

BAB II

PENDAHULUAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

“Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. (Djamarah dan Zain, 2010, hlm 120). “Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media” (Nurseto, 2011, hlm 19). Menurut Ali Muhson (2010, hlm 1) “media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran”. Oleh karena itu seorang guru haruslah memikirkan bagaimana memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran yang sesuai jalur yang akan dicapai oleh peserta didik. Cara untuk memilih media pembelajaran yang baik dan benar adalah diperlukan kemampuan guru dalam memahami media dengan meneliti langkah – langkah yang tepat dan implementasi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik peserta didik lebih bersemangat serta meningkat keaktifan belajarnya pun berpengaruh. Media pembelajaran itu adalah alat perantara pembelajaran untuk menyampaikan sebuah informasi dari guru kepada peserta didik agar lebih mudah diterima dan membantu proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sudrajat, Akhmad (2008, hlm 1) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur,

model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad, Azhar (2002, hlm 11) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

d. Tujuan Media Pembelajaran

Permana, Aziz (2013, hlm 1) mengemukakan tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

e. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad dalam Nabila Nur Annisa (2013, hlm 74) adapun indikator media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Sesuai Dengan Tujuan. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.
2. Praktis, Luwes, dan Bertahan
Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
3. Mampu dan Terampil Menggunakan
Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut.
4. Pengelompokan Sasaran
Siswa terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Untuk itu pemilihan media pembelajaran tidak dapat disama ratakan, memang untuk media pembelajaran tertentu yang bersifat universal masih dapat digunakan, namun untuk yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus dipertimbangkan pemilihan media pembelajaran untuk masing-masing kelompok.
5. Mutu Teknis
Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya.

2. **Media *Game Edukasi Kahoot***

a) **Media *kahoot***

“Media pembelajaran *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan *game*” (Maksimilianus Eko Prasetyo, 2019, hlm 21). “Pemanfaatan media *kahoot* berbasis internet dapat mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri” (Dr. Rusman, M.Pd 2014, hlm 341). Media pembelajaran *kahoot* memiliki banyak keunggulan salahsatunya alokasi waktu yang terbatas, dengan adanya keterbatasan waktu peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan oleh guru. Keunggulan lain media pembelajaran *kahoot* ini adalah bisa menggunakan gambar atau warna serta tampilan – tampilan menarik lainnya. “*Kahoot* adalah aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format

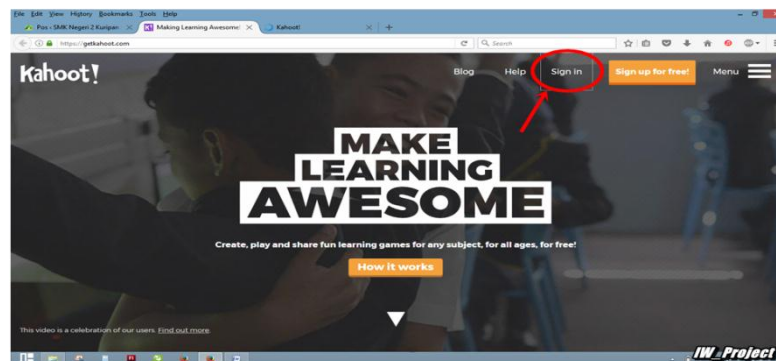
permainan” (Sumarso, S.Pd., M.Pd 2019, hlm 9). Dalam media pembelajaran *kahoot* juga terdapat 2 cara yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Bermain dengan cara *classic* yaitu secara individu dan hanya muncul satu nama peserta didik saja sedangkan bermain dengan cara *team mode* yaitu secara kelompok dan akan muncul nama-nama peserta didik dalam satu kelompok. Dengan pembelajaran sebelum memakai media *kahoot* peserta didik meskipun sudah terbagi kelompok oleh guru namun ada saja yang belajar secara individu. Maka dari itu, dengan melihat banyak keunggulan dari media pembelajaran *kahoot* menjadikan peneliti memilih untuk mengubah media pembelajarannya. ”*Kahoot!*” merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brad, 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 untuk publik.

