan: Dalam Layanan Bimbingan & Konseling*. Bandung: CV. Rasi Terbit.
- Fitriana, Nurayu. (2023). "Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia". *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1).
- Furqon. (2009). *Statistik Terapi Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Hermawati, Mercy, and Ade Kurnia Solihin. (2023). "Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa". *Jurnal PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2).

- Hikmah, Zahra Nelissa, H and M Martunis. (2020). "Penerapan Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Pada Layanan Bimbingan Dan Konseling". *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2).
- Irons, Peter. (2003). *Keberanian Mereka Yang Berpendirian*. Bandung: Angkasa.
- Jannattaka, Nugrananda, and Fauzia Arfamevia Dewi Tiyana. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Si SDI Aisyiyah". *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2).
- Juntika, Achmad. (2016). *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja Tinjauan Psikologi, Pendidikan Dan Bimbingan*. Bandung: Refika Asitarma.
- Kanza, Nanda Rizky Fitriani, Albertus Djoko Lesmono, and Heny Mulyo Widodo. (2020). "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember". *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2).
- Keith, David. (2000). *Perilaku Dalam Organisasi, Edisi Ketujuh*. Jakarta: Erlangga.
- Khairani, Makmun. (2013). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khasanah, Masro Fatil. (2022). "Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Peningkatan Social Needs Dan Esteem Needs Siswa Dengan Teman Sebaya". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Khoriyatun, Siti. (2023). "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling Dengan Media Telegram". *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(2).
- Kurniullah dkk. (2022). *Desain Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kusjono Gatot dan Eni Sudjiani. (2019). "Pengaruh Kualitas Layanan Pendidikan Terhadap Kepuasan Peserta Didik Di SMA islam Cikal Harapan Bumi Serpong Damai". *Jurnal Ilmiah Feasible*, 1(1).
- Lestari, Sevi. (2022). "Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Lesman, Gusman dan Elfrianto. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: UMSU Press.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi Dan Data Sekunder)*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Miraz, Saeful Sandra. (2021). "Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap

- Kemampuan Bersosialisasi Siswa Kelas X Di SMAN 2 Garut". *Irsyad : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 6(3).
- Mulyono, Anton. (2001). *Kamus Besar Basaha Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Munandar, Utami. (2009). *Mengembangkan Bakat & Kreatifitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurfadhilah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV jejak.
- Nurharnanik, Siti. (2022). "Meningkatkan Motivasi Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Sosiodrama Pada Siswa Smp". *Educational : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(1).
- Nurjan, Syarifan. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- payadnya, Putu Ade andre, and Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Perdana, Indra, Rinda Erina Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo. (2020). "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8(2).
- Pramartha dan Dharsana. (2022). *Panduan Praktis Penggunaan Media Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Bali: Nilacakra.
- Pramusinta, Yulia. (2020). "Efektivitas Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Mi Tarbiyatul Athfal Babat." *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).
- Prasetya, Indra, dkk. (2022). *Metode Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Jakarta: UMSU Press.
- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. (2021). "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Prasetyo, Bambang, dan Lina Miftahul Jannah. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prayitno dan Amti Erman. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ramadhani, Rahmi, dkk. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rismawati. (2021). "Pelaksanaan Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling Di SMP Negeri 3 Kandangan". *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur*, 1(1).
- Rohmah, Dina Siti, Wikanengsih Wikanengsih, and Muhamad Rezza Septian.

- (2021). "Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Siswa Kelas X Yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah Sma Asshiddiqiyah Garut". *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1).
- Saepuloh, Aep. (2020). "Peranan Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengembangkan Kepribadian Siswa". *Tsaqafatuna*, 2(1).
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. (2021). "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Sandaya, wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santhi, Farah Farri, Mujiyem Sapti, and Rintis Rizkia Pangestika. (2021). "Hubungan Keaktifan Peserta Didik Dan Kemampuan Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Sartika, and Mira Octafianti. (2019). "Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel". *Journal On Education*, 1(3).
- Sembiring, Erina Hannawita Br and Tanti Listiani. (2023). "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika". *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Setyawati, Suci, dkk. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD". *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 2(2).
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Soehartono, Irwan. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2016). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combroweb*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Triyono, Mastur. (2014). *Materi Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.
- Thoha, M. Chabib. (2003). *Kapita Selekta Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tualaka, Joelantho, and Henni Sitompul. (2023). “Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa”. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika*, 1(2).
- Ulun. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2017). *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, L. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. (2020). “The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review”. *Computers and Education*, (149).
- Widjayatri, RR. Deni. (2019). *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot*. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yamin, Martinis. (2019). *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yustika, Gebi, and Erlina Prihatnani. (2020). “Peningkatan Hasil Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui NHT.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LAMPIRAN

Lampiran 1



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4369/Un.08/FTK/Kp.07.6/6/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU** : Merunjukkan Saudara **Elviana, M.Si**
Untuk membimbing Skripsi
Nama : Cut Intan Nurul Khairani
NIM : 200213028
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Penggunaan Media Kahoot Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Layanan Klasikal Di SMA N 5 Banda Aceh
- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 10 Juni 2024
Pth. Dekan,


Habiburrahim
Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024
Tanggal: 27 Mei 2024

