

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Sebagai calon tenaga kependidikan atau guru kita sering mendengar istilah pembelajaran, Dimiyati & Mudjiono dalam Sagala (2010, hlm. 62) mengatakan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Pendapat tersebut sejalan dengan UUSPN No.20 tahun 2003 mengatakan “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan”. Pembelajaran tidak hanya proses timbal balik antara guru dengan peserta didik ternyata dari pendapat diatas kita bisa tahu bahwa ada faktor lain yang ada dalam pembelajaran yaitu sumber belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak (Majid, 2014, hlm. 15). Adapun pendapat lain, menurut Rusman (2016, hlm. 1) mengatakan “Pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri dari atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”.

Dapat disimpulkan dari beberapa teori diatas bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru yang di rencanakan untuk membuat suasana belajar yang aktif, yang dimana dalam prosesnya terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar/media pembelajaran. Serta pembelajaran juga merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran juga memiliki sebuah komponen sistem

pembelajaran. Adapun komponen sistem pembelajaran akan di gambarkan oleh Brown dalam Sanjaya, (2010 hlm. 11) Sebagai berikut:



Gambar 2.1 Komponen sistem pembelajaran

Berdasarkan gambar tersebut Sanjaya, (2010, hlm 9-13) menjelaskan tentang komponen sistem pembelajaran sebagai berikut:

a. Siswa

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, maka proses pengembangan perencanaan dan desain pembelajaran, siswa harus dijadikan pusat dari segala kegiatan. Artinya, keputusan-keputusan yang diambil dalam perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan dasar, minat, dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa itu sendiri.

Analisis siswa merupakan suatu hal yang penting sebelum merencanakan suatu proses perencanaan pembelajaran. Misalnya, kita membutuhkan informasi tentang apa saja yang harus diketahui oleh mereka sesuai dengan tuntutan kurikulum?, Apa saja yang sudah mereka ketahui dan mana saja yang belum dipahami?, Masalah apa saja yang mereka hadapi dalam proses belajar?, Adakah sesuatu yang mereka harapkan dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya.

Apabila kita telah memahami persoalan-persoalan yang berhubungan dengan siswa, maka selanjutnya kita dapat memulai melakukan proses perencanaan dan menyusun desain. Jadi dengan demikian, keputusan apapun yang harus kita ambil sebaiknya berangkat dari kondisi siswa yang akan kita belajarkan.

b. Tujuan

Tujuan adalah komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen siswa sebagai subjek belajar. Dalam konteks pendidikan, persoalan tujuan merupakan persoalan tentang misi dan visi suatu lembaga pendidikan itu sendiri. Artinya tujuan penyelenggaraan pendidikan diturunkan dari visi dan misi lembaga pendidikan itu sendiri, misalnya (1) melatih siswa agar memiliki kemampuan tinggi dalam bidang permesinan, (2) mengajarkan keterampilan dasar bagi siswa, serta (3) memberikan jaminan agar lulusan menjadi tenaga kerja yang efektif dalam bidang tertentu, memiliki kreativitas yang tinggi dan lain sebagainya.

Selanjutnya tujuan yang bersifat umum itu diterjemahkan menjadi tujuan yang lebih spesifik, misalnya seperti (1) menyiapkan siswa agar menguasai bidang permesinan X (contohnya mesin diesel), (2) memberikan pelajaran agar siswa memiliki kemampuan dalam membaca, menulis dan berhitung, (3) menjamin lulusan agar memiliki kemampuan untuk dapat berkarir atau bekerja dalam bidang ekonomi, *consumer information*, musik dan seni, serta bidang olahraga.

Tujuan-tujuan tersebut sebenarnya merupakan arah yang harus dijadikan rujukan dalam proses pembelajaran. Artinya tujuan-tujuan khusus, yang dirumuskan harus berorientasi pada pencapaian tujuan umum tersebut. Tujuan-tujuan khusus yang direncanakan oleh guru meliputi (1) pengetahuan, informasi, serta pemahaman sebagai bidang kognitif, (2) sikap dan apresiasi sebagai tujuan bidang afektif, serta (3) berbagai kemampuan sebagai bidang psikomotorik

Dalam konteks pembelajaran, tujuan khusus dirumuskan sebagai teknik untuk mencapai tujuan pendidikan.

c. Kondisi

Kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang di rancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik. Merencanakan pembelajaran salah satunya adalah menyediakan kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya sendiri. Demikian juga daam mendesain pembelajaran desainer perlu menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar dengan penuh motivasi dan penuh gairah, oleh sebab itu, tugas guru memfasilitasi pada siswa agar mereka belajar sesuai dengan minat, motivasi dan gayanya sendiri. Semuanya itu bisa dirancang melalui pendekatan belajar secara klasikal dalam kelompok kelas besar, kelompok kelas kecil dan bahkan belajar secara mandiri. Namun demikian, walaupun para desainer menggunakan berbagai pendekatan pada akhirnya sasaran akhir adalah bagaimana agar setiap individu dapat belajar. Oleh karena itu tekanan dalam menentukan kondisi belajar siswa adalah siswa secara individual.

d. Sumber-sumber Belajar

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Di dalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar. Dalam proses merencanakan pembelajaran, perencana harus dapat menggambarkan apa yang harus dilakukan guru dan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Sedangkan dalam mendesain pembelajaran para desainer perlu menentukan sumber belajar apa dan bagaimana cara memanfaatkannya.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan, tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.