b) Cara mengakses *kahoot*

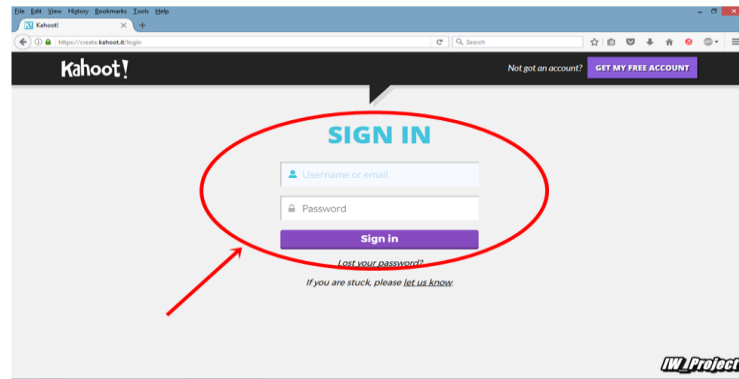
Gambar 2. 1 **Langkah - langkah dalam mengakses kahoot**

(Sumber : (Irfan F. Wibisono, 2017, hlm 1)

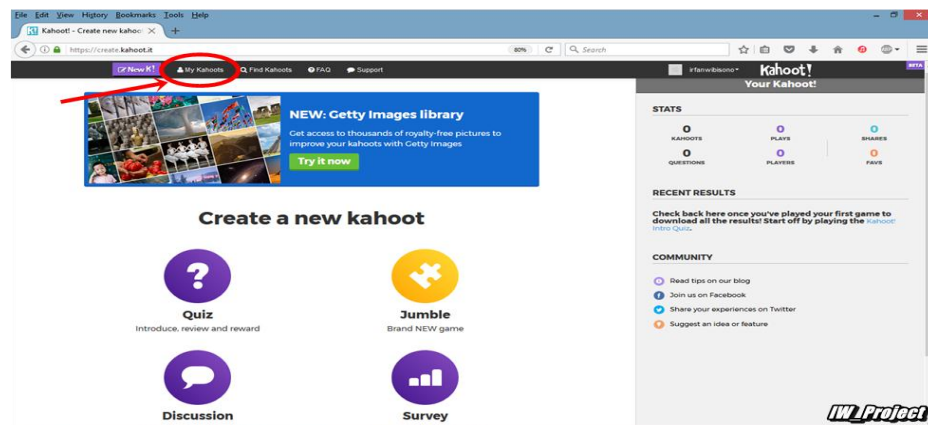
Langkah pertama, silahkan masuk pada <https://getkahot.com> dan klik *Sign in* pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada laman Sign in.



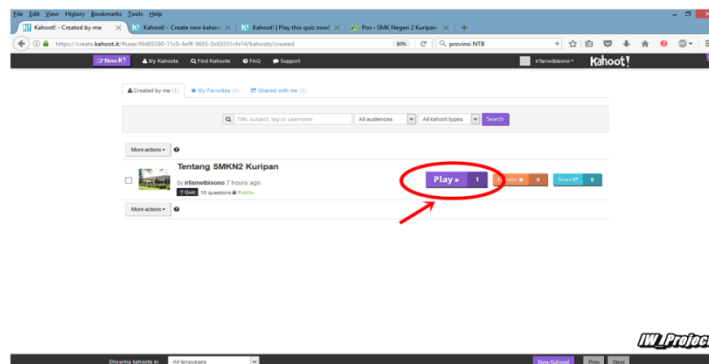
Langkah kedua adalah masuk menggunakan *account* yang telah dibuat dengan memasukkan email dan passwordnya.



Langkah ketiga adalah klik pada menu *My Kahoot* pada menu di sebelah kiri atas.



Langkah keempat yaitu tampilan laman berikutnya daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *Play*.