Tembusan

- Selanjut Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direksi Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktor Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Kebijakan Pendidikan dan Penelitian (KPP) di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Asip

Energi Kolaborasi Sinergi Membangun Negeri



Lampiran 2



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH KOTA BANDA ACEH
DAN KABUPATEN ACEH BESAR

Jl. Geuchik H. Abd. Jalil No. 1, Gp. Lamlagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh 23239
Telepon (0651) 7559512, Pos- el: cabang.dinidkk1@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor: 421.3/G.1/TK/2024

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : Cut Intan Nurul Khairani
NPM : 200213028
Semester/Jurusan : VIII/Bimbingan Konseling
Judul : Penggunaan Media Kahoot Terhadap Keaktifan Siswa dalam Layanan Klasikal di SMA N 5 Banda Aceh.

Untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data pada SMA Negeri 5 Banda Aceh, sesuai dengan surat dari Dekan Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah nomor : B-4602/U.06/FTK 1/TL 00/6/2024, tanggal 10 Juni 2024.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 13 Juni 2024

Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Wilayah Kota Banda Aceh dan
Kabupaten Aceh Besar,

Syarwan Jeni, S.Pd., M.Pd.
Pembina Tingkat I
NIP 197305051998031008

جامعة الرانيري

AR-RANIRY



Lampiran 3



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 5 KOTA BANDA ACEH

Jalan Hamzah Fansuri No.3 Kepehma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, 23111
Telp (0651) 7552010 Email: sman5b.aceh@gmail.com Website: www.dindidbna.net

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 288 /2024

Berdasarkan Surat Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh, Nomor: 421.3/G.1/1694/2024 tanggal 13 Juni 2024 tentang Izin Pengumpulan Data, maka Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 5 Banda Aceh menerangkan :

Nama : Cut Intan Nurul Khairani
NIM : 200213028
Program Studi : Bimbingan Konseling
Alamat : Banda Aceh

Yang namanya tersebut di atas benar telah mengumpulkan data, melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Banda Aceh, pada Tanggal 11 Juni 2024 s/d 13 Juni 2024 untuk penyusunan Skripsi dengan judul :

"PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DALAM LAYANAN KLASIKAL DI SMA N 5 BANDA ACEH"

Demikianlah surat ini, kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pada Tanggal, 3 Juni 2024

Pjt. Kepala Sekolah



Mustafa S.Pd

Petugas

197903052007011022

Lampiran 4

Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Total
			(+)	(-)	
Keaktifan Siswa	Aspek keberanian	Individu berani mengemukakan pendapat saat proses layanan	1, 2, 3, 6, 7, 8, 10, 11, 12	4, 5, 9	12
	Aspek berpartisipasi	Individu mendengarkan materi dan penjelasan dari guru dan teman	13, 14, 15, 17, 19, 20, 21	16, 18	9
	Aspek kreativitas	Individu mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru	22, 23, 24, 26	25, 27, 28	7
	Aspek kemandirian	Mencari informasi untuk pemecahan masalah dan memahami materi pada layanan	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37	36	9
Jumlah Item			28	9	37

Lampiran 5

LEMBAR ANKET KEAKTIFAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

1. Baca dan pahami setiap pernyataan dibawah ini dengan teliti.
2. Beri tanda (✓) pada kolom kanan pernyataan yang paling sesuai dengan diri anda, adapun keterangannya sebagai berikut :

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-Kadang

JR : Jarang

TP : Tidak Pernah

3. Jika anda ingin merubah jawaban maka beri tanda (=), kemudian berikan tanda (✓) pada jawaban baru.
4. Periksa kelengkapan jawaban anda sebelum lembaran ini dikembalikan.

NO.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya terlibat dalam berdiskusi ketika bimbingan klasikal berlangsung					
2.	Saya berpartisipasi aktif dengan leluasa tanpa paksaan.					
3.	Saya bertanya tanpa paksaan dari berbagai pihak					
4.	Saya sering tidak setuju dengan pendapat teman					
5.	Saya berani menyampaikan pendapat hanya ketika diminta oleh guru					
6.	Ketika ada hal yang tidak sesuai saya mengajukan tangan untuk menyampaikan pendapat saya					
7.	Saya menyatakan suatu pendapat					
8.	Saya menjawab pernyaaan dari teman					
9.	Saya mengemukakan pendapat hanya					

	untuk kebutuhan nilai					
10.	Saya menghargai pendapat siswa lain					
11.	Saya bertanya kepada Guru BK atas apa yang belum diketahuinya.					
12.	Saya merumuskan kesimpulan di akhir layanan klasikal.					
13.	Pembelajaran yang menarik membuat saya semangat untuk belajar					
14.	Saya mendengarkan penjelasan materi dari guru BK.					
15.	Saya memperhatikan penjelasan guru BK selama layanan klasikal berlangsung.					
16.	Ketika guru atau teman menjelaskan saya tetap melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran					
17.	Saya menunjukkan ketertarikan dalam proses pembelajaran					
18.	Saya hanya mendengarkan ketika guru sedang menjelaskan tanpa menyimak					
19.	Saya mendengarkkan dan menghargai pendapat yang di sampaikan oleh teman					
20.	Saya minat terhadap aktivitas layanan klasikal.					
21.	Saya gembira dan senang terhadap aktivitas layanan klasikal.					
22.	Saya mencatat materi yang sudah dijelaskan oleh guru BK selama layanan klasikal berlangsung					
23.	Saya mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru BK selama layanan klasikal berlangsung.					
24.	Saya mengerjakan tugas dengan detail dan memeriksa tugas sebelum					