Sedangkan Hamalik, (2010, hlm. 77) menyebutkan komponen-komponen pembelajaran lebih banyak dibandingkan dengan teori sebelumnya, yakni (1) tujuan pendidikan dan pengajaran, (2) peserta didik atau siswa, (3) tenaga kependidikan khususnya guru, (4) perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum, (5) strategi pembelajaran, (6) media pengajaran., serta (7) evaluasi pengajaran.

Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan teori yang telah di kemukakan sebelumnya bahwa komponen-komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan oleh guru.

Dilihat dari penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran yang telah di jelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang dimana sumber/media pembelajaran ini dapat menambah pengalaman belajar siswa dan merupakan suatu komponen yang tidak kalah penting walaupun media pembelajaran hanya sebagai alat bantu, pendapat ini sejalan dengan Sanjaya (2006, hlm. 60-61) mengatakan, “Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari

mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat”.

2. Media

Media dalam proses belajar mengajar sudah tidak asing kita dengar, Arsyad, (2017, hlm. 3-4) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, atau perantara. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dijelaskan kembali secara lebih jelas bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Selain pengertian media yang telah diuraikan diatas, masih terdapat pengertian lain yang di kemukakan oleh Heinich, dalam Susilana & Riyana, (2008, hlm.6) mengatakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Contohnya seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan istruktur.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat atau bahan yang dapat menyampaikan suatu pesan diantara penerima dan pengirim pesan. Dalam proses belajar mengajar tentunya semua kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, dengan adanya media maka penyampaian pesan-pesan pembelajaran akan lebih tersampaikan dengan baik.

Pengertian media begitu sangat luas namun peneliti membatasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Arsyad, (2017, hlm. 3) mengatakan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi segala bentuk media yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar media tersebut termasuk dalam kriteria pembelajaran.

3. Media pembelajaran

Sebelumnya kita mengetahui media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran penting dalam prosesnya, Newby dalam Wibawanto, (2017, hlm. 5-6) Menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang”. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Susilana & Riyana, (2008, hlm. 7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, pesan tersebut adalah pesan pembelajaran yang ingin disampaikan sebagai usaha untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pendapat lain mengenai media pembelajaran dikemukakan oleh Dewi, (2008, hlm. 3) yang mengatakan “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar”.

Sedangkan Hidayah, N. & Hasbullah, (2014, hlm. 47-48) berpendapat mengenai media pembelajaran lebih rinci lagi, sebagai berikut “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif”.

Dari beberapa teori diatas media pembelajaran dapat di simpulkan sebagai berikut, media pembelajaran merupakan alat bantu atau bahan yang dapat membantu mengoptimalkan pengalaman belajar serta memiliki peranan penting dalam menunjang peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, alat dan bahan tersebut bisa berupa *software* dan *hardware*, yang dapat merangsang peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Menurut peneliti media pembelajaran ini mempunyai pengaruh besar terhadap ketercapaian hasil belajar peserta didik karena dengan adanya media pembelajaran dapat menstimulus semua indera peserta didik, pendapat ini sejalan dengan Arsyad (2017, hlm.11) yang menjelaskan “...agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya ... Semakin besar alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimenegerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan”. Sementara itu, Dale dalam Arsyad (2017, hlm 13) memperkirakan bahwa “pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengan sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar”.

4. Multimedia Interaktif

Dalam proses belajar mengajar tentunya interaksi didalam kelas tidak hanya guru dengan peserta didik saja, melainkan media yang digunakan pun diharapkan dapat berinteraksi juga dengan peserta didik. Arsyad (2017, hlm. 162) mengatakan bahwa multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi”. Sedangkan Daryanto (2013, hlm.51) menjelaskan multimedia interaktif lebih spesifik “multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial, contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi

dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain”.

Dari uraian di atas, apabila kedua penjelasan diatas digabungkan maka multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu media yang dapat mengkombinasikan teks, suara, dan video sekaligus dalam waktu yang bersamaan yang dilengkapi dengan alat pengontrol agar pengguna dapat mengendalikan sesuai kehendaknya.

a. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pemilihan multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut peneliti sangat tepat karena multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa, Daryanto (2013, hlm. 52) menjelaskan manfaat multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerja suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

b. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Selain memiliki manfaat yang begitu besar multimedia pembelajaran juga memiliki karakteristik dan fungsi. Daryanto (2013, hlm. 53-54) menjelaskan karakteristik dan fungsi multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

c. Format Multimedia Pembelajaran

Daryanto (2013, hlm. 54-56) menjelaskan mengenai format sajian multimedia yang dapat di kategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multi media pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu

saja (remedial). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2) Drill dan Practise

Formatan ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran didalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya yang biasanya berhubungan dengan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4) Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan

praktikum di laboratorium IPA, biologi, atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan disini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Media pembelajaran yang menggunakan banyak media, dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia, dapat dibuat dengan menggunakan banyak perangkat lunak yang dapat untuk mengolah teks, seperti *microsoft office* atau *noe pad*; mengolah gambar seperti *corel draw*, *microsoft visio*, *adobe photo shop*, dan lain-lain; mengolah animasi baik animasi teks ataupun animasi gambar seperti; *macromedia family (flash, freehand, authorware, dreamweaver)*, *3D max*, *swish* dan lain-lain; mengolah suara seperti *cool edit pro*, *audio studio*, dan lain-lain; mengolah video seperti *windows moviemaker*, *vcd cutter*, dan lain-lain dan digabungkan menjadi satu dengan program-program *authoring (authoring tool)* seperti *macromedia authorware*, *dreamweaver*, *visual basic*, *delphi*, dan lain-lain.