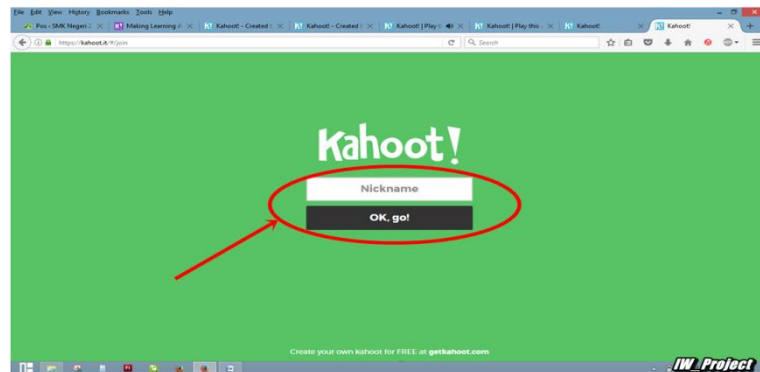


Langkah kelima, kita akan diarahkan pada pilihan cara bermain yaitu *Classic* atau *Team Mode*. Bermain cara *Classic* dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses kuis. Namun jika tidak semua siswa

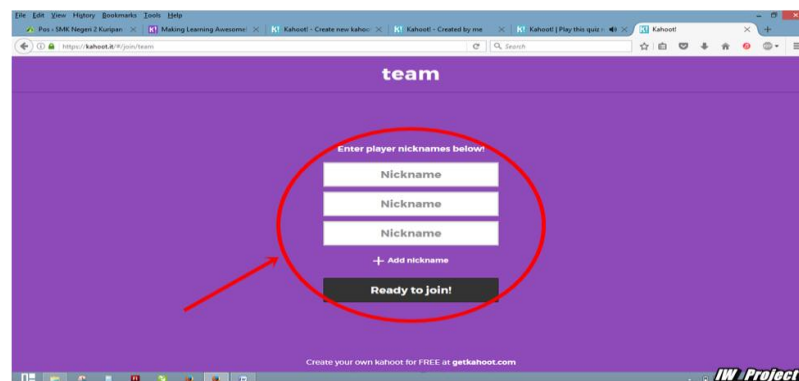
memiliki perangkat, maka sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu *Team Mode*.



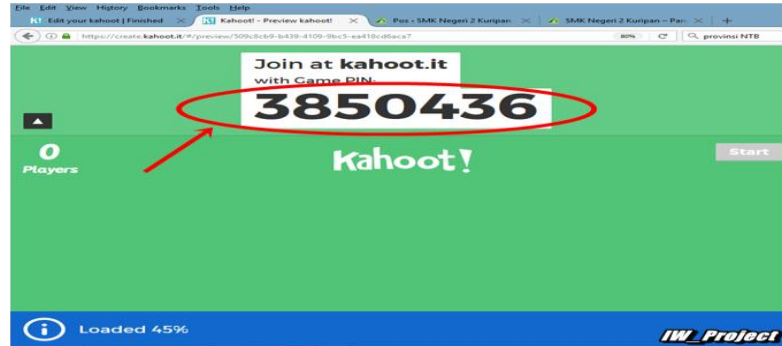
Jika memilih *Classic* akan muncul satu nama siswa



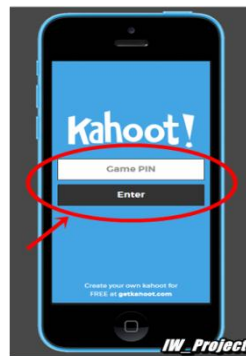
Untuk pilihan *Team Mode* silahkan masukkan nama-nama siswa dalam satu kelompok tersebut.