	dikumpul					
25.	Saya mengerjakan tugas asal siap agar mendapatkan nilai					
26.	Saya mengerjakan tugas tidak dengan waktu yang terburu-buru					
27.	Ketika tugas saya selesai saya tidak akan melihat lagi tugas tim saya					
28.	Menyelesaikan tugas dekat dengan waktu pengumpulan tugas					
29.	Saya membaca bahan materi yang diberikan oleh Guru BK saat layanan klasikal.					
30.	Saya mencari sumber informasi atas apa yang belum diketahuinya.					
31.	Saya menandai hal-hal penting terkait materi dalam layanan klasikal.					
32.	Saya memperhatikan peragaan media layanan klasikal yang diberikan					
33.	Penggunaan media mempermudah dalam pemecahan masalah					
34.	Saya memilah sesuatu hal yang penting dan tidak penting saat layanan klasikal berlangsung.					
35.	Saya mampu menyelesaikan masalah dengan baik					
36.	Menurut saya media tidak berguna dan membosankan dalam proses belajar					
37.	Saya mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya.					

Lampiran 6



PEMERINTAH ACEH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
SMA NEGERI 5 BANDA ACEH
Jl Hamzah Fansuri No.3 Kopelma Darussalam,
Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, 23111



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Komponen / Bidang : Layanan Dasar
Kelas / Semester : XI.IPA 2/ Genap
Topik : Pentingnya Keaktifan Siswa
Durasi / Waktu : 1 X 45 menit

No	URAIAN	KET
1.	Tujuan Layanan 1. Peserta didik/konseli dapat memahami pengertian keaktifan siswa. 2. Peserta didik/konseli dapat memahami dan mengidentifikasi macam-macam keaktifan siswa. 3. Peserta didik/konseli dapat memahami manfaat keaktifan dikelas. 4. Peserta didik/konseli dapat memahami apa pentingnya meningkatkan keaktifan.	
2.	Metode Alat dan Mediasi 1. Metode: Ceramah, curah pendapat dan tanya jawab 2. Alat/ Media: Laptop/ Media Kahoot	
3.	Langkah-langkah Kegiatan Layanan 1. Tahap Awal/Pendahuluan 1.1. Memberikan salam/sapaan dengan penuh semangat dan keakraban kepada peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk mengawali kegiatan dengan berdo'a. 1.2. Guru BK Memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan Bimbingan dan Konseling.	10 Menit

	<p>1.3.Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah dengan diawali <i>ice breaking</i>. (Mencairkan kebekuan dikelas).</p> <p>2. Tahap Inti</p> <p>2.1.Guru BK akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yaitu tentang “Pentingnya Keaktifan Siswa”.</p> <p>2.2.Guru BK akan mengajarkan mengenai materi “Pentingnya Keaktifan Siswa”, dengan menggunakan media <i>kahoot</i> untuk memudahkan menyampaikan materi dan membuat siswa lebih aktif.</p> <p>2.3.Guru BK memberikan penjelasan mengenai media <i>kahoot</i> yang akan dimainkan.</p> <p>2.4.Setelah itu, peserta didik akan login ke media <i>kahoot</i> dengan tema “Pentingnya Keaktifan Siswa”.</p> <p>2.5.Guru BK mengajak curah pendapat dan Tanya jawab terkait kesimpulan tentang materi yang telah mereka terima.</p> <p>3. Tahap Penutup</p> <p>3.1.Guru BK memberikan kesempatan peserta didik untuk menyimpulkan pengetahuan mereka terkait poin-poin penting yang ada di dalam media <i>kahoot</i> selama permainan berlangsung.</p> <p>3.2.Guru BK memberikan apresiasi atau partisipasi aktif siswa dalam proses layanan.</p> <p>3.3.Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam.</p>	<p>25 Menit</p> <p>10 Menit</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------

4.	Evaluasi 1. Evaluasi Proses: Guru BK/ Konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: a. Sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan b. Cara siswa dalam menyampaikan pendapat atau bertanya c. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan peneliti 2. Evaluasi Hasil: Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain: a. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan b. Topik yang dibahas: sangat penting/ kurang penting/ tidak penting c. Cara guru BK/ Konselor menyampaikan: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami d. Kegiatan yang diikuti: menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti	
-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Banda Aceh, 12 Juni 2024

Peneliti,



Cut Intan Nurul Khairani

NIM. 200213028

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Materi Treatment I:

“PENTINGNYA KEAKTIFAN SISWA”

A. Pengertian Keaktifan Siswa

Aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan siswa adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus dikelas, seperti kurang adanya gairah mengikuti layanan klasikal, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti layanan klasikal, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan ijin kebelakang, tidak konsentrasi, ngobrol dengan teman sebangku, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan, dan sebagainya.

Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang membentuk pusat pemikiran secara langsung menerima materi layanan yang diajarkan. Keaktifan yang dimaksud ialah pada siswa, karena dengan adanya keaktifan siswa dalam mengikuti proses layanan klasikal akan memberikan pengetahuan dan pemahaman serta tercipta perubahan perilaku siswa kearah yang lebih baik.

B. Macam-macam Keaktifan Siswa

Aktifitas siswa terbagi atas dua macam yaitu aktifitas fisik dan aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah jika seseorang giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk atau mendengar, melihat atau hanya pasif (kegiatan yang tampak). Sedangkan aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau hanya berfungsi (kegiatan yang tampak bila ia sedang mengamati, memecahkan persoalan, mengambil keputusan dan sebagainya).

C. Manfaat Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa sangat banyak memberikan manfaat, yaitu:

1. Peningkatan Pemahaman dan Retensi Materi
2. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Analitis
3. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar
4. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaborasi

5. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Rasa Tanggung Jawab
6. Meningkatkan Prestasi Akademik
7. Mendorong Kreativitas dan Inovasi

D. Pentingnya Keaktifan Siswa

1. Meningkatkan Pemahaman dan Pembelajaran

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran cenderung memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan eksploratif dan analitis. Keaktifan membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep penting, yang meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memori jangka panjang.

2. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis

Aktivitas seperti diskusi kelas, pemecahan masalah, dan proyek penelitian mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengevaluasi informasi, dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang mendalam. Keterlibatan dalam tugas-tugas yang menantang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang kompleks.

3. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Siswa yang merasa terlibat dan aktif dalam pembelajaran lebih mungkin memiliki motivasi intrinsik, yang mendorong mereka untuk belajar lebih giat dan bersemangat. Partisipasi aktif membantu siswa menemukan relevansi dan aplikasi nyata dari apa yang mereka pelajari, meningkatkan minat dan keinginan untuk belajar lebih banyak.

4. Pengembangan Keterampilan Sosial

Kegiatan kelompok dan kolaboratif mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan efektif, dan belajar dari perspektif satu sama lain. Interaksi dengan teman sebaya dalam konteks pembelajaran membantu siswa mengembangkan empati dan penghargaan terhadap kontribusi orang lain.

5. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Siswa yang aktif dalam kelas cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi karena mereka merasa mampu berkontribusi dan melihat bahwa pendapat mereka dihargai. Keterlibatan aktif membantu siswa merasa lebih

bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, yang mengembangkan kemandirian dan inisiatif.

6. Meningkatkan Prestasi Akademik

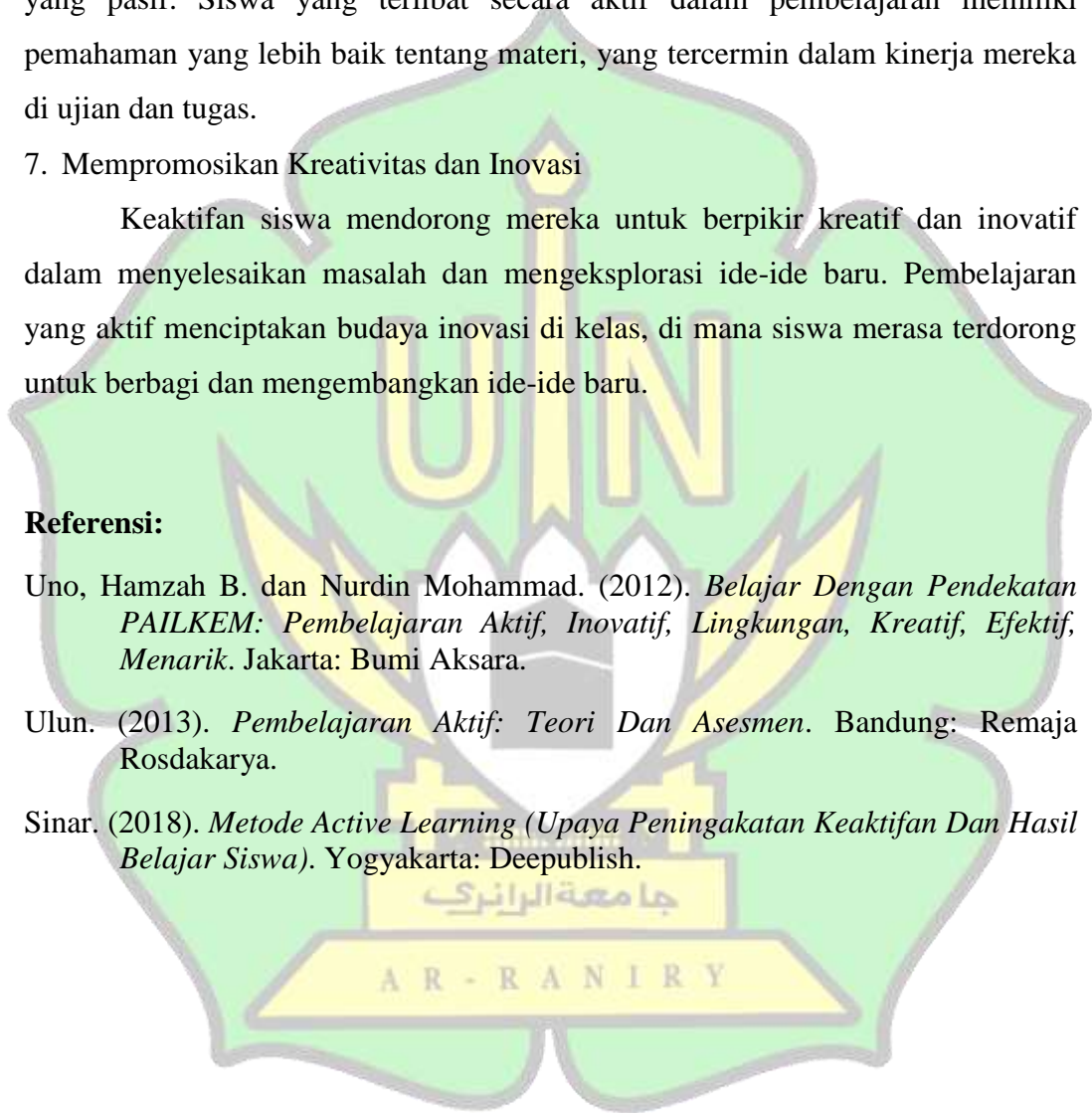
Studi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran biasanya memiliki prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pasif. Siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi, yang tercermin dalam kinerja mereka di ujian dan tugas.