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh

materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.

Media pembelajaran berbasis multimedia tersebut juga harus mudah peng-install-annya. Karena dengan kemudahan tersebut membuat pengguna merasa lebih praktis dan penyebarannya akan lebih luas. Pada penelitian ini peneliti menggunakan “*Kahoot*” sebagai multimedia interaktif.

5. *Kahoot*

Salah satu aplikasi game yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 *Kahoot* dibuka secara umum untuk publik.

Lime (2018, hlm. 12) mengatakan “*Kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lainnya. Uniknya pilihan jawaban dalam *Kahoot* diwakili oleh gambar dan warna”

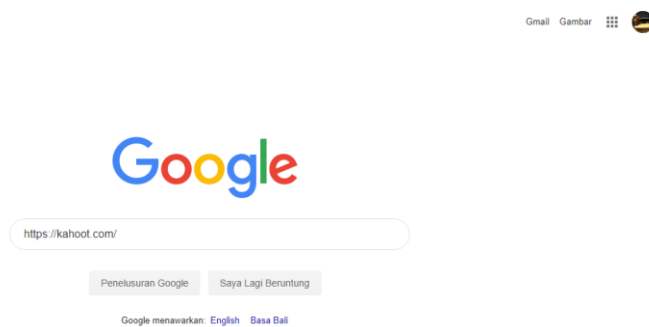
Pendapat lain tentang *Kahoot* kemukakan oleh Cahyani (2018, hlm. 44) yang mengatakan “*Kahoot* adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan”

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Kahoot* merupakan sebuah multimedia pembelajaran interaktif online yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menguatkan materi yang telah disampaikan yang disajikan dalam bentuk kuis, dimainkan seperti game sehingga mampu memberikan suasana belajar yang kekinian, dan

menarik, karena dalam penggunaannya peserta didik menjawab kuis tersebut dengan bantuan handphone android.

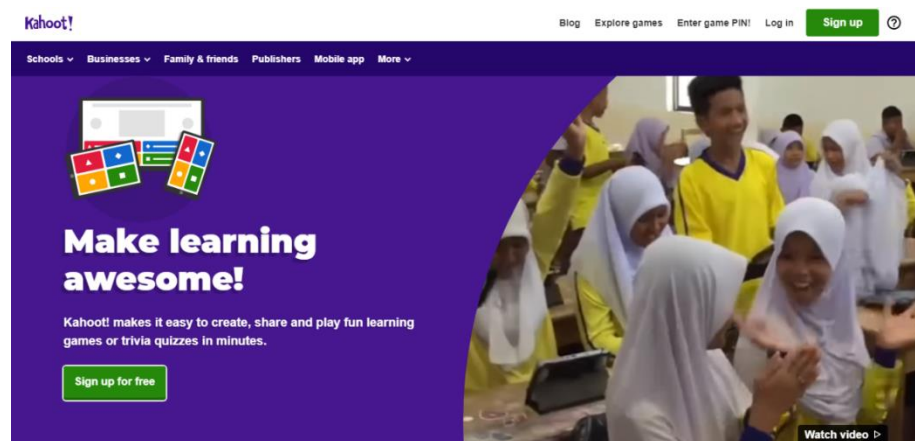
Dalam penggunaannya *Kahoot* cukup mudah untuk dibuat dan dimainkan ada beberapa langkah dalam penggunaannya sebelum *Kahoot* dapat dimainkan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Buka browser di perangkat laptop atau komputer yang sudah terkoneksi internet, lalu ketik <https://kahoot.com/> dalam kolom pencarian.



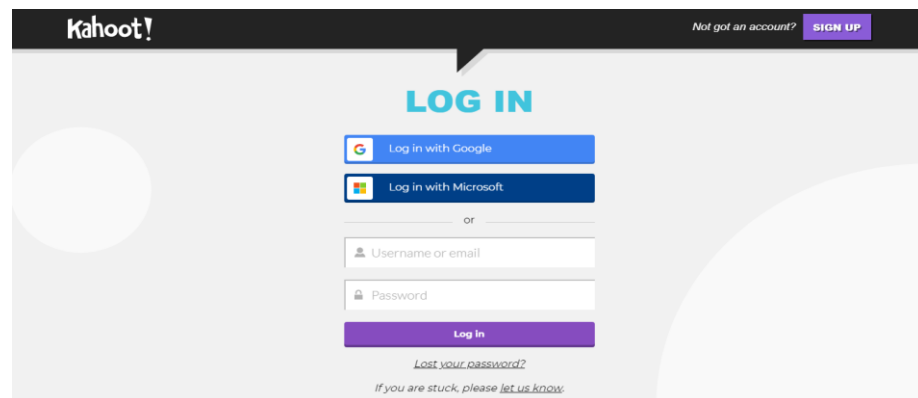
Gambar 2.2 Kolom pencarian kahoot

- b. Kita akan masuk ke menu utama *Kahoot* seperti pada gambar dibawah ini, agar kita bisa mengakses *Kahoot* tersebut kita perlu mendaftar dengan cara mengklik *sign up* yang terdapat pada pojok kanan atas.



