

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh :

Nama : Lina Yesika Hutasoit  
NPM : 20110038  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jenjang : Strata (S1)  
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan T.A 2024/2025.

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 18 September 2024 dan memperoleh nilai A

1. Pembimbing I : Dr. Elza I.L. Saragih, S.S., M.Hum.

2. Pembimbing II : Renita Br Saragih, S.Pd., M.Pd.

3. Penguji I : Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si.

4. Penguji II : Drs. Pontas Jamaluddin Sitorus, M.Pd.

Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Dr. Mula Sigiro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Juni Agus Simaremare, S.Pd., M.Si

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu sarana yang memiliki peran penting berkaitan dengan kebijakan dan program-program yang akan diterapkan oleh suatu organisasi atau institusi, dengan menyertakan sarana dan prasarana untuk mendukung program-program yang akan dijalankan. Melalui pendidikan dapat mengubah sikap dan tata laku seseorang, serta mengembangkan potensi diri untuk bisa berhasil dalam hidup. Pendidikan merupakan usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (V. F. H. Putri et al., 2023).

Pendidikan adalah sebuah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang siswa peroleh atau yang siswa dapatkan dari seorang guru di suatu sekolah, sehingga siswa-siswi memiliki ilmu, keterampilan, bakat dan dapat meningkatkan pola pikir siswa melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang semakin mendidik (Simaremare et al., 2023).

Menulis merupakan bentuk bahasa tulis untuk menuangkan sebuah gagasan dalam tujuan, memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Kegiatan menulis adalah bagian yang tak terpisahkan dalam proses belajar yang dialami peserta didik. Karena kegiatan menulis dapat menggali kemampuan. Menulis juga proses menuangkan kreativitas ke dalam bentuk bahasa tulisan, yang biasanya disebut dengan karangan. Karena, menulis mengungkapkan isi pikiran, ide, pendapat atau keinginannya melalui tulisan tersebut. Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa tidak dapat dilepaskan dari aspek-aspek keterampilan

berbahasa lainnya. Pengalaman dan masukan yang diperoleh dari menyimak, berbicara, dan membaca, akan memberikan kontribusi berharga dalam menulis. Begitu pula sebaliknya, apa yang diperoleh dari menulis akan berpengaruh pula terhadap ketiga corak kemampuan berbahasa lainnya (Siburian et al., 2022).

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca dan memahami lambang-lambang grafik itu. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir yang dikuasai dalam pembelajaran bahasa setelah menyimak, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga kompetensi berbahasa yang lain, keterampilan menulis secara umum boleh dikatakan lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan (Dibia et al., 2017). Hal ini disebabkan oleh keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri sehingga menghasilkan karangan yang runtut, padu, dan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, menulis menghendaki orang untuk menguasai lambang atau simbol-simbol visual dan aturan tata tulis yang menyangkut ejaan. Kelancaran komunikasi dalam suatu karangan sama sekali tergantung pada bahasa yang dilambang-visualkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 9 Medan, terdapat masalah yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi. Adapun faktor yang menyebabkan masalah tersebut adalah keinginan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi masih kurang, kemudian siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan dalam menulis dan pemilihan diksi yang kurang

tepat dalam menulis teks serta kemampuan siswa dalam mengembangkan kalimat juga masih rendah. Masalah tersebut menjadi kesulitan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi. Dilihat dari nilai siswa kelas X di SMA Negeri 9 Medan yang tidak bisa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dari 36 siswa setiap satu kelasnya hanya ada 9 atau 25% siswa saja yang bisa mencapai nilai KKM yaitu nilai 75, dan 27 atau 75% siswa mencapai 50 atau berada dibawah KKM.

Teks laporan hasil observasi adalah sebuah materi yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Teks laporan hasil observasi dilakukan berdasarkan hasil dari pengamatan yang berbentuk laporan dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang di kelas maupun di luar kelas (A. L. Putri et al., 2021). Dalam pelajaran bahasa Indonesia pembelajaran menyusun teks laporan hasil observasi ini menjadi penting karena dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dilatih untuk menyusun hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga dengan adanya pembelajaran teks laporan hasil observasi tersebut bisa melatih siswa agar lebih giat untuk menulis sehingga dengan demikian maka akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam implementasi di kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan menulis.

Terkait permasalahan di atas media yang digunakan masih menggunakan media konvensional yaitu buku teks. Penggunaan media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi. Guru sebagai fasilitator proses pembelajaran bagi siswa dituntut untuk

memberikan arahan serta pengajaran yang efektif dan efisien agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang menekankan pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, aplikasi Kahoot dirancang untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam hubungan peran aktif dengan temannya dan berpartisipasi dalam kompetisi tentang materi pelajaran yang masih atau sudah mereka pelajari. Kahoot adalah sebuah aplikasi game atau kuis yang sangat mudah digunakan karena dapat diakses melalui aplikasi dan situs web, sehingga praktis untuk digunakan (Perdana et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran aplikasi kahoot dalam materi menulis teks laporan hasil observasi diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini dapat membuat siswa untuk lebih semangat dalam menulis, memperluas wawasan siswa, dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan melihat informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran ini, siswa di SMA Negeri 9 Medan diharapkan dapat memahami dan menulis teks laporan hasil observasi menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, menulis dan menginterpretasikan informasi yang terkandung dalam teks laporan observasi. Dengan demikian prestasi belajar siswa di bidang ini diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan media pembelajaran aplikasi kahoot sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil

observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis menemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa beranggapan menulis teks laporan hasil observasi sulit dan tidak menyenangkan.
2. Keinginan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi masih rendah.
3. Penggunaan media pembelajaran masih kurang, guru hanya menggunakan buku teks.
4. Kemampuan siswa dalam mengembangkan dan menulis kalimat masih kurang.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam suatu penelitian, setiap masalah dibatasi atau difokuskan agar mempermudah pemecahan masalahnya. Hal ini disebabkan karena terlalu luasnya masalah yang akan dikerjakan.