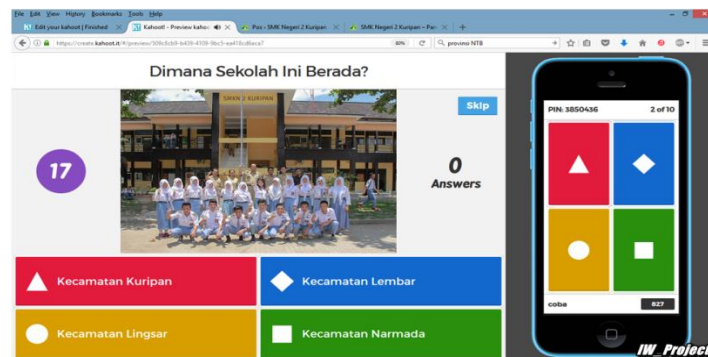
Setelah memilih *Classic* atau *Team Mode* langkah keenam adalah muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses Kahoot – Kuis ini.



Langkah ketujuh, melalui perangkat masing-masing siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan masukkan Nomor PIN untuk mengakses permainan kuis ini.

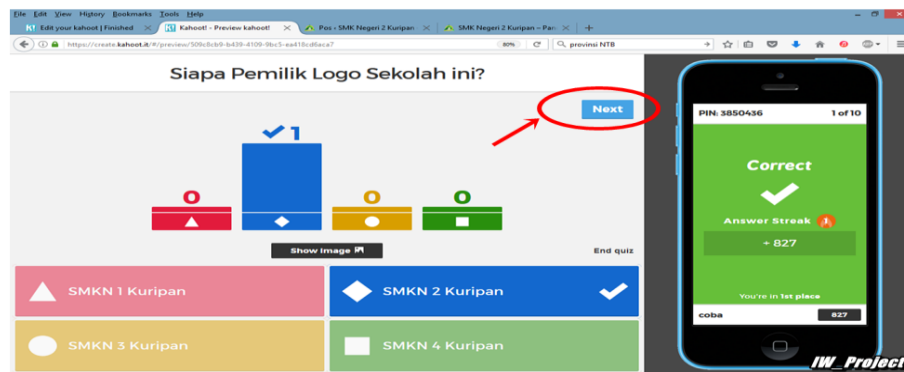


Langkah kedelapan, saat ini kita sudah siap memulai memainkan kuis dengan jumlah soal yang telah dibuat. Tampilan laptop milik guru untuk mengontrol jalannya kuis, sedangkan pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan.

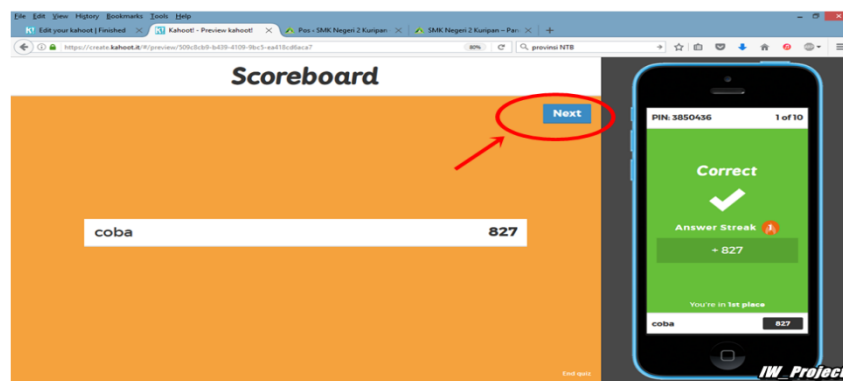


Langkah kesembilan, setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Pada sesi ini juga dapat digunakan untuk langsung membahas jawaban soal tersebut. Pembahasan soal juga dapat dilakukan dengan menanya alasan siswa