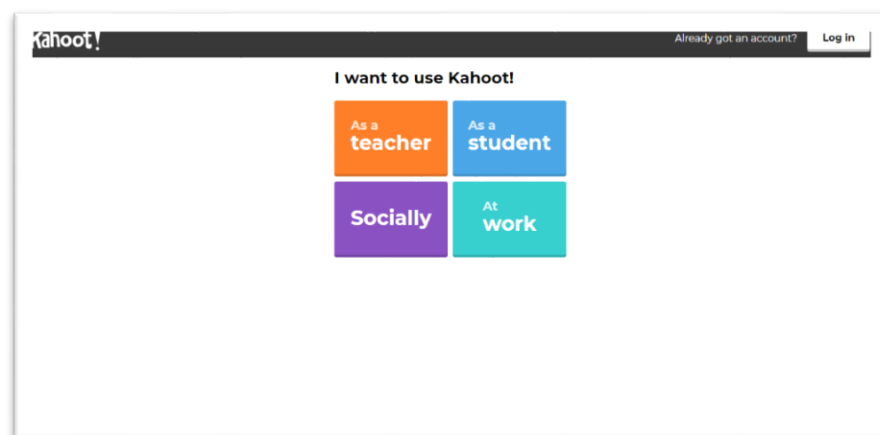
Gambar 2.3 Menu utama kahoot

- c. Daftarkan dengan menggunakan akun google mail agar lebih praktis.



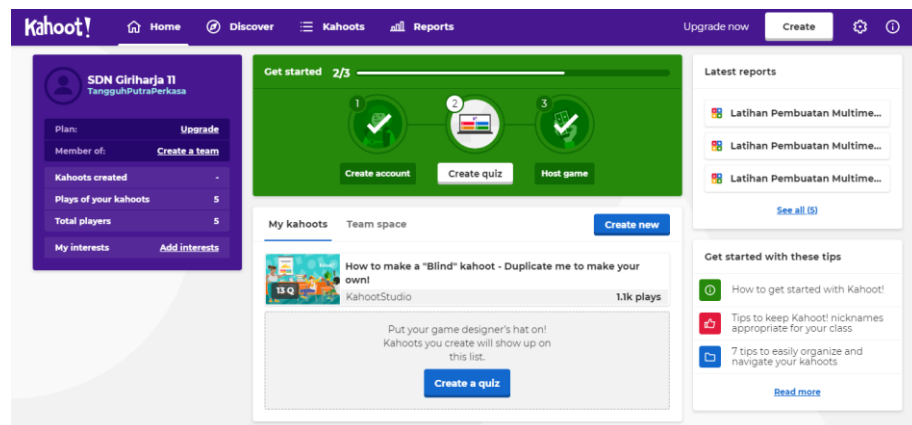
Gambar 2.4 Login kahoot

- d. Setelah mendaftar maka kita diberi 4 pilihan diantaranya kita mendaftar sebagai guru, murid, kebutuhan pekerjaan dan lainnya. karena kita sebagai pengajar maka klik kolom berwarna oranye bertuliskan *As a teacher*.



Gambar 2.5 Opsi kahoot

- e. Setelah mengklik kolom oranye maka tampilan *Kahoot* pun menyesuaikan tampilannya sebagai pengajar yang akan menyiapkan media pembelajaran yang akan dibuat. Karena peneliti menggunakan metode kuis maka peneliti memilih *Creat a quiz* untuk menyiapkan kuis yang akan dimainkan oleh peserta didik.



Gambar 2.6 Tampilan utama kahoot

- f. Ada beberapa pilihan disini kita bisa menamai judul kuis ini pada kolom *title*, menambahkan deskripsi pada kuis tersebut, menambahkan gambar untuk sampul kuis, dan menambahkan video pembuka. Setelah melengkapi kolom-kolom judul, deskripsi, gambar sampul, dan video, untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya klik ok, go untuk melanjutkan membuat kuis tersebut

Gambar 2.7 Format pembuatan kahoot

- g. Klik *add question* dengan logo “+” untuk membuat soal kuis yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar peserta didik.