Oleh karena itu agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan terarah, perlu dibatasi pada **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan.”**

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot ?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot?
3. Bagaimana pengaruh kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi kahoot terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulisan, penelitian ini memperoleh dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini dipaparkan manfaat penelitian ini.

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian di bidang penggunaan media pembelajaran aplikasi kahoot terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi sehingga penelitian ini dapat berkembang.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak terkait, yang dipaparkan dibawah ini.

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa dalam mengatasi segala kesulitan belajar, terutama di bidang kemampuan menulis teks laporan hasil observasi.

#### b. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan dalam mengajar untuk menggunakan sebuah media pembelajaran aplikasi kahoot sehingga siswa dapat lebih memahami terutama dalam kemampuan menulis teks laporan hasil observasi.

#### c. Bagi Pembaca



Dengan adanya penelitian ini, sangat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan pengetahuan para pembacanya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori sangat penting dalam sebuah penelitian. Tanpa adanya landasan teori peneliti tidak dapat mengembangkan masalah yang ditemui di lokasi penelitian. Landasan teori merupakan sebuah rangkaian dari argumentasi yang tersusun secara sistematis dan signifikansi dan berisi mengenai definisi konsep dan juga proposisi yang telah tersusun secara sistematis memaparkan variabel penelitian. Landasan teori digunakan sebagai wadah untuk memberikan jawaban sementara dari semua masalah yang diajukan terlebih dahulu. Pada pembahasan ini akan dibahas teori-teori untuk mendukung penelitian ini.

#### **2.2 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran juga akan memberikan keringanan dan kemudahan bagi guru dalam menyajikan dan membelajarkan siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang baru (Sembiring et al., 2023). Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik (Widianto, 2021). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media

pembelajaran merupakan suatu sarana berupa peralatan, metode serta teknik yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

### **2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan atau memeberikan gambaran mengenai materi yang cukup sulit dipahami. Menurut (Roma & Thahir, 2023) terdapat tiga fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu: 1) memiliki atensi media visual merupakan inti untuk dapat menarik perhatian siswa dalam berintraksi melalui materi pelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran yang ditampilkan berbentuk teks. 2) memiliki fungsi afektif media visual dapat diketahui dari kenyamanan siswa dalam proses belajar atau saat membaca teks yang memiliki gambar untuk membangkitkan sikap emosional siswa. 3) Fungsi kompensasi media pembelajaran adalah untuk menampung siswa yang kurang paham atau rendah untuk menguasai materi berbentuk teks atau yang disajikan secara verbal.

## **2.3 Media Aplikasi Kahoot**

### **2.3.1 Pengertian Aplikasi Kahoot**

Aplikasi Kahoot adalah suatu media pembelajaran jenis visual dan memiliki fungsi menarik dan mengarahkan atensi untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan (Perdana et al., 2020). Media Kahoot dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih terarah dan fokus terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas.

Media Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru. Hal ini disebabkan karena Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Perdana et al., 2020)

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot dapat digunakan sebagai media pre-tes, post-tes, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Aplikasi ini dulunya adalah sebuah platform yang hanya dapat diakses melalui web hingga saat ini menjadi sebuah aplikasi yang dapat diinstal di smartphone yang diklaim dapat lebih praktis penggunaannya (Chotibuddin, 2021). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan aplikasi kahoot merupakan media yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

### **2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot**

Kahoot merupakan sebuah platform learning game yang digunakan untuk membuat game atau kuis interaktif. Aplikasi Kahoot juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi kahoot adalah sebagai berikut :

Kelebihan aplikasi kahoot yaitu :

1. Adanya kemudahan dalam memulai permainan, siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan mengisi nama, serta aplikasi yang berbasis web sehingga tidak membutuhkan proses install aplikasi;

2. Kahoot mempunyai desain yang menarik dan latar musik selama permainan;
3. Terdapat pilihan template yang dapat digunakan untuk membuat kuis;
4. Guru dapat mengatur lama waktu untuk siswa menjawab soal, waktu yang tersedia dari 5 detik sampai 4 menit;
5. Bentuk soal dapat bervariasi yakni dapat berbentuk kuis pilihan ganda, mencocokkan, dan puzzle, serta soal dan pilihan jawaban dapat ditampilkan secara acak;
6. Permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok atau team;
7. Pada setiap akhir soal dan sesi permainan terdapat perangsangan siswa dengan skor tertinggi;
8. Hasil akhir jawaban siswa dapat diunduh pada menu “get result” berupa file excel yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat menganalisis hasil siswa dan keputusan (Jannah & Pahlevi, 2020).