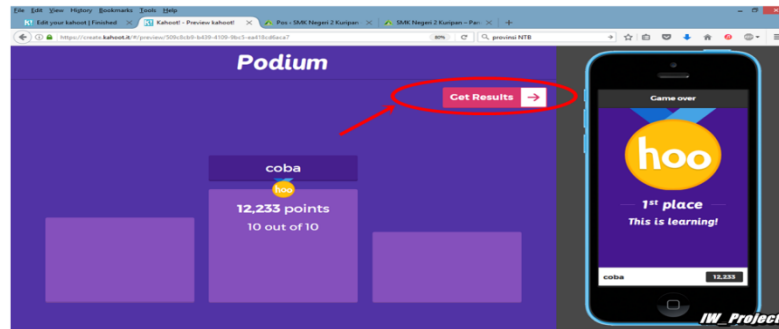
yang memilih jawaban tidak tepat. Tentu ini akan menjadikan diskusi yang menarik, dan siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikirnya. Guru pun dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pola pikir siswanya. Terbayang bagaimana asyiknya pembelajaran di kelas? Jika sudah maka lanjutkan pada soal nomor berikutnya dengan memilih tombol *Next* pada pojok kanan atas.



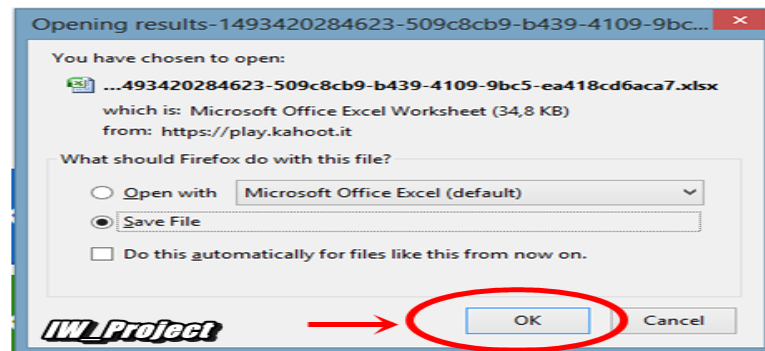
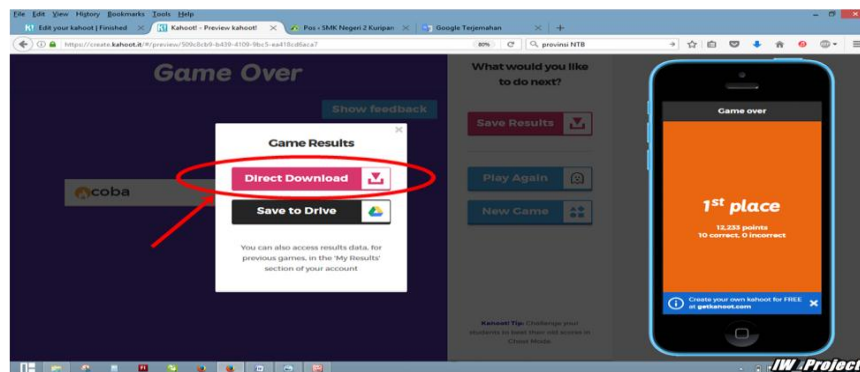
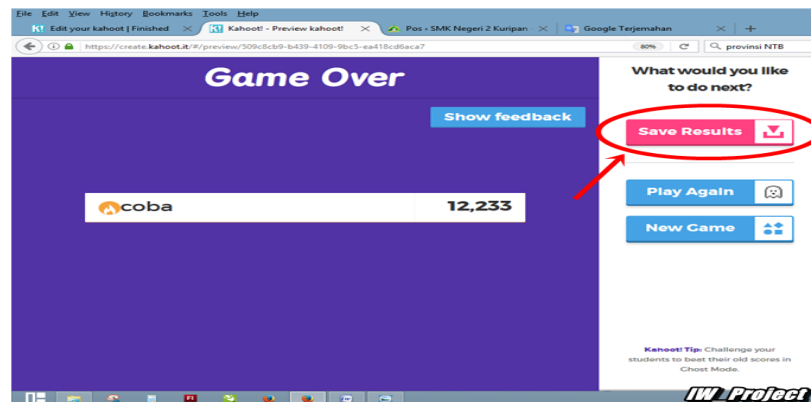
Langkah kesepuluh, sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.