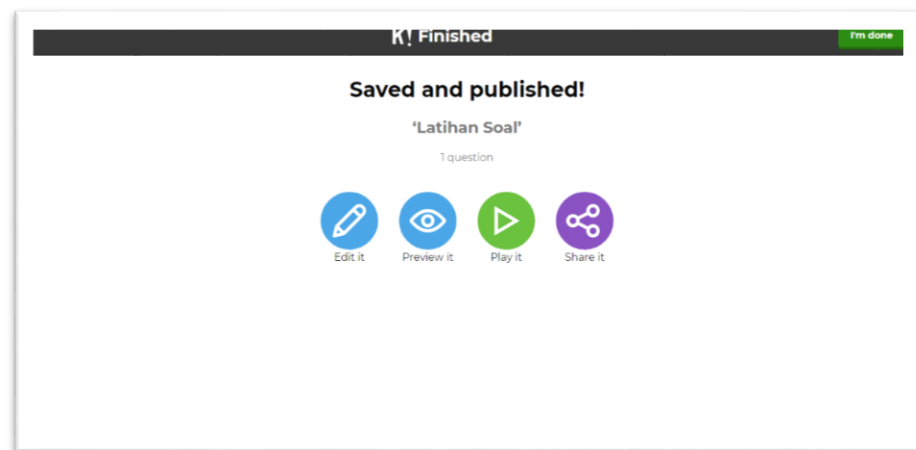
Gambar 2.8 Format pembuatan soal

- h. Disini kita tambahkan soal penguatan yang ingin ditanya kepada peserta didik pada kolom *question*, atur waktu durasi kemunculan pertanyaan tersebut sesuai dengan kebutuhan, aktifkan award poin agar peserta didik mendapat reward poin jika menjawab pertanyaan dengan benar, tambahkan video atau gambar jika diperlukan pada kolom media, lalu masukan jawaban-jawaban pada kolom answer, klik tanda centang untuk menandai jawaban yang benar. Terus ulangi langkah berikut dengan klik next hingga jumlah soal yang diinginkan.

Gambar 2.9 Format jawaban soal

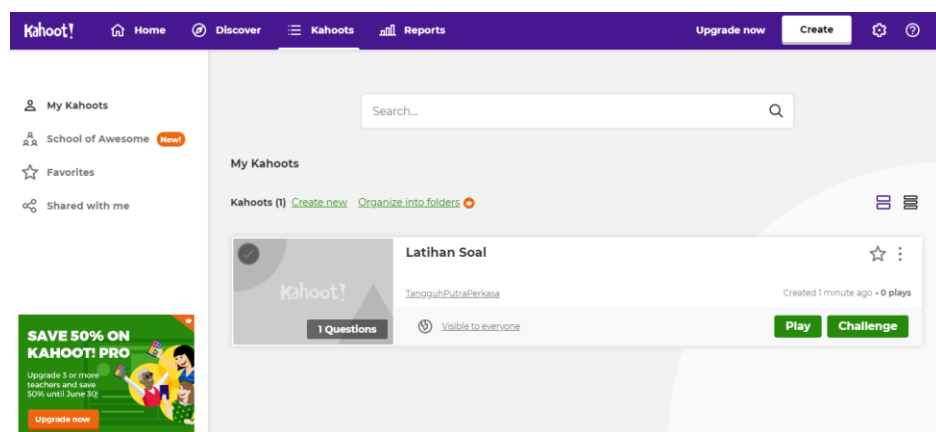
- i. Saat pembuatan soal sudah selesai kita dapat mengedit kembali dengan mengklik simbol gambar pensil bertuliskan *Edit it*, kita dapat memeriksa kembali dengan mengklik simbol mata bertuliskan *Preview it*, kita dapat langsung mencoba memainkannya sebelum kuis ini diberikan kepada peserta didik, dan kita dapat langsung membagikannya dengan mengklik simbol *share it*. Atau jika kuis ini akan disimpan

terlebih dahulu untuk nanti kita bisa menyimpan nya dengan mengklik *im done* di pojok kanan atas.



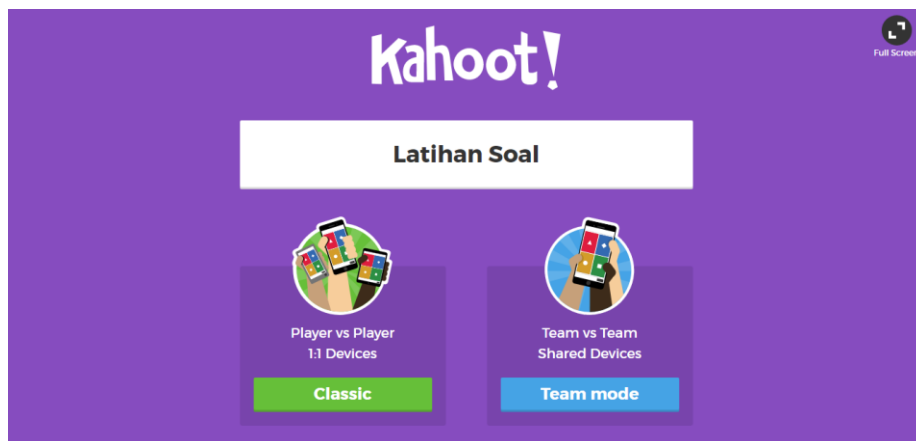
Gambar 2.10 Tampilan akhir kahoot

- j. Ketika kita mengklik *im done* maka tampilan akan menjadi seperti sebelumnya, kuis yang kita buat tersimpan pada tampilan akun *Kahoot* yang sudah terdaftar, setelah itu kita klik *play* untuk memainkannya bersama peserta didik.



Gambar 2.11 Menu utama kahoot

- k. Disini kita bisa memilih mode kuis yang akan dimainkan oleh peserta didik, *Classic* untuk dimainkan secara individu, *Team mode* untuk dimainkan secara berkelompok.