Kekurangan aplikasi kahoot yaitu :

1. Pengisian kolom soal terbatas hanya sebanyak 120 karakter, dan kolom jawaban sebanyak 75 karakter,
2. Pilihan jawaban hanya dapat berbentuk kalimat, tidak dapat berbentuk gambar atau bentuk lainnya,
3. Pilihan jawaban hanya terbatas pada 4 opsi,
4. Skor penilaian pada Kahoot berkisar antara 0 hingga 2000 yang didasarkan pada skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab,
5. Fitur Kahoot yang lebih bagus harus berbayar,
6. Membutuhkan koneksi internet untuk menggunakan Kahoot,

7. Membutuhkan LCD proyektor serta aliran listrik (Jannah & Pahlevi, 2020).

### **2.3.3 Manfaat Aplikasi Kahoot**

Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot didesain dengan istilah ramah pengguna mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik untuk pendidik maupun peserta didik (Mustikawati, 2019).

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memotivasi mereka ketika belajar Bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media Kahoot ini dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan tanpa

harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya (Mustikawati, 2019).

#### **2.3.4 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Kahoot**

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi kahoot menurut (Tika, 2023) yaitu:

1. Kunjungi <https://kahoot.com/> dan klik tombol "Sign up" di sudut kanan atas layar.
2. Pilih opsi "as a teacher". Anda dapat mendaftar menggunakan akun Google, Microsoft, atau email.
3. Isi formulir pendaftaran untuk bergabung dengan Kahoot.
4. Setelah itu, akan muncul layar "find me a kahoot about" di Google. Ketiklah materi apa pun yang ingin digunakan sebagai latihan dan tekan tombol "enter".
5. Klik tombol "choose" dan "play".
6. Pada layar, Anda akan melihat pilihan antara "classic" dan "team mode". Pilih kotak "team mode" jika ingin memainkan game secara tim, atau pilih kotak "classic" jika ingin memainkan game secara individu.
7. Klik "start".
8. Setelah itu, akan muncul "Game Pin" yang harus diinput oleh siswa melalui ponsel atau laptop mereka.
9. Ketika siswa siap untuk memulai game, klik kotak "start".

## **2.4 Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi**

### **2.4.1 Pengertian Menulis**

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Erviana et al., 2021). Menulis dipandang sebagai suatu cara untuk mengungkapkan gagasan, ide, pikiran kedalam sebuah bentuk tulisan. Menulis dapat diartikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa.

Menulis merupakan salah satu sarana komunikasi seperti halnya berbicara. Namun, dalam prakteknya penggunaan bahasa dalam menulis tidaklah sama dengan komunikasi lisan. Hal ini dikarenakan bahasa digunakan secara fungsional yaitu pemakaian bahasa sebagai media interaksi dan transaksi. Dengan demikian, kegiatan menulis menuntut kecakapan dan kemahiran dalam mengatur menggunakan bahasa, bekerja dengan langkah-langkah terorganisir, gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat (Supriadi et al., 2020).

Menulis adalah kegiatan menuangkan pikiran dan ide-ide melalui tulisan dengan tujuan tertentu. Menulis juga merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dikatakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif karena menulis dapat mengeksplor penulis untuk mengeluarkan semua ide, gagasan, perasaan, maupun pendapatnya melalui tulisan. Walaupun tidak bertemu secara tatap muka, tapi komunikasi tetap terjalin antara penulis dengan pembaca melalui bahasa tulis (Yuliana, 2020). Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses penyampaian gagasan, ide, pikiran, perasaan dalam bentuk



tulisan yang bermakna. Dalam kegiatan menulis menuntut kecakapan dan kemahiran dalam menggunakan bahasa. Menulis dilakukan tidak secara tatap muka dengan orang lain, namun komunikasinya tetap terjalin melalui bahasa tulis.

#### **2.4.2 Manfaat Menulis**

Terdapat beberapa manfaat dan keuntungan menulis yaitu, (1) menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan dalam melihat realitas disekitar, (2) menambah wawasan dan pengetahuan, (3) terlatih untuk menyusun pemikiran dan argumen kita secara runtut, sistematis, dan logis, (4) mengurangi tingkat ketegangan (Ekasari, 2020).

Ada beberapa manfaat menulis, yaitu: 1) Menulis dapat mengenali kemampuan dan potensi diri dan mengetahui sampai mana pengetahuan yang dimiliki dalam suatu topik. 2) Dengan menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan. 3) Dengan menulis lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang sedang ditulis. 4) Menulis dapat mengkomunikasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara tersurat. 5) Dengan menulis dapat menilai diri sendiri secara obyektif. 6) Menulis dapat memecahkan permasalahan yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang konkret. 7) Menulis mendorong kita untuk belajar lebih aktif. 8) Dengan menulis akan membiasakan diri berpikir secara kritis (Rinawati, 2020).

Manfaat menulis adalah sebagai catatan dalam melaporkan, memberikan informasi atau pengetahuan kepada pembacanya. Menulis juga dapat melatih seseorang untuk berpikir kritis dalam mengungkapkan ide atau gagasannya (Nurjanah & Faznur, 2022). Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis yaitu dapat melatih kemampuan dalam

mengembangkan ide atau gagasan, dapat menguasai informasi berdasarkan topik yang ditulis, dan menambah wawasan serta pengetahuan.

