

## Hasil Belajar Sejarah Siswa Dengan Media Pembelajaran *Kung Fu Quiz* Pada Kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh

**Safina Zuhra**

Universitas Syiah Kuala

[zuhraafina1@gmail.com](mailto:zuhraafina1@gmail.com)

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sejarah siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Kung Fu Quiz* pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design berbentuk One Shot Case Study Design, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh yang terdiri atas 8 kelas. Sampel penelitian adalah kelas XI A2-4 yang berjumlah 36 siswa, namun pada saat pelaksanaan penelitian hanya 28 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian sehingga data yang dianalisis berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Kung Fu Quiz* sebesar 78,57, lebih tinggi daripada nilai KKM sebesar 70. Hasil uji One Sample t-test menunjukkan nilai thitung sebesar 3,422 dan ttabel sebesar 1,703 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga diperoleh thitung > ttabel ( $3,422 > 1,703$ ). Selain itu, nilai Sig. (1-tailed) sebesar 0,001 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi secara signifikan daripada nilai KKM yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Kung Fu Quiz* efektif dalam membantu siswa mencapai ketuntasan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI A2-4 SMA Negeri 8 Banda Aceh.

**Kata kunci:** *Kung Fu Quiz, media pembelajaran, hasil belajar, pembelajaran sejarah.*

**Abstrak :** This study aimed to determine the history learning outcomes of Grade XI students after learning through the *Kung Fu Quiz* learning media at SMA Negeri 8 Banda Aceh. This research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One-Shot Case Study design, involving only one experimental group. The population consisted of all Grade XI students of SMA Negeri 8 Banda Aceh, comprising eight classes. The sample was Class XI A2-4, which initially consisted of 36 students. However, only 28 students participated in the entire research process; therefore, the data analysis was based on 28 students. The sample was selected using purposive sampling. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results showed that the students' mean history learning outcome after using the *Kung Fu Quiz* learning media was 78.57, which was higher than the school's MMC of 70. The One-Sample t-test yielded a t-value of 3.422, which exceeded the t-table value of 1.703 at the significance level of  $\alpha = 0.05$  ( $3.422 > 1.703$ ). In addition, the one-tailed significance value was 0.001, indicating that the students' mean learning outcome was significantly higher than the established MMC. Therefore, it can be concluded that the *Kung Fu Quiz* learning media was effective in helping Grade XI A2-4 students at SMA Negeri 8 Banda Aceh achieve mastery in history learning outcomes..

**Keywords:** *Kung Fu Quiz, learning media, learning outcomes, history learning*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat (Abidin et al., 2024). Pendidikan juga merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu, yaitu mengembangkan potensi yang dimiliki (Alfaruqi & Nurwahidah, 2025). Tujuan pendidikan adalah mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki setiap peserta didik agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kodrat dan kemampuannya sebagai individu maupun sebagai warga negara (Azhari & Jailani, 2023). Tujuan pendidikan tersebut diwujudkan melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah (Arisana & Ismani, 2012). Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam melaksanakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa (Virdi et al., 2023). Dalam pelaksanaannya (Sukenti et al., 2021), sekolah tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga menuntut tercapainya hasil belajar siswa yang baik sebagai indikator keberhasilan proses pendidikan (Fauzi & Anwar, 2025).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, dan berbagai sumber belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fahrurrozi et al., 2022). Dalam proses tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi (Surahman, 2025), tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik (Fadlin, 2025). Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, seperti media pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran (Hamzah et al., 2017). Apabila komponen-komponen tersebut dapat berjalan secara efektif, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai (Hisyam et al., 2024). Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Mizwar et al., 2025). Hasil belajar memiliki peran penting karena dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Tute et al., 2020).

Namun, salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru (Syarifuddin & Rahmah, 2025). Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar siswa dapat diketahui melalui prestasi belajar yang menggambarkan hasil yang dicapai siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada jenjang

pendidikan tertentu (Mirsal et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang sering menghadapi tantangan dalam mencapai hasil belajar siswa adalah Sejarah.

Permasalahan rendahnya hasil belajar tampak pada kondisi nyata di lapangan. Berdasarkan hasil analisis dokumen nilai ulangan mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 8 Banda Aceh pada tanggal 16 September 2025, didapat melalui guru mata pelajaran sejarah Bapak Fahzarruddin, S.Pd bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran sejarah adalah 70, sebagai indikator ketercapaian kompetensi peserta didik. Namun, data menunjukkan bahwa dari 36 siswa, hanya 8 siswa (22,22%) yang berhasil mencapai KKM tersebut, sedangkan 28 siswa lainnya (77,78%) dinyatakan belum tuntas. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi akibat pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, jarang siswa mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan.