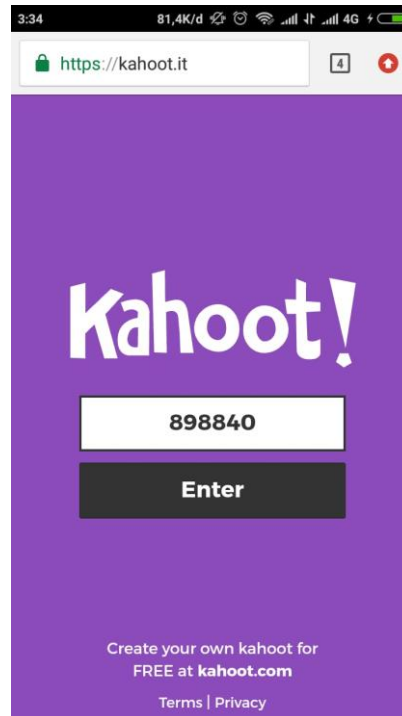
Gambar 2.12 Mode kahoot

1. Jikat kita sudah memilih mode tersebut kita akan di beri game pin, game pini merupakan angka yang digunakan oleh peserta didik seperti password yang nantinya diakses melalui handphone peserta didik. Pada tahap ini pastikan laptop atau pc sudah tehubung kepada *infocus* agar peserta didik dapat melihat *game pin* tersebut



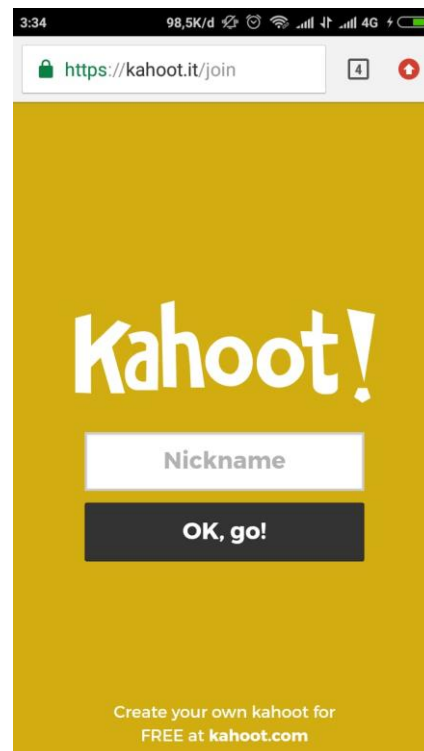
Gambar 2.13 Pin kahoot

- m. Setelah itu, arahkan peserta didik untuk menggunakan handphone nya untuk membuka kahoot.it di browser handphone nya masing-masing. Pada kolom ini peserta didik mengisi game pin yang sebelumnya muncul pada laptop yang sudah diproyeksikan melalui *infocus*.



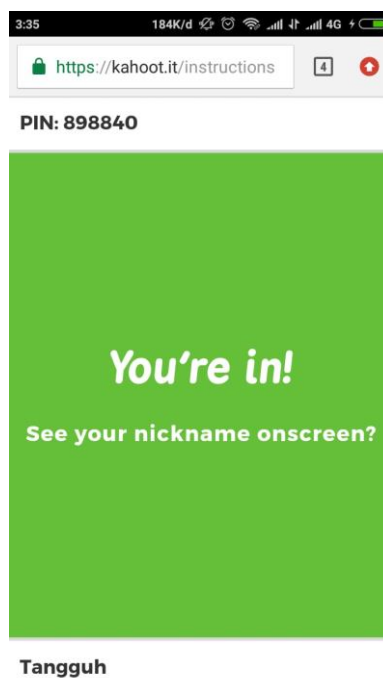
Gambar 2.14 Tampilan kahoot pada handphone

- n. Isikan nama sesuai identitas peserta didik di kolom nickname lalu klik *Ok, go!*



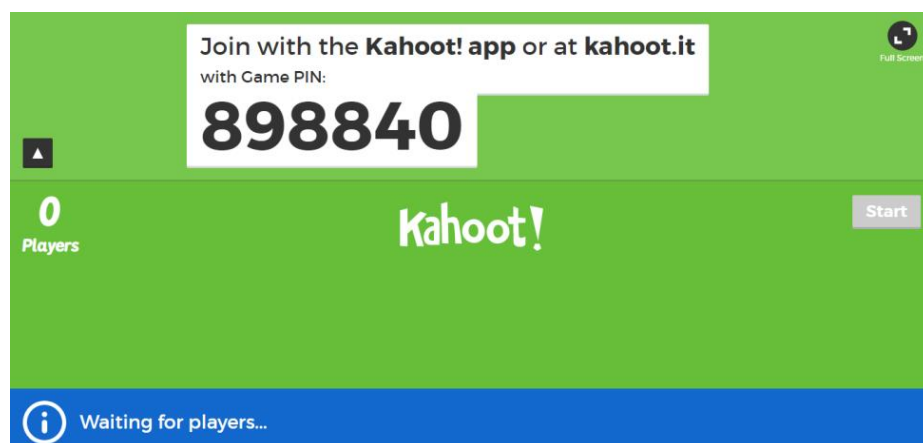
Gambar 2.15 Tampilan pengisian nama

- o. Pada gambar tahap ini, merupakan proses dimana peserta didik menunggu pada lobby kuis yang telah kita buat, sebelum Guru memulai kuis ini pastikan semua peserta didik sudah masuk kedalam lobby kuis yang telah kita buat.



Gambar 2.16 Konfirmasi masuk kahoot

- p. Jika seluruh peserta didik yang ikut berpartisipasi sudah masuk kedalam lobby kuis guru maka klik start untuk memulai kuis tersebut.