## **2.5 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi**

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu materi yang dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Teks laporan hasil observasi merupakan suatu bentuk laporan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas maupun di luar kelas. Dalam pelajaran bahasa Indonesia pembelajaran menyusun teks laporan hasil observasi ini menjadi penting karena dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dilatih untuk menyusun hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga dengan adanya pembelajaran teks laporan hasil observasi tersebut bisa melatih siswa agar lebih giat untuk menulis sehingga dengan demikian maka akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam implementasi di kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan menulis (A. L. Putri et al., 2021).

Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang mempunyai struktur deskripsi umum dan deskripsi khusus. Teks ini memiliki ciri khas berupa keterbatasan dalam mengungkap sebuah objek. Teks ini mementingkan rincian sebuah objek ditandai dengan adanya kalimat definitif serta kalimat simpleks dan kompleks (Sudrajat & Firmansyah, 2020).

Teks laporan hasil observasi adalah teks mengungkapkan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan (A. L. Putri et al., 2021). Berdasarkan beberapa

pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi adalah teks yang mengungkapkan sebuah objek berdasarkan hasil pengamatan.

### **2.5.1 Ciri Teks Laporan Hasil Observasi**

Menurut Mugianto et al., 2017 teks laporan hasil observasi memiliki ciri sebagai berikut:

1. Biasanya menggunakan nomina/kata benda untuk menginformasikan sesuatu yang diamati;
2. Menggunakan kata sifat/keadaan untuk mendeskripsikan sesuatu/benda yang diamati;
3. Menggunakan kata kerja aksi untuk menjelaskan perilaku;
4. Menggunakan istilah-istilah teknis, dan menggunakan kata konkret sesuai fakta.

### **2.5.2 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi**

Menurut Mugianto et al., 2017 struktur teks laporan hasil observasi terdiri atas tiga bagian, yaitu definisi umum, deskripsi bagian dan deskripsi manfaat.

1. Definisi umum adalah pernyataan yang memberitahu pembaca tentang apa yang akan dibahas teks atau jabaran deskripsi secara umum terhadap objek yang akan ditulis.
2. Deskripsi bagian adalah penjabaran informasi umum, meliputi bagian-bagian dan karakteristik dari informasi umum.
3. Deskripsi manfaat merupakan bagian dari penutup dari teks laporan hasil observasi. Pada bagian ini dijabarkan manfaat atau kegunaan suatu objek.

### **2.5.3 Langkah-langkah Menulis Teks Laporan Hasil Observasi**

Menurut Mugianto et al., 2017 langkah-langkah untuk menyusun sebuah laporan teks hasil observasi adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan tema teks laporan hasil observasi yang akan ditulis dengan cara menentukan objek yang diamati.
2. Menyusun kerangka sesuai dengan struktur hasil observasi yang meliputi definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat.
3. Mengembangkan kerangka teks yang telah disusun sesuai dengan data yang telah diperoleh.
4. Melengkapi teks laporan hasil observasi dengan unsur-unsur kebahasaan.

### **2.6 Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Sebelum melakukan penelitian ini, penulis telah menelusuri beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1. Pada tahun 2021, Astri Lidia Putri melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Seluma”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMK Negeri 3 Seluma. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Astri

dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada kemampuan yang dikaji, yaitu kemampuan menulis dan objeknya yaitu teks laporan hasil observasi, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Astri tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran Aplikasi Kahoot.

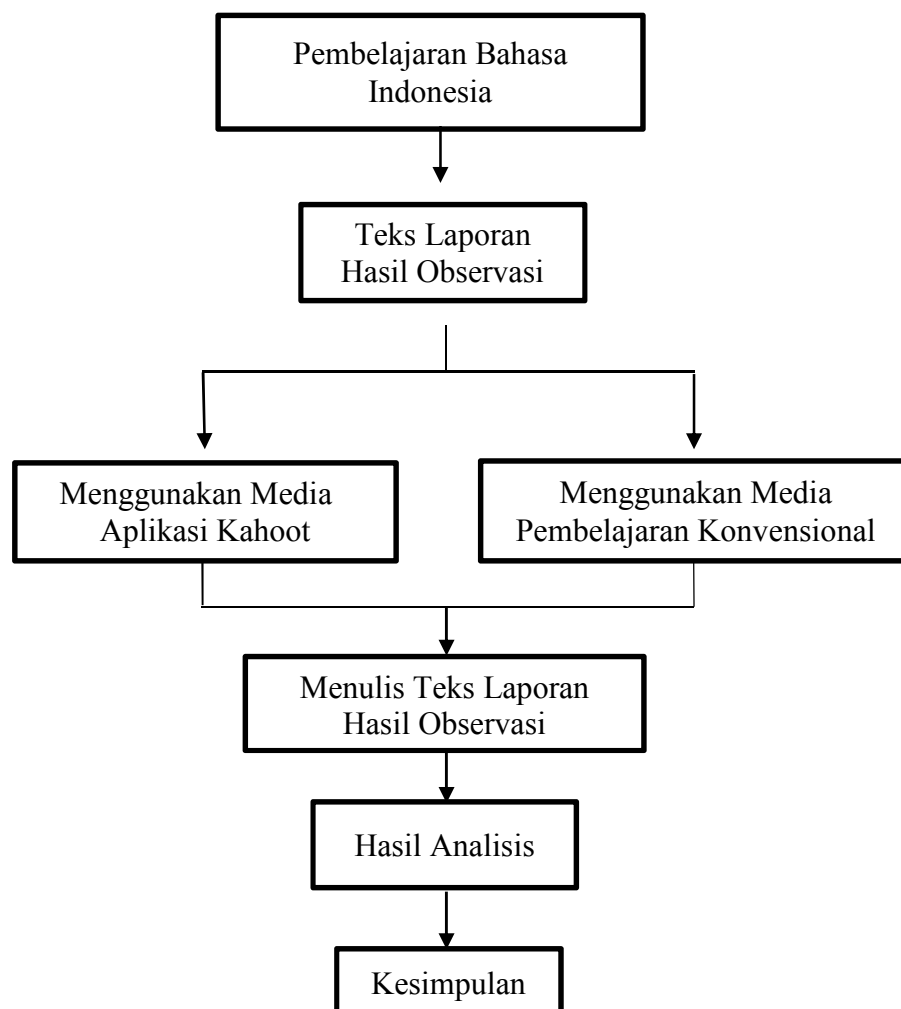
2. Pada tahun 2020, Aulia Karima melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar bahasa Arab siswa X MAN 4 Kebumen. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Karima dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan media aplikasi kahoot, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Aulia bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar bahasa Arab dan peneliti untuk mengetahui kemampuan menulis teks laporan hasil observasi.
3. Pada tahun 2020, Nisa’atul melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nisa’atul dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan media aplikasi kahoot, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Nisa’atul bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih sedangkan peneliti untuk mengetahui kemampuan

menulis teks laporan hasil observasi.

4. Pada tahun 2020, Deni Rahma melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Think Talk Write Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sanden”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Deni Rahma dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada materi yang dikaji yaitu teks laporan hasil observasi, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Deni Rahma menggunakan model Think Talk Write dan peneliti menggunakan media aplikasi Kahoot.
5. Pada tahun 2020, Rochmat melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Teks Laporan Hasil Observasi Dengan Menggunakan Pendekatan Discovery di Kelas X SMA Kartika 1 Bandung”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi di kelas X SMA Kartika 1 Bandung. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rochmat dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada materi yang dikaji yaitu teks laporan hasil observasi, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian Rochmat menggunakan pendekatan discovery dan peneliti menggunakan media aplikasi Kahoot.

## **2.7 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual penelitian merupakan suatu hubungan atau keterkaitan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari suatu masalah yang akan diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2020) yang mengungkapkan bahwa kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori itu berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka konseptual berguna untuk menjelaskan secara lengkap dan detail tentang suatu topik yang akan menjadi pembahasan.



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

## **2.8 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis biasanya berupa perkiraan numerik atas populasi yang dinilai berdasarkan data sampel penelitian. Menguji hipotesis berarti Menguji hipotesis berarti peneliti mendeskripsikan dugaannya terhadap populasi tertentu berdasarkan sampel penelitian dengan menerapkan prosedur-prosedur statistik (Dewi, 2021).

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka konseptual yang telah dirumuskan, maka yang menjadi hipotesis penelitian adalah sebagai berikut :

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) : Media pembelajaran aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan T. A. 2024/2025.

Hipotesis awal ( $H_o$ ) : Media pembelajaran aplikasi Kahoot tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan T. A. 2024/2025.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Meneliti suatu masalah memerlukan suatu metode untuk mengetahui bagaimana melakukan langkah-langkah penelitian untuk memecahkan masalah objek kajian sedemikian rupa sehingga tujuan dapat tercapai. Sugiyono (2020:110) menyatakan metode penelitian adalah cara ilmiah untuk untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Eksperimen. Berdasarkan judul penelitian ini mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metode kuantitatif dalam Sugiyono (2020:16) yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi suatu sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Medan, dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Kondisi sekolah dan lingkungan yang cukup mendukung.
2. Belum pernah dilakukan penelitian pada sekolah ini dengan penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Medan.

3. Jumlah siswa-siswi yang cukup untuk dijadikan sampel dalam penelitian.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajar 2024/2025, tepatnya pada semester ganjil kelas X SMA Negeri 9 Medan.

## 3.3 Populasi dan Sampel

### 3.3.1 Populasi

Sugiyono (2020:126) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025 berjumlah 224 siswa yang terbagi atas 7 kelas dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Data Populasi siswa kelas X SMA Negeri 9 Medan**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah siswa</b>
1	X-1	32 siswa
2	X-2	32 siswa
3	X-3	32 siswa
4	X-4	32 siswa
5	X-5	32 siswa
6	X-6	32 siswa
7	X-7	32 siswa
	<b>JUMLAH</b>	<b>224 siswa</b>

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiono (2017) sampel adalah bagian bagian dari populasi dan karakteristik. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas X-1 sebagai kelas kontrol dan kelas X-3 sebagai kelas eksperimen. Jumlah populasi kelas X SMA Negeri 9 Medan ajaran tahun 2024/2025 yang terdiri dari kelas yang dipilih secara acak (*cluster Sampling*).