7. Mempromosikan Kreativitas dan Inovasi

Keaktifan siswa mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah dan mengeksplorasi ide-ide baru. Pembelajaran yang aktif menciptakan budaya inovasi di kelas, di mana siswa merasa terdorong untuk berbagi dan mengembangkan ide-ide baru.

Referensi:

- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulun. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*. Yogyakarta: Deepublish.



INSTRUMEN EVALUASI

A. INSTRUMEN PROSES

Berilah tanda cek (√) pada kolom YA (Setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berilah tanda cek (√) pada kolom TIDAK (Tidak Setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda!

No	Proses yang dinilai	Hasil pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
A	Keterlaksanaan program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. RPL minimal terdiri dari tujuan, materi layanan, kegiatan, sumber, bahan dan alat, penilaian			
B	Perolehan Siswa Paca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terantaskan masalahnya			
C	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik terlibat aktif			
	3. Peserta didik kreatif			
	4. Peserta didik saling menghargai			
	5. Peserta didik aktif bertanya			
	6. Peserta didik aktif menjawab			

	7. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	8. Peserta didik hadir semua			
D	Kesuaian Program			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai dengan perkembangan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			

B. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL

Berilah tanda cek (√) pada kolom S (Setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berilah tanda cek (√) pada kolom TS (Tidak Setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1	Saya merasa senang melaksanakan layanan BK menggunakan media <i>kahoot</i> .		
2	Setelah menerima materi layanan BK tentang pentingnya keaktifan siswa, saya lebih mengetahui dan memahami seputar keaktifan siswa dan cara meningkatkannya.		
3	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media <i>kahoot</i> , saya menyadari selama ini kurangnya keaktifan saat layanan BK berlangsung.		
4	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media <i>kahoot</i> , saya memahami manfaat dan pentingnya keaktifan saat layanan BK berlangsung.		

C. KETERAMPILAN (ACTION)

Setelah melakukan layanan BK menggunakan media *kahoot* dilakukan dengan tujuan peserta didik dapat berantusias aktif saat layanan BK berlangsung.





PEMERINTAH ACEH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
SMA NEGERI 5 BANDA ACEH
Jl Hamzah Fansuri No.3 Kopelma Darussalam,
Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, 23111



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Komponen / Bidang : Layanan Dasar
Kelas / Semester : XI.IPA 3/ Genap
Topik : Strategi Meningkatkan Keaktifan Siswa
Durasi / Waktu : 1 X 45 menit

No	URAIAN	KET
1.	Tujuan Layanan 1. Peserta didik/konseli dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat meningkatkan keaktifan pada siswa. 2. Peserta didik/konseli dapat menentukan strategi untuk meningkatkan keaktifannya. 3. Peserta didik/konseli dapat memahami siswa yang bagaimana yang dikatakan aktif.	
2.	Metode Alat dan Mediasi 1. Metode: Ceramah, curah pendapat dan tanya jawab 2. Alat/ Media: Laptop/ Media Kahoot	
3.	Langkah-langkah Kegiatan Layanan 1. Tahap Awal/Pendahuluan 1.1. Memberikan salam/sapaan dengan penuh semangat dan keakraban kepada peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk mengawali kegiatan dengan berdo'a. 1.2. Guru BK Memberikan pengantar singkat tentang tujuan layanan Bimbingan dan Konseling. 1.3. Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah dengan diawali <i>ice breaking</i> .	10 Menit