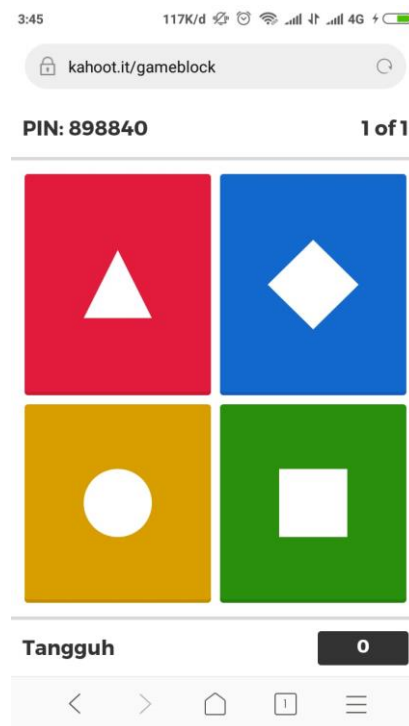
Gambar 2.17 Lobby utama kahoot

- q. Tampilan pertanyaan akan seperti gambar di bawah ini peserta didik akan melihat soal melalui *infocus* yang digunakan diruangan kelas.



Gambar 2.18 Tampilan soal pada proyektor

- r. Sedangkan tampilan pada smartphone peserta didik akan seperti gambar di bawah ini untuk menentukan jawaban sesuai dengan keinginan peserta didik. Jawaban peserta didik disesuaikan dengan simbol jawaban.



Gambar 2.19 Tampilan opsi jawaban pada handphone

- s. Setelah semua soal dalam kuis habis, *Kahoot* akan memunculkan nama-nama peserta didik yang mendapatkan point yang paling tinggi sebagai salah satu reward dalam penggunaan *Kahoot*.



Gambar 2.20 Skor kahoot

6. Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar tentunya kita mengharapkan hasil yang ingin diperoleh oleh peserta didik. Menurut Mulyasa (2013, hlm. 46), Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Lime (2018, hlm. 21) mendefinisikan Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun perubahan perilaku sikap yang relative menetap pada diri siswa.

Berdasarkan pendapat di atas ternyata terdapat kesamaan yaitu hasil belajar merupakan suatu prestasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi dari suatu kegiatan yang didapatkan oleh seseorang ataupun peserta didik sehingga prestasi tersebut dapat memberikan perubahan dan pembentukan tingkah laku pembelajar. Perilaku hasil pembelajaran secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini fokus yang akan di kaji adalah ranah kognitif.

a. Unsur-unsur Hasil Belajar

Menurut Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian yang berisi “Lingkup penilaian hasil belajar meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan).

Aspek kognitif, mencakup: pengetahuan (*recalling*), yaitu kemampuan mengingat. Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan memahami. Aplikasi (*application*), yaitu kemampuan penerapan. analisis (*analyze*), yaitu kemampuan menganalisa suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil. Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan. Evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk dan memutuskan mengambil tindakan.

Aspek afektif, mencakup: menerima (*receiving*) termasuk menerima stimulus, respon, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. Menanggapi (*responding*) reaksi yang diberikan. Menilai (*evaluating*) kesadaran menerima norma, sistem nilai dan lain-lain. Mengorganisasikan (*organization*) pengembangan norma dan organisasi sistem nilai. Membentuk watak (*characterization*) sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

Aspek psikomotor, merupakan tindakan seseorang yang dilandasi penjiwaan atas dasar teori yang dipahami dalam suatu mata pelajaran. Ranah psikomotor meliputi meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan cepat (*articulation*), dan melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Adapun ranah yang diambil oleh peneliti adalah aspek pengetahuan (kognitif).

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Sebelum membahas tentang pengertian dari hasil belajar kognitif, sebelumnya kita telah mengetahui pengertian belajar dan kognitif itu sendiri, menurut Muhibbin Syah (2009, hlm. 65) mengemukakan bahwa Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

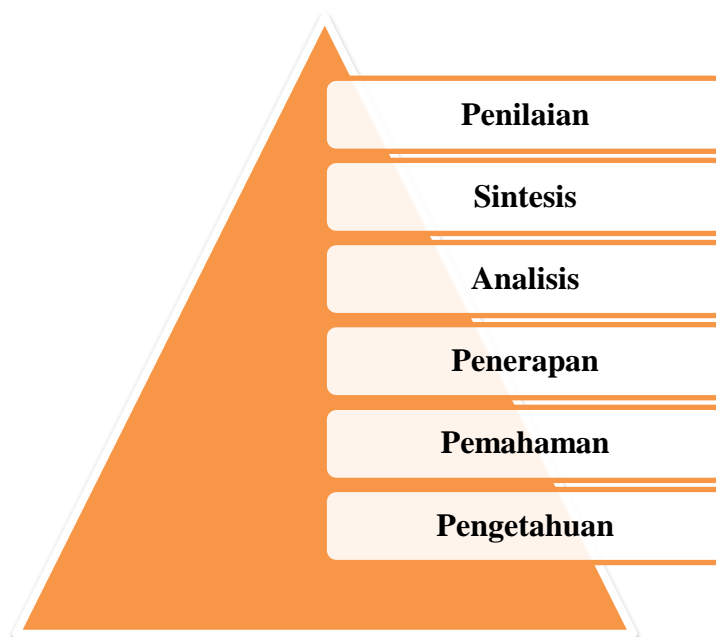
Adapun menurut Anas Sudijono (2011, hlm. 49) mengemukakan bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Sependapat dengan Anas, Asrul, dkk. (2015, hlm. 99) berpendapat ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental atau otak yang dikelompokkan ke dalam pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Dari pengertian kognitif menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah perkembangan suatu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Berdasarkan pengertian hasil belajar dan kognitif di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah ia melakukan suatu pembelajaran.