1. Menuliskan nama-nama kelas pada potongan-potongan lembar kertas.
2. Lalu kertas yang berisikan nama-nama kelas dimasukkan ke dalam suatu wadah.
3. Menggulung kertas lalu dimasukkan dalam wadah, lalu wadah yang telah berisikan kertas dikocok, kemudian mengambil dua gulungan kertas dari wadah yang dikocok tadi. Dengan demikian gulungan kertas pertama sebagai kelas eksperimen dan gulungan kedua sebagai kelas kontrol.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiono (2019:61) variabel penelitian adalah suatu atribut seseorang atau objek yang memiliki variasi antara satu objek dengan objek lain ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat.

#### **3.4.1 Variabel Bebas**

Variabel bebas merupakan faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Aplikasi Kahoot.

#### **3.4.2 Variabel Terikat**

Variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi hasil dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah kemampuan menulis teks laporan hasil observasi siswa.

### 3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan *Desain Two Group Posttest-only Control Desain*. Penelitian dengan eksperimen melibatkan dua kelas yang telah ditentukan melalui *random sampling* diantaranya kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan.

**Tabel 3.2**  
**Desain Eksperimen *Two Group Posttest Only Desain***

Kelas	Perlakuan	<i>Posttest</i>
R	X	O <sub>2</sub>
R		O <sub>4</sub>

**Keterangan:**

R : Kelas yang dipilih secara *Random Sampling*

O<sub>2</sub> : *Post-test* menulis teks laporan hasil observasi terhadap kelas yang mendapat perlakuan.

X : Mendapatkan Perlakuan Media Aplikasi Kahoot

O<sub>4</sub> : *Post-test* menulis teks laporan hasil observasi terhadap kelas yang tidak mendapat perlakuan.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:102) menyebutkan instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik seluruh

fenomena ini disebut variabel penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, melalui penelitian ini diharapkan agar memperoleh data yang akan dijadikan bahan instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes penugasan dimana siswa ditugaskan menulis teks laporan hasil observasi dengan media aplikasi Kahoot dan tanpa media aplikasi Kahoot. Berikut aspek penilaian yang digunakan untuk menulis teks laporan hasil observasi. Tabel 3.3 berikut adalah aspek penilaian dalam menyajikan teks laporan hasil observasi.

**Tabel 3. 3 Aspek Penilaian Teks Laporan Hasil Observasi**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Skor Maksimal
1.	Menentukan judul	1. Siswa mampu menentukan judul sesuai dengan ciri-ciri teks laporan hasil observasi. 2. Siswa cukup mampu menentukan judul sesuai dengan ciri-ciri teks laporan hasil observasi. 3. Siswa kurang mampu menentukan judul sesuai dengan ciri-ciri teks laporan hasil observasi. 4. Siswa tidak mampu menentukan judul sesuai dengan ciri-ciri teks laporan hasil observasi.	4  3  2  1	4
2.	Kesesuaian isi dengan judul	1. Siswa mampu menuliskan isi teks laporan hasil observasi sesuai dengan judul yang dibuat. 2. Siswa cukup mampu menuliskan isi teks laporan hasil observasi sesuai dengan judul yang dibuat. 3. Siswa kurang mampu menuliskan isi teks laporan hasil observasi sesuai dengan judul yang dibuat. 4. Siswa tidak mampu menuliskan isi teks laporan hasil observasi sesuai dengan judul yang dibuat.	4  3  2  1	4
3.	Struktur teks	1. Siswa mampu menuliskan teks	4	

	laporan hasil observasi	<p>laporan hasil observasi berdasarkan struktur teks laporan hasil observasi</p> <p>2. Siswa cukup mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan struktur teks laporan hasil observasi</p> <p>3. Siswa kurang mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan struktur teks laporan hasil observasi</p> <p>4. Siswa tidak mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan struktur teks laporan hasil observasi</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	4
4.	Langkah-langkah teks laporan hasil observasi	<p>1. Siswa mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan langkah-langkah teks laporan hasil observasi</p> <p>2. Siswa cukup mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan langkah-langkah teks laporan hasil observasi</p> <p>3. Siswa kurang mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan langkah-langkah teks laporan hasil observasi</p> <p>4. Siswa tidak mampu menuliskan teks laporan hasil observasi berdasarkan langkah-langkah teks laporan hasil observasi.</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	4
5.	Ejaan	<p>1. Siswa mampu menggunakan ejaan yang tepat dengan menggunakan verba relasional, menggunakan kata konjungsi dan menggunakan kata benda dalam membuat teks laporan hasil observasi</p> <p>2. Siswa cukup mampu menggunakan ejaan yang tepat dengan menggunakan verba relasional, menggunakan kata konjungsi dan menggunakan kata benda dalam membuat teks laporan hasil observasi</p> <p>3. Siswa kurang mampu menggunakan ejaan yang tepat dengan menggunakan verba relasional, menggunakan kata konjungsi, dan</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>	4

		menggunakan kata benda dalam membuat teks laporan hasil observasi 4. Siswa tidak mampu menggunakan ejaan yang tepat dengan menggunakan verba relasional, menggunakan kata konjungsi, dan menggunakan kata benda dalam membuat teks laporan hasil observasi.	1	
	Jumlah Skor			20

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi kahoot terhadap kemampuan menulis teks laporan hasil observasi, digunakan standar skor menurut Sugiyono (2018;147) sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Penilaian Kemampuan Teks Laporan Hasil Observasi**

No	Kriteria	Penilaian
1.	Sangat Baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	65-74
4.	Kurang	50- 65
5.	Sangat Kurang	<55

Nilai diperoleh dari tes yang diberikan, dan tes tersebut lah yang akan menentukan nilai kemampuan seseorang dalam menulis teks laporan hasil observasi. Hasil tes kemudian ditindaklanjuti.