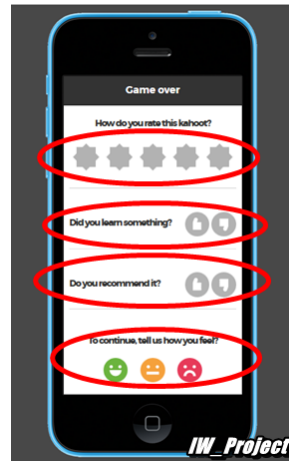
Langkah kesebelas, ulangi langkah-langkah tersebut hingga akhir soal. Pada akhir sesi akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab. Untuk analisis pilihan gandanya bisa diklik menu *Get Result*.



Langkah kedua belas, untuk analisis butir soal pilihan gandanya silahkan klik *Save Result*, lalu pilih *Direct Download* dan klik *save to my computer*. File yang didownload berupa *excel* analisis butir soalnya.



Langkah ketigabelas, selanjutnya pada perangkat siswa akan muncul survey kepuasan menggunakan pada *kahoot* seperti gambar di bawah ini. Terdapat pilihan rating bintang, lalu tanda jempol untuk kepuasan pembelajaran dan rekomendasi menggunakan *kahoot*, terakhir pilihan *emoticon* untuk terus menggunakan *kahoot*.



SELESAI

c) Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari *kahoot* menurut (Aan Budianto, 2019, hlm 1)

Kelebihan :

1. Suasana kelas lebih menyenangkan.
2. Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
3. Bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui *handphone* ataupun laptop.
4. Menarik untuk belajar.
5. Tidak mudah disconnect.

Kekurangan :

1. Tidak semua guru yang update dengan teknologi.
2. Berbasis *online* dan tidak ada yang *offline*.
3. Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
4. Terdapat batasan kata saat membuat soal.
5. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *kahoot*.

3. Keaktifan Belajar

a. Keaktifan Belajar

Menurut Dimiyati (2015, hlm 114) menyatakan bahwa “Keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati”. Sedangkan

menurut Mc Keachie dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm 45) berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial”. Karena belajar merupakan proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah perilaku dan ditunjukkan dengan kegiatan merespon terhadap setiap pembelajaran berlangsung. Kemudian menurut Sardiman dalam Nugroho Wibowo (2016, hlm 130) mengungkapkan bahwa “keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan”.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar

“Dalam upaya peningkatan keaktifan peserta didik, guru dapat berperan dengan merekayasa media pembelajaran secara sistematis, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan salahsatu cara meningkatkan keaktifan belajar yaitu dengan mengenali keadaan peserta didik yang kurang terlihat dalam proses pembelajaran” (Nugroho Wibowo, 2016, hlm 130-131). Menurut (Yusron Ardi Darmawan, 2016, hlm 30) faktor – faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah :

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feedback*).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

c. Klasifikasi Keaktifan Belajar

Jenis – jenis aktivitas peserta didik dalam belajar adalah sebagai berikut Menurut Sardiman dalam Yusron Ardi Darmawan (2016, hlm 29) :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.

3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : percakapan, diskusi , musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

d. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Martinis Yasmin (2007, hlm 14-15) Adapun indikator yang digunakan untuk pembuatan angket keaktifan belajar adalah sebagai berikut :

- a. Pemecahan masalah
 - 1) Menyelesaikan masalah dengan mencari pada literature.
 - 2) Bertanya pada guru ketika ada kesulitan.
 - 3) Bertanya kepada teman yang lebih faham ketika dalam mengerjakan tugas ada kesulitan.
- b. Kerjasama
 - 1) Menghargai perbedaan pendapat.
 - 2) Bekerjasama dengan baik dalam kelompok.
 - 3) Aktif mengikuti kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah
- c. Mengemukakan gagasan
 - 1) Merespon pertanyaan atau instruksi dari guru.
 - 2) Berani menjelaskan hasil temuan.
 - 3) Berani mengungkapkan pendapat.
- d. Perhatian
 - 1) Mencatat materi yang diberikan dan ditulis lengkap dan rapi.
 - 2) Serius mengikuti pembelajaran.
 - 3) Memperhatikan dan mendengarkan proses jalanya pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

Sebagai dasar dalam penyusunan penelitian diharuskanlah melihat penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel yang akan diteliti oleh peneliti dimana hal ini untuk memperkuat dalam penyusunan penelitian. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang

dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis.

Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan yang akan diteliti diantaranya yaitu penelitian sebagai berikut :

Table 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian /Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	(Lime, 2018)	“Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa	SMP Negeri 5 Yogyakarta	Kuantitatif	Hasil pengujian Hipotesis <i>statistic</i> menggunakan pengujian dengan melihat tingkat signifikasi yaitu 0,05 sikap siswa pada mata pelajaran matematika berpengaruh positif secara signifikan	Persamaan dalam judul skripsi tersebut pada variabel X yaitu tentang media pembelajaran <i>kahoot</i>	Populasi diambil berbeda dengan yang sedang melakukan peneliti yaitu kelas VIII sedangkan peneliti kelas XII

2	(Maksimilianus Eko Prasetyo, 2019b)	“Penerapan <i>Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division</i> Berbantu <i>Kahoot</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa	SMK Koperasi Yogyakarta	Kuantitatif	Penerapan pembelajaran berbasis <i>game edukasi kahoot</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Persamaan dalam judul skripsi tersebut yaitu variabel X yaitu tentang pembelajaran berbasis <i>game edukasi kahoot</i>	Perbedaan dalam judul skripsi tersebut yaitu cara penerapannya tentang <i>cooperative learning</i> tipe STAD sedangkan peneliti hanya menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game edukasi kahoot</i> saja
3	(Yusron Ardi Darmawan, 2016c)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Terhadap	SMK Muhammad Iyah 2 Bantul	Kualitatif	Instrumen Penelitian berupa angket disusun dan dikembangkan sendiri berdasarkan uraian yang ada	Persamaan dalam judul skripsi tersebut yaitu variabel X yaitu tentang media pembelajaran	Penelitian terdahulu melakukan penelitian pada mata pelajaran kewirausahaan, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran ekonomi

		Keaktifan Siswa dan Minat Berwirausaha			dalam kajian teori		
--	--	--	--	--	--------------------	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan dikatakan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan guna menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia melalui aktivitas pembelajaran. Pendidikan suatu hal yang sungguh berarti bagi suatu bangsa dan negara dimana penentu kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari sudut pendidikan yang ada di dalamnya. Suatu bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dihasilkan dari pendidikan yang berkualitas juga, pendidikan menjadi aspek universal yang terus menerus ada pada kehidupan manusia.

Pendidikan berkaitan erat dengan adanya proses belajar mengajar dimana hal tersebut tidak bisa terpisahkan. Keberlangsungan proses belajar mengajar merupakan upaya untuk pencapaian tujuan pendidikan. Guru dan peserta didik adalah dua unsur yang terlibat langsung dalam proses tersebut. Guru dengan media pembelajaran yang dimiliki menjadi salah satu faktor yang utama dalam proses belajar mengajar, sementara peserta didik sebagai salah satu target dari keberhasilan proses pendidikan.

“Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan” (Djamarah dan Zain, 2010, hlm 120). “Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media” (Nurseto, 2011, hlm 19). Menurut Ali Muhson (2010, hlm 1) “media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran”.