	<p>(Mencairkan kebekuan dikelas).</p> <p>2. Tahap Inti</p> <p>2.1.Guru BK akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yaitu tentang “Pentingnya Keaktifan Siswa”.</p> <p>2.2.Guru BK akan mengajarkan mengenai materi “Pentingnya Keaktifan Siswa”, dengan menggunakan media <i>kahoot</i> untuk memudahkan menyampaikan materi dan membuat siswa lebih aktif.</p> <p>2.3.Guru BK memberikan penjelasan mengenai media <i>kahoot</i> yang akan dimainkan.</p> <p>2.4.Setelah itu, peserta didik akan login ke media <i>kahoot</i> dengan tema “Pentingnya Keaktifan Siswa”.</p> <p>2.5.Guru BK mengajak curah pendapat dan Tanya jawab terkait kesimpulan tentang materi yang telah mereka terima.</p> <p>3. Tahap Penutup</p> <p>3.1.Guru BK memberikan kesempatan peserta didik untuk menyimpulkan pengetahuan mereka terkait poin-poin penting yang ada di dalam media <i>kahoot</i> selama permainan berlangsung.</p> <p>3.2.Guru BK memberikan apresiasi atau partisipasi aktif siswa dalam proses layanan.</p> <p>3.3.Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam.</p>	<p>25 Menit</p> <p>10 Menit</p>
<p>4. Evaluasi</p>	<p>1. Evaluasi Proses:</p> <p>Guru BK/ Konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan Cara siswa dalam menyampaikan pendapat atau bertanya Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan peneliti 	

2. Evaluasi Hasil:

Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain:

- a. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan
- b. Topik yang dibahas: sangat penting/ kurang penting/ tidak penting
- c. Cara guru BK/ Konselor menyampaikan: mudah dipahami/ tidak mudah/ sulit dipahami
- d. Kegiatan yang diikuti: menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti

Banda Aceh, 13 Juni 2024

Peneliti,



Cut Intan Nurul Khairani
NIM. 200213028



Materi *Treatment* II:

“Strategi Meningkatkan Keaktifan Siswa”

A. Faktor – faktor Keaktifan Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan dalam layanan klasikal meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri konseli, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri konseli.

Faktor Internal

1. Motivasi Intrinsik

Siswa yang memiliki minat tinggi subjek tertentu cenderung lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki tujuan belajar yang jelas dan spesifik biasanya lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

2. Kondisi Psikologis

Siswa dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelas. Siswa yang merasa aman secara emosional di lingkungan belajar mereka lebih mungkin untuk terlibat aktif.

3. Gaya Belajar

Siswa memiliki berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) yang dapat mempengaruhi keaktifan mereka dalam kegiatan pembelajaran tertentu.

4. Keterampilan Sosial

Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan diskusi.

Faktor Eksternal

1. Metode Pengajaran

Pendekatan pengajaran yang mendorong partisipasi aktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan proyek kolaboratif, cenderung meningkatkan keaktifan siswa. Integrasi teknologi dalam pembelajaran (misalnya, penggunaan platform online dan alat interaktif) dapat membuat siswa lebih terlibat.

2. Lingkungan Kelas

Lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung, di mana siswa merasa dihargai dan didengar, mendorong keaktifan. Kelas yang lebih kecil biasanya

memungkinkan lebih banyak interaksi antara siswa dan guru, yang dapat meningkatkan keaktifan.

3. Kualitas Guru

Guru yang memiliki keterampilan mengajar yang baik dan mampu membuat materi pelajaran menarik cenderung lebih sukses dalam mendorong keaktifan siswa. Hubungan yang positif dan suportif antara guru dan siswa dapat meningkatkan keaktifan siswa.

4. Kurikulum dan Materi Pelajaran

Materi yang relevan dengan kehidupan dan minat siswa dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Materi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, tidak terlalu mudah atau terlalu sulit, dapat mendorong keaktifan.

5. Dukungan dari Keluarga dan Teman Sebaya

Dukungan dan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Teman sebaya yang positif dan mendukung dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

B. Strategi Meningkatkan Keaktifan Siswa

1. Menggunakan Metode Pembelajaran Aktif.
2. Menerapkan Teknologi dalam Pembelajaran
3. Mengembangkan Lingkungan Kelas yang Mendukung
4. Memanfaatkan Pembelajaran Kolaboratif
5. Menggunakan Metode Pembelajaran yang Bervariasi
6. Memberikan Pilihan dan Kebebasan kepada Siswa
7. Menyesuaikan Pembelajaran dengan Gaya Belajar Siswa
8. Mengintegrasikan Keterampilan Hidup dalam Pembelajaran
9. Mendorong Refleksi dan Evaluasi Diri

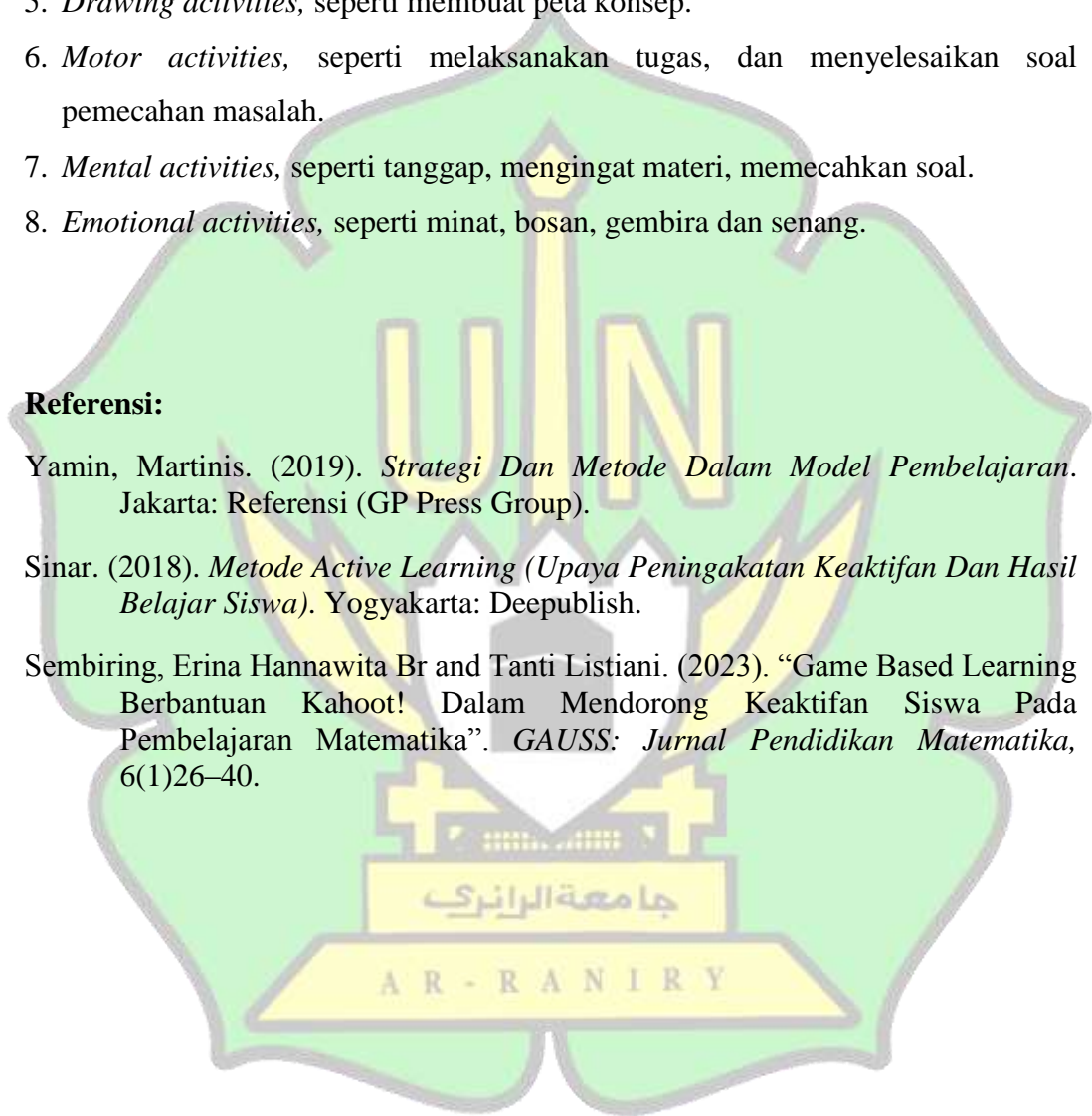
C. Indikator Keaktifan Siswa

1. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan penjelasan, memperhatikan media pembelajaran.

2. *Oral activities*, seperti menyatakan suatu pendapat, merumuskan kesimpulan, bertanya.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan penjelasan materi, dan mendengarkan diskusi kelompok.
4. *Writing activities*, seperti menyalin materi, dan menulis kesimpulan.
5. *Drawing activities*, seperti membuat peta konsep.
6. *Motor activities*, seperti melaksanakan tugas, dan menyelesaikan soal pemecahan masalah.
7. *Mental activities*, seperti tanggap, mengingat materi, memecahkan soal.
8. *Emotional activities*, seperti minat, bosan, gembira dan senang.

Referensi:

- Yamin, Martinis. (2019). *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sembiring, Erina Hannawita Br and Tanti Listiani. (2023). "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika". *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1)26–40.



INSTRUMEN EVALUASI

A. INSTRUMEN PROSES

Berilah tanda cek (√) pada kolom YA (Setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berilah tanda cek (√) pada kolom TIDAK (Tidak Setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda!

No	Proses yang dinilai	Hasil pengamatan		Ket
		Ya	Tidak	
A	Keterlaksanaan program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Metode yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. RPL minimal terdiri dari tujuan, materi layanan, kegiatan, sumber, bahan dan alat, penilaian			
B	Perolehan Siswa Paca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya			
	4. Peserta didik terantaskan masalahnya			
C	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik terlibat aktif			
	3. Peserta didik kreatif			
	4. Peserta didik saling menghargai			
	5. Peserta didik aktif bertanya			
	6. Peserta didik aktif menjawab			
	7. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	8. Peserta didik hadir semua			
D	Kesuaian Program			
	1. Program disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai dengan perkembangan peserta didik			

	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			

B. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL

Berilah tanda cek (√) pada kolom S (Setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi anda dan berilah tanda cek (√) pada kolom TS (Tidak Setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1	Saya merasa senang melaksanakan layanan BK menggunakan media <i>kahoot</i> .		
2	Setelah menerima materi layanan BK tentang Strategi meningkatkan keaktifan siswa, saya lebih mengetahui dan memahami seputar keaktifan siswa dan cara meningkatkannya.		
3	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media <i>kahoot</i> , saya menyadari selama ini kurangnya keaktifan saat layanan BK berlangsung.		
4	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan media <i>kahoot</i> , saya memahami manfaat dan pentingnya keaktifan saat layanan BK berlangsung.		