### 3.7 Jalannya Eksperimen

Dalam melakukan penelitian diperlukan jalannya sebuah eksperimen, adapun langkah-langkah eksperimen dalam penelitian ini memperkenalkan dan menerapkan media aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran dan memberi penilaian kemampuan menulis siswa menulis teks laporan hasil observasi.

**Tabel 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas Eksperimen**

		<b>Pertemuan Pertama di Kelas Eksperimen</b>	
<b>No.</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
<b>1.</b>	<b>Kegiatan Awal</b>	a. Peneliti membuka dengan memberi salam pada siswa b. Mempersilahkan siswa memimpin doa. c. Memperkenalkan diri pada siswa dan melakukan pendataan absensi d. Melakukan apersepsi pada materi sebelumnya. e. Memberikan penjelasan dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	a. Siswa menjawab salam dari peneliti. b. Perwakilan dari siswa memimpin doa. c. Siswa mendengar dan menjawab absensi dari peneliti d. Siswa merespon pertanyaan peneliti menjawab materi sebelumnya. e. Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
<b>2.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	a. Peneliti menjelaskan pengertian, ciri-ciri, struktur, dan langkah-langkah teks laporan hasil observasi. b. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan c. Peneliti memberikan refleksi dengan menanyakan kesulitan yang dialami.	a. Siswa mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh peneliti. b. Siswa memberikan pertanyaan c. Siswa menyampaikan kesulitan yang dialami



3.	<b>Kegiatan Akhir</b>	a. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberikan kesimpulan terhadap materi pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.	a. Siswa Mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti.
----	-----------------------	---	---

<b>Pertemuan Kedua di Kelas Eksperimen</b>			
<b>No.</b>	<b>Nama Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
1.	<b>Kegiatan Awal</b>	a. Memberi salam pada siswa b. Mempersilahkan berdoa. c. Mendata absensi. d. Menyampaikan dan memaparkan materi yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. e. Melakukan apersepsi pada siswa terkait pencapaian pembelajaran sebelumnya.	a. Menjawab salam b. Berdoa c. Menjawab absensi d. Mendengarkan dan menyimak penjelasan dari peneliti tentang materi pembelajaran yang akan dilakukan. e. Menjawab dan merespon peneliti tentang pencapaian yang diperoleh oleh siswa di pertemuan sebelumnya.
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	a. Peneliti menyampaikan topik pembelajaran yang dilakukan. b. Peneliti memaparkan materi yang akan dijelaskan yaitu teks laporan hasil observasi. c. Peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi kahoot melalui template slide yang berisi materi teks laporan hasil observasi. d. Kemudian peneliti memberikan games melalui media aplikasi kahoot yang isinya tentang teks laporan hasil observasi. e. Peneliti mengajak siswa keluar kelas selama 10 menit untuk mengamati lingkungan sekitar sekolah.	a. Siswa mendengarkan peneliti. b. Siswa mendengar dan menyimak penjelasan peneliti. c. Siswa mengamati dan menyimak pemaparan materi menggunakan media aplikasi kahoot. d. Siswa menjawab games yang diberikan peneliti melalui media kahoot. e. Siswa melakukan instruksi yang diberikan peneliti. f. Siswa mengerjakan tugas untuk menuliskan sebuah teks laporan hasil observasi sesuai dengan struktur, serta langkah-langkah teks laporan hasil observasi.

		f. Peneliti menugaskan siswa untuk menuliskan sebuah teks laporan hasil observasi dengan tema lingkungan sekolah sesuai dengan struktur, serta langkah-langkah teks laporan hasil observasi berdasarkan penjelasan materi yang menggunakan media kahoot.	
3.	<b>Kegiatan Akhir</b>	<p>a. Peneliti memberikan bimbingan pada siswa untuk dapat menyimpulkan teks yang sudah dikerjakan siswa.</p> <p>b. Peneliti mengumpulkan tugas-tugas yang telah diselesaikan siswa.</p> <p>c. Peneliti memberi motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa.</p>	<p>a. Siswa membuat kesimpulan dari tugas yang telah dikerjakan.</p> <p>b. Siswa memberikan dan mengumpulkan tugasnya pada peneliti.</p> <p>c. Siswa berdoa dan memberi salam pada peneliti.</p>