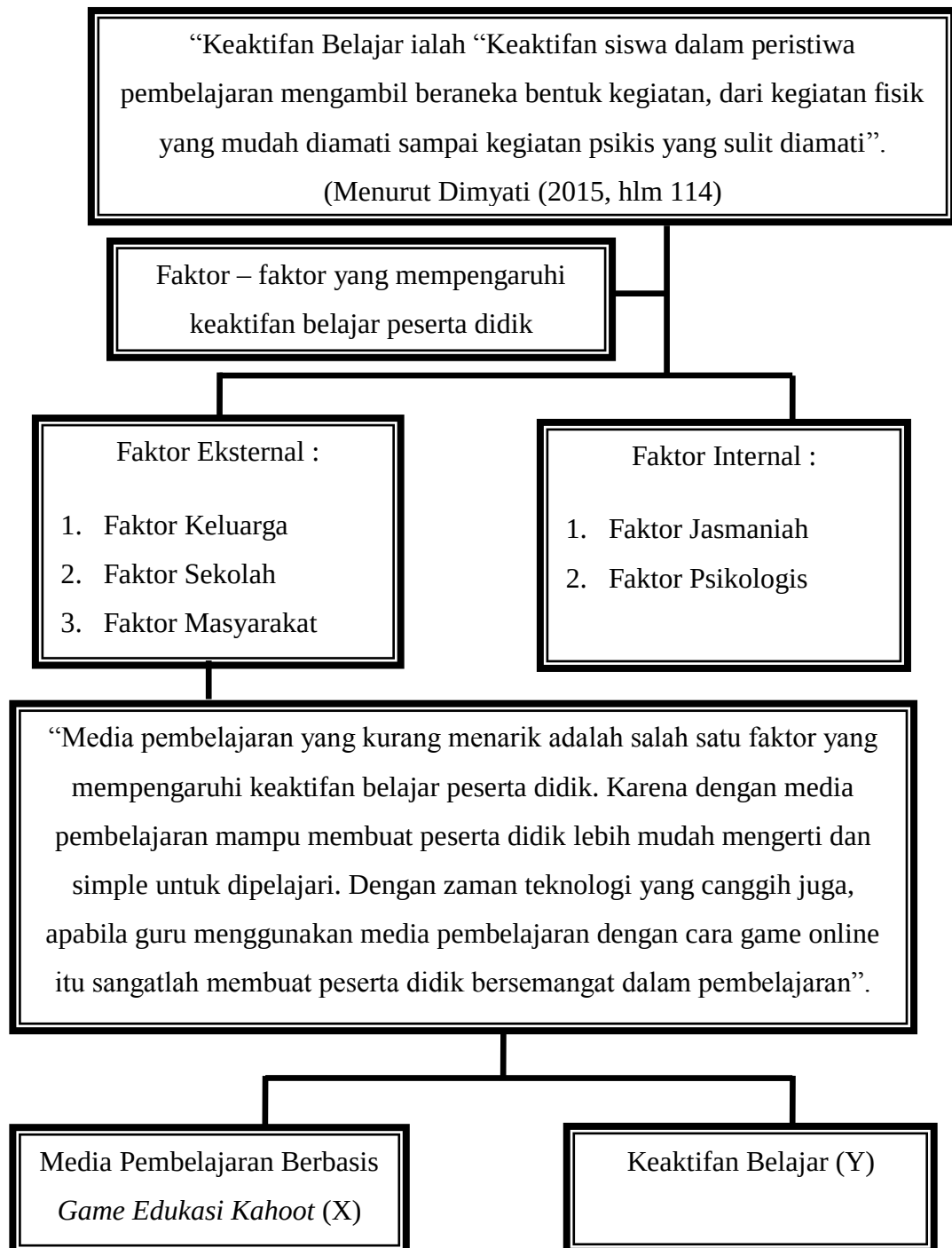
Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan yang kreatif dalam melaksanakan proses pendidikan. Selain itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan lebih seperti membuat media pembelajaran yang menarik. Kualitas peserta didik dan dunia pendidikan sangat tergantung pada mutu guru. Karena itu, guru harus memiliki kemampuan yang kreatif dan menarik sehingga tidak terjadi lagi peserta didik yang bosan belajar, mengantuk dan malas. Solusi yang harus guru lakukan adalah guru harus membuat media pembelajaran yang membuat peserta didik lebih rajin dan bersemangat dalam pembelajaran. Dengan cara merubah media pembelajaran itu sama saja meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Menurut Dimyati (2015, hlm 114) menyatakan bahwa “Keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati”. Sedangkan menurut Mc Keachie dalam