C. KETERAMPILAN (ACTION)

Setelah melakukan layanan BK menggunakan media *kahoot* dilakukan dengan tujuan peserta didik dapat berantusias aktif saat layanan BK berlangsung.

Lampiran 7

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.124	31	.200*	.951	31	.169
Post-Test	.126	31	.200*	.952	31	.172
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

UJI-T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	62.35	31	4.889	.878
	Post-Test	94.58	31	3.452	.620

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	31	.501	.004

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-32.226	4.349	.781	-33.821	-30.631	-41.257	30	.000

Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	31	54	75	62.35	4.889
Post-Test	31	88	100	94.58	3.452
Valid N (listwise)	31				

No	Nama	Nilai rata-rata		Gain	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain Skor (%)	Kategori
		Pretest	Posttest					
1	R1	65	97	32	35	0,9	91	Tinggi
2	R2	54	96	42	46	0,9	91	Tinggi
3	R3	62	95	33	38	0,9	87	Tinggi
4	R4	62	99	37	38	1,0	97	Tinggi
5	R5	67	97	30	33	0,9	91	Tinggi
6	R6	58	97	39	42	0,9	93	Tinggi
7	R7	61	93	32	39	0,8	82	Tinggi
8	R8	64	94	30	36	0,8	83	Tinggi
9	R9	63	96	33	37	0,9	89	Tinggi
10	R10	68	100	32	32	1,0	100	Tinggi
11	R11	54	91	37	46	0,8	80	Tinggi
12	R12	64	88	24	36	0,7	67	Sedang
13	R13	56	91	35	44	0,8	80	Tinggi
14	R14	59	93	34	41	0,8	83	Tinggi
15	R15	64	96	32	36	0,9	89	Tinggi
16	R16	65	93	28	35	0,8	80	Tinggi
17	R17	54	92	38	46	0,8	83	Tinggi
18	R18	66	100	34	34	1,0	100	Tinggi
19	R19	65	91	26	35	0,7	74	Tinggi
20	R20	62	92	30	38	0,8	79	Tinggi
21	R21	57	95	38	43	0,9	88	Tinggi
22	R22	75	100	25	25	1,0	100	Tinggi
23	R23	64	97	33	36	0,9	92	Tinggi
24	R24	62	92	30	38	0,8	79	Tinggi
25	R25	64	89	25	36	0,7	69	Sedang
26	R26	61	89	28	39	0,7	72	Tinggi
27	R27	54	91	37	46	0,8	80	Tinggi
28	R28	70	100	30	30	1,0	100	Tinggi
29	R29	65	96	31	35	0,9	89	Tinggi
30	R30	63	96	33	37	0,9	89	Tinggi
31	R31	65	96	31	35	0,9	89	Tinggi
	Rata-rata	62	95	32	38	0,9	86	Tinggi

Data Post-Test

Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	TOTAL		
R1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	180	
R2	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	177	
R3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	175	
R4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	184	
R5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	180		
R6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	180	
R7	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	172	
R8	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	174	
R9	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	178	
R10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	185	
R11	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	169	
R12	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	162	
R13	5	5	5	5	4	3	4	3	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	168	
R14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	172
R15	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	178	
R16	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	172	
R17	4	5	5	4	3	3	4	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	170	
R18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	185	
R19	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	168
R20	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	170
R21	5	5	5	5	4	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	176
R22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	185
R23	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	180
R24	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	170
R25	4	5	4	4	3	3	4	3	3	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	164
R26	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	164	
R27	5	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	168	
R28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	185	
R29	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	178	
R30	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	178	
R31	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	178	

Lampiran 9

Pre-Test



Treatment I



Treatment II



Post-Test



Lampiran 10

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Mahasiswa

Nama : Cut Intan Nurul Khairani
Nim : 200213028
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tgl Lahir : Kebun Baru/ 03 Maret 2002
Agama : Islam
Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Aceh
Alamat : Kebun Baru Atas, Kec. Wih Pesam, Kab. Bener Meriah.
Tlp/HP : 085232489107
E-mail : 200213028@student.ar-raniry.ac.id

Data Orang Tua

a. Ayah : Azhari
b. Pekerjaan Ayah : Petani/ Perkebun
c. Ibu : Erni Julianti
d. Pekerjaan Ibu : IRT (Ibu Rumah Tangga)
e. Alamat Orang Tua : Kebun Baru Atas, Kec. Wih Pesam, Kab. Bener Meriah.

Riwayat Pendidikan

a. SD : SD N 3 Kebun Baru
b. SLTP : SMP N 1 Wih Pesam
c. SLTA : MAN 3 Bener Meriah
d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas

Banda Aceh, 2 Juli 2024
Penulis



Cut Intan Nurul Khairani
Nim: 200213028