**Tabel 3.6 Langkah-langkah Pembelajaran di Kelas Kontrol**  
**Pertemuan Pembelajaran di Kelas Kontrol**

No.	Nama Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	<b>Kegiatan Awal</b>	<p>a. Menyampaikan Salam</p> <p>b. Mempersilahkan Berdoa</p> <p>c. Mendata Absensi.</p> <p>d. Melakukan Apersepsi pada pembelajaran sebelumnya.</p> <p>e. Menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</p>	<p>a. Menjawab salam peneliti</p> <p>b. Melakukan doa</p> <p>c. Merespon peneliti</p> <p>d. Menjawab peneliti mengenai pembelajaran sebelumnya.</p> <p>e. Siswa mendengar dan menyimak penjelasan peneliti.</p>
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	<p>a. Peneliti menjelaskan materi teks laporan hasil observasi menggunakan buku teks.</p> <p>b. Peneliti memberikan pertanyaan mengenai teks laporan hasil observasi.</p> <p>c. Peneliti menjelaskan pengertian, struktur, ciri-ciri, dan langkah-langkah yang harus sesuai dengan</p>	<p>a. Siswa mendengarkan penjelasan peneliti.</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh peneliti</p> <p>c. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan dari peneliti.</p> <p>d. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan</p>

		menulis teks laporan hasil observasi d. Peneliti menugaskan siswa untuk menuliskan sebuah teks laporan hasil observasi.	peneliti.	<b>3.8</b> <b>Teknik</b>
3.	Kegiatan Akhir	a. Peneliti melakukan interaksi menanyakan siswa yang kurang paham. b. Peneliti memberikan instruksi untuk mengumpulkan tugas-tugas yang dikerjakan c. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam.	a. Siswa menjawab dan berkomunikasi mengenai kesulitan yang dialami b. Siswa mengumpulkan tugas-tugas yang telah dikerjakan kepada peneliti c. Siswa berdoa dan memberi salam.	

n dilakukan dengan cara mengumpulkan data menurut Sugiyono (2017:335) “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit , Melakukan Sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

1. Memeriksa tugas siswa/siswi.
2. Memberikan skor terhadap tugas siswa/siswi.

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut:

### 1. Menghitung Rata-rata dan Standar Deviasi

Menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus sebagai berikut:  $x_i$

a. Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana 2005})$$

Keterangan :

$F_i$  = Frekuensi yang sesuai dengan tanda  $X_i$

$X_i$  = Tanda kelas interval

b. Standar Deviasi

$$S^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana 2005})$$

c. Menghitung standar error dari variabel hasil posttest dengan menggunakan

rumus :

$$SE_{m1 - m2} = \sqrt{SEM1 + SEM2}$$

Keterangan:

$T_o$  : T observasi

$M_1$  : Mean kelompok *Pretest*

$M_2$  : Mean kelompok *Posttest*

$SE_{m1 - m2}$  : Standar error perbedaan *Pretest Posttest*

## 2. Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi kelas

Data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Penentu rentang ( $j$ ) melibatkan mengurangkan nilai terendah dari nilai tertinggi untuk mendapatkan rentangnya.

$$j = X_{\max} - X_{\min}$$

Keterangan :

Rentang = skor tertinggi – skor terendah

- b. Penentu banyak kelas interval ( $k$ ) digunakan aturan Sturges, yaitu

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan :

Jumlah kelas =  $1 + (3,3) \log n$  (Sugiyono, 2005:47)

- c. Penentuan panjang kelas interval ( $i$ ) digunakan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{J}{K}$$

Keterangan :

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah kelas}}$$

- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan rentang dan kelas masing masing.

### 3.8.1 Uji Persyaratan Analisis

Untuk menampilkan data dengan varian homogen yang berdistribusi normal antara variabel X dan Y. Oleh karena itu perlu dilakukan uji normalitas sebelum menguji hipotesis.

### 3.8.2 Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametrik dengan menggunakan estimasi rata-rata dan simpangan baku. Salah satu uji yang digunakan adalah uji Liliefors. Misalnya kita memiliki sampel acak dengan hasil pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$ . berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur adalah sebagai berikut

1. Data  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{z - \bar{X}}{z} \quad (\bar{X} \text{ dan } s \text{ masing – masing adalah rata – rata dan simpangan baku sampel}).$$

2. Setiap bilangan baku, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus  $F(Z_i) = P(z \leq z_i)$ .
3. Selanjutnya hitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_1$  jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(Z_1)$  maka  $S(Z_1) = \frac{f_{KUM}}{n}$
4. Dihitung selisih  $F(Z_1) - S(Z_1)$  kemudian temukan harga mutlaknya, dan

5. Mengambil harga yang paling besar diantara harga – harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah  $L_0$  dan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata 0,05 (5%).

Kriteria pengujian :

- a. Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$ , maka data distribusi normal
- b. Jika  $L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}}$  data tidak berdistribusi normal

### 3.8.3 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas adalah suatu analisis statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah data varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua telah berulang kali ditekankan adanya asumsi bahwa populasi mempunyai varians yang sama agar menaksir dan menguji dapat berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian mengenai kesamaan dua varians masing – masing data pretest dan posttest. Rumus yang akan digunakan sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}} \dots \dots \dots \quad (\text{Sudjana, 2005:250})$$

Pengujian homogenitas dilakukan dengan kriteria  $H_0$  diterima jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi homogen.

### 3.8.4 Uji Hipotesis

Menguji hipotesis digunakan uji-t taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan (dk) =  $n - 1$ . Rumus uji-t yang akan digunakan yakni :

$$t = \frac{M1 - M2}{SEm1 - SEm2}$$

$$L_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1) s_1^2}{n_1 - 1} + \frac{(n_2 - 1) s_2^2}{n_2 - 1}$$

Dalam pengujian test t,  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

- 1) Jika signifikan  $t < 0,05$ , maka hipotesis  $H_0$  ditolak. Artinya bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- 2) Jika signifikan  $t > 0,05$ , maka hipotesis  $H_0$  diterima. Artinya bahwa variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.