Rendahnya persentase ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang direncanakan penulis dikelas adalah Kung Fu Quiz. Media pembelajaran Kung Fu Quiz dapat menampilkan materi kepada siswa serta mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung dan interaktif, sekaligus memberikan umpan balik secara instan. Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk dilakukan penelitian guna mengetahui hasil belajar sejarah siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kung Fu Quiz. Oleh karena itu penelitian ini akan dikaji lebih lanjut dengan judul penelitian "Hasil Belajar Sejarah Siswa dengan Media Pembelajaran Kung Fu Quiz pada Kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh."

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan dalam meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat statistik, yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2010). Data penelitian diolah dalam bentuk numerik dan dianalisis secara statistik untuk memperoleh hasil yang objektif dan terukur. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen atau perlakuan terhadap variabel dependen di bawah kondisi yang terkontrol. (Sarie et al., 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Designs dengan desain One-Shot Case Study. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan (treatment), kemudian dilakukan pengukuran melalui posttest tanpa didahului pretest,

sehingga kemampuan awal responden sebelum diberikan perlakuan tidak dapat diketahui secara pasti (Sugiyono, 2010). Hasil posttest selanjutnya dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Kung Fu Quiz*.

## Hasil Dan Pembahasan

### Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Kung Fu Quiz* Pada Kelas XI A2-4 Di SMA Negeri 8 Banda Aceh

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI A2-4 SMA Negeri 8 Banda Aceh dengan jumlah peserta sebanyak 28 siswa yang hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dalam satu kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran *Kung Fu Quiz* berbantuan model *Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Division* (STAD) pada materi “Akhir Pendudukan Jepang di Indonesia.” Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan pembentukan kelompok belajar sesuai sintaks model STAD. Selanjutnya guru menyampaikan materi melalui media *Kung Fu Quiz* yang ditampilkan menggunakan infokus. Pada kegiatan inti, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan memanfaatkan materi yang tersedia dalam media pembelajaran. Setelah diskusi kelompok selesai, siswa mengerjakan kuis secara individu melalui media *Kung Fu Quiz* sebagai evaluasi hasil belajar. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi bersama dan memberi salam kepada siswa.

Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, dilakukan observasi oleh guru mata pelajaran sejarah menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Guru Pada Proses

| Skor Total | Persentase | Kategori    |
|------------|------------|-------------|
| 85         | 94,44%     | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 94,44% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Kung Fu Quiz* berbantuan model STAD telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam modul ajar. Tingginya persentase keterlaksanaan menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif mulai dari kegiatan pendahuluan, diskusi kelompok,

hingga pelaksanaan kuis individu. Temuan ini sejalan dengan pendapat Jasmalinda (2021) yang menyatakan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan media *Kung Fu Quiz* dalam pembelajaran sejarah dapat dilaksanakan dengan baik sesuai sintaks pembelajaran yang telah dirancang.

#### **Analisis Nilai Hasil Belajar Sejarah Dengan menggunakan Media Kung Fu Quiz pada kelas XI A2-4 di SMA Negeri 8 Banda Aceh**

Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian posttest yang terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Kung Fu Quiz* berbantuan model STAD. Sesuai dengan desain penelitian One-Shot Case Study, pengukuran hasil belajar hanya dilakukan satu kali setelah perlakuan diberikan. Statistik deskriptif hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

| No  | Nama | Nilai <i>Posttest</i> | Keterangan   |
|-----|------|-----------------------|--------------|
| 1.  | RS   | 60                    | Tidak Tuntas |
| 2.  | NS   | 70                    | Tuntas       |
| 3.  | SS   | 90                    | Tuntas       |
| 4.  | AR   | 80                    | Tuntas       |
| 5.  | SO   | 60                    | Tidak Tuntas |
| 6.  | NM   | 50                    | Tidak Tuntas |
| 7.  | IR   | 100                   | Tuntas       |
| 8.  | HF   | 70                    | Tuntas       |
| 9.  | AK   | 80                    | Tuntas       |
| 10. | MT   | 90                    | Tuntas       |
| 11. | SA   | 60                    | Tidak Tuntas |
| 12. | MD   | 70                    | Tuntas       |
| 13. | YV   | 80                    | Tuntas       |
| 14. | DT   | 90                    | Tuntas       |
| 15. | NM   | 90                    | Tuntas       |
| 16. | CL   | 70                    | Tuntas       |

| No        | Nama | Nilai <i>Posttest</i> | Keterangan   |
|-----------|------|-----------------------|--------------|
| 17.       | AA   | 90                    | Tuntas       |
| 18.       | MA   | 80                    | Tuntas       |
| 19.       | RF   | 80                    | Tuntas       |
| 20..      | RA   | 80                    | Tuntas       |
| 21.       | MR   | 100                   | Tuntas       |
| 22.       | ZR   | 70                    | Tuntas       |
| 23.       | SH   | 80                    | Tuntas       |
| 24.       | AZ   | 90                    | Tuntas       |
| 25.       | MY   | 100                   | Tuntas       |
| 26.       | AU   | 80                    | Tuntas       |
| 27.       | NF   | 80                    | Tuntas       |
| 28        | SI   | 60                    | Tidak Tuntas |
| Rata-Rata |      | 78.57                 |              |