c. Macam-macam Hasil Belajar Kognitif

Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut Taksonomi Bloom dalam (Makmun 2012, hlm. 189) yang diurutkan

secara hierarki piramidal. Sistem klasifikasi Bloom tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.21 Sistem klasifikasi Bloom

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai tiap aspek sebagaimana diberikan dalam taksonomi Bloom

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Aspek yang pertama adalah pengetahuan, menurut Poerwati (2013, hlm. 64) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan proses berpikir yang paling rendah. Kemampuan mengetahui juga dapat diartikan kemampuan mengenai fakta, konsep, prinsip, dan skill.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Aspek yang kedua adalah pemahaman, menurut Purwanto (2010, hlm. 44) Pemahaman (*Comprehension*) adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

3) Penerapan (*Application*)

Aspek yang ketiga adalah penerapan, Sudijono dalam Kurniawan (2012, hlm. 12) mengartikan penerapan (*Application*) sebagai kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkrit.

4) Analisis (*Analysis*) Analisis

Aspek yang keempat adalah analisis, menurut Mulyasa (2013, hlm. 66) Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Aspek yang kelima adalah sintesis, menurut Kunandar (2013, hlm. 58) Sintesis (*Synthesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Berpikir sintesis merupakan proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari berpikir analisis.

6) Penilaian (*Evaluation*)

Aspek yang terakhir adalah penilaian, menurut Hamalik (2010, hlm. 78) Penilaian (*Evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide. Misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria tertentu. Kemampuan melakukan evaluasi juga dapat diartikan mempertimbangkan dan menilai benar salah, baik buruk, bermanfaat dan tidak bermanfaat.

d. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, Widodo (2006, hlm. 5-13) memaparkan dimensi dari hasil belajar dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 2.1

Dimensi Hasil Belajar Kognitif

No	Dimensi	Proses
1.	Menghafal (Remember)	Mengenali (Recognizing), dan Mengingat (recalling)
2.	Memahami (Understand)	Menafsirkan (interpreting), memberikan contoh (exemplifying), mengkalifikasi (classifying), meringkas (summarizing), menarik inferensi (inferring), membandingkan (comparing), dan menjelaskan (explaining).
3.	Mengaplikasikan (applying)	Menjalankan (executing), dan Mengimplementasikan (implementing)
4.	Menganalisis (Analyzing)	Membedakan (differentiating), mengorganisir (organizing), dan menemukan pesan tersirat (attributing)
5.	Mengevaluasi	Memeriksa (checking) dan Mengkritik (critiquing)
6.	Membuat (Create)	Membuat (generating), merencanakan (planning), dan memproduksi (producing)

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang lain, dimana penelitiannya memiliki kesesuaian dengan

penelitian yang dilakukan oleh penulis. Berikut hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan Multimedia pembelajaran interaktif diantaranya:

1. Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi (2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar”. Dengan metode penelitian eksperimen, adapun hasil penelitian yang didapat rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen 51,57 dan kelompok control 51,87. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai kelompok eksperimen 83,80 sedangkan kelompok control 74,33. Hasil nilai signifikansi dari uji-t $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.

2. Lime (2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Lime pada tahun 2018 yang berjudul judul “Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerja Sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, dengan metode penelitian deskriptif. Adapun hasil penelitian yang didapat adalah (1) Presentase pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD sebesar 86,11%. Berdasarkan presentase tersebut, pemanfaatan media kahoot termasuk dalam kategori sangat baik, (2) kerjasama siswa yang telah diverifikasi dengan hasil wawancara didapatkan hasil bahwa kerjasama siswa termasuk dalam kategori sangat baik, (3) presentase hasil belajar tuntas KKM mencapai 78,26%. Berdasarkan presentase tersebut, hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Dari kedua penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan multimedia interaktif kahoot dengan hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Sugiyono (2014, hlm. 60) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Berdasarkan pandangan yang diperoleh dari kajian teori tersebut maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang salah satunya faktor media pembelajaran yang masih menggunakan media biasa sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena media pembelajaran biasa belum dapat menyampaikan materi dengan baik. Penggunaan multimedia interaktif akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena penggunaan multimedia interaktif ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sudah banyak mengenal teknologi digital sehingga peserta didik dapat lebih memahami pelajaran yang dijelaskan.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka kerangka berpikir pada penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.22 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memiliki asumsi bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif

Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD. Karena multimedia interaktif *Kahoot* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik dan dapat mematangkan suatu materi pelajaran sehingga materi tersebut akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, menurut Priyono (2016, hlm.66-67) Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti. Adapun hipotesis dari penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Hipotesis Ho: Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif kahoot tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Hipotesis Ha: Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.