Sumber Data: Pengolaan Data Excel (2026)

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,57. Nilai tersebut berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum siswa mampu mencapai hasil belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Kung Fu Quiz*. Selain dianalisis melalui nilai rata-rata, hasil belajar siswa juga dianalisis berdasarkan tingkat ketuntasan belajar. Hasil perhitungan ketuntasan belajar disajikan pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Presentase Tingkat Ketuntasan

| Kategori     | Frekuensi | Persentase |
|--------------|-----------|------------|
| Tuntas       | 23        | 82%        |
| Tidak Tuntas | 5         | 18%        |
| Jumlah       | 28        | 100%       |

Sumber Data: Pengolaan Data Excel (2026)

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa sebanyak 23 siswa (82,14%) telah mencapai nilai KKM, sedangkan 5 siswa (17,86%) belum mencapai nilai KKM. Persentase ketuntasan sebesar 82,14% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media *Kung Fu Quiz* mampu memberikan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran sejarah. Temuan ini sejalan

dengan pendapat Wirda dkk. (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator untuk melihat tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

## Analisis Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 . Hasil Uji Normalitas

| <b>Tests of Normality</b> |                                       |           |             |                     |           |             |
|---------------------------|---------------------------------------|-----------|-------------|---------------------|-----------|-------------|
|                           | <i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i> |           |             | <i>Shapiro-Wilk</i> |           |             |
|                           | <i>Statistic</i>                      | <i>Df</i> | <i>Sig.</i> | <i>Statistic</i>    | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
| Hasil Belajar             | 0.186                                 | 28        | 0.014       | 0.938               | 28        | 0.101       |

Sumber: Pengolahan data IBM Ver27, 2026

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,101. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,101 > 0,05$ ), maka data hasil belajar berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *One Sample t-test*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan rata-rata hasil belajar siswa dengan nilai KKM sekolah sebesar 70. Hasil pengujian *One Sample t-test* disajikan pada Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji *One Sample t-test*

| <b>One-Sample Test</b> |          |           |                        |                        |                                                  |              |
|------------------------|----------|-----------|------------------------|------------------------|--------------------------------------------------|--------------|
| <i>Test Value = 70</i> |          |           |                        |                        |                                                  |              |
|                        | <i>t</i> | <i>df</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> | <i>Mean Difference</i> | <i>95% Confidence Interval of the Difference</i> |              |
|                        |          |           |                        |                        | <i>Lower</i>                                     | <i>Upper</i> |
| Hasil Belajar          | 3.422    | 27        | 0.002                  | 8.57143                | 3.4322                                           | 13.7107      |

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Karena hipotesis penelitian bersifat satu arah, maka nilai Sig. (1-tailed) diperoleh dengan membagi nilai Sig. (2-tailed) menjadi dua, yaitu 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 3,422 yang lebih besar daripada *t* tabel sebesar 1,703 ( $3,422 > 1,703$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Kung Fu Quiz* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Nilai *Mean Difference* sebesar 8,57143 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada 8,57 poin di atas KKM. Temuan ini

mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media *Kung Fu Quiz* menghasilkan capaian hasil belajar yang berada di atas standar ketuntasan yang telah ditentukan. Media pembelajaran yang memadukan unsur kuis interaktif dan aktivitas belajar kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mehawani Rosi dalam penelitian berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot di Kelas XII IPA 4 MAN Asahan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar sejarah siswa secara signifikan. Nilai rata-rata siswa sudah melampaui menjadi 78,71 yang artinya sudah mengalami peningkatan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kuis interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah. Meskipun media yang digunakan berbeda, yaitu *Kahoot* sedangkan penelitian ini menggunakan media *Kung Fu Quiz*, keduanya memiliki karakteristik yang serupa sebagai media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*) dan evaluasi pembelajaran.

Selain itu hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan dalam penelitian berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, setelah penerapan metode kuis interaktif pada siklus pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 98,45 dan 100% siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode kuis interaktif mampu meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dalam hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta didukung oleh penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif, seperti *Kung Fu Quiz*, efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dan membantu siswa mencapai ketuntasan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi alternatif yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran sejarah di sekolah.

## Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran Kung Fu Quiz pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) yang dipadukan dengan media Kung Fu Quiz. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 94,44% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Kung Fu Quiz dapat mendukung proses pembelajaran yang berlangsung secara terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kung Fu Quiz memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,57, yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 70. Selain itu, sebanyak 23 dari 28 siswa (82,14%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 siswa (17,86%) belum mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kung Fu Quiz. Hipotesis penelitian menguji apakah rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kung Fu Quiz lebih tinggi daripada nilai KKM, maka digunakan pengujian satu arah (one-tailed test). Dengan demikian, nilai signifikansi yang digunakan adalah Sig. (1-tailed) yang diperoleh dari  $0,002/2 = 0,001$ . Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,422, sedangkan nilai t tabel sebesar 1,703 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $df = 27$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,422 > 1,703$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti rata-rata hasil belajar siswa berbeda secara signifikan dan lebih tinggi daripada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Nilai Mean Difference sebesar 8,57143 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada 8,57 poin di atas KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kung Fu Quiz memberikan hasil belajar sejarah yang secara signifikan lebih tinggi daripada KKM serta dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung pencapaian ketuntasan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banda Aceh.

## Referensi

abidin, J., Hilmiyati, F., & Zohriah, A. (2024). Unravelling The Dynamics Of Madrasah Principal Performance And Teacher Quality: A Literature Review. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 10(01), 89–102.

- Alfaruqi, A. Z., & Nurwahidah, N. (2025). Reflection On Indonesia's Pisa Scores And The 2024 Madrasah Teacher Competency Assessment Results: Challenges In Enhancing Teacher Competence. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(1), 11–19.
- Arisana, A. L., & Ismani, I. (2012). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dan Persepsi Siswa Tentang Kualitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Man Yogyakarta Ii Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Azhari, M., & Jailani, J. (2023). Kontribusi Dinas Pendidikan Dayah Aceh Dalam Pengembangan Kurikulum Dayah Salafiyah Terpadu. *Fitrah: Journal Of Islamic Education*, 4(1), 26–42.
- Fadlin, I. (2025). Asumsi Dasar Filsafat Pendidikan Islam: Epistemologis Dan Aksiologis. *Ameena Journal*, 3(1), 36–45.
- Fahrurrozi, M. P., Edwita, M. P., & Totok Bintoro, M. P. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar*. Unj Press.
- Fauzi, R., & Anwar, K. (2025). Islamic Education And Pluralism: An Overview Of Multicultural Education Management. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 120–127.
- Hamzah, H., Tambak, S., & Ariyani, N. (2017). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Kepribadian Islam Siswa Di Sma Negeri 2 Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 76–95.
- Hisyam, H., Masitoh, S., & Arianto, F. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Di Kegiatan Pelatihan Jurnalistik. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1023–1032.
- Jasmalinda, J. (2021). Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2199-2206.
- Mirsal, I., Fuadi, A., Rani, S., & Nuwairah, N. (2025). Implementasi Akreditasi Dayah Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Aceh (Studi Kasus Dayah Darul Wustha Labuhan Haji Aceh Selatan). *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(2).

- Mizwar, E., Saputra, E., & Jannah, M. (2025). Applying Universal Design Technology In Learning At Islam Religious Education Study Program At Islamic Institute Of Almuslim Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 25(2), 216–223.
- Rodliyah, S. (2021). Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan (Cetakan Ii). Iain Jember Press.
- Rosi, M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Kelas Xii Ipa 4 Man Asahan. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 1(3), 87-92.
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, Rahmayanti, N. S., & Khoerunnisa, P. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X-4 Sman 2 Karawang. *Hikmah; Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 73–87.
- Sarie, F., Sutaguna, I. N. T., Suraoka, I. P., Damanik, D., Efrina, G., Sari, R., Nengsi, A. R., Triansyah, F. A., & Massenga, T. W. (2023). Metodologi Penelitian (So Manullang. *Yayasan Cendekia Mulia Mandiri*.
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Peneliian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Sukenti, D., Tambak, S., & Siregar, E. (2021). Learning Assessment For Madrasah Teacher: Strengthening Islamic Psychosocial And Emotional Intelligence. *Al-Isblab: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 725–740.
- Surahman, K. (2025). *Teacherpreneurship, Collegial Leadership, Dan Collaborative Skills: Studi Pada Guru Konten Kreator Di Indonesia* [Phd Thesis, Iain Palopo].
- Syarifuddin, M. A., & Rahmah, P. (2025). Implementasi Metode Tahfiz Interaktif Dalam Pembelajaran Al-Quran Di Pesantren Al-Muslim Bireuen. *Pena Aceh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 106–118.
- Tute, K. J., Suryani, L., & Aje, A. U. (2020). Pengaruh Iklim Kerja Dan Kualitas Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1326–1335.
- Virdi, S., Khotimah, H., & Dewi, K. (2023). Sosiologi Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(1), 162–177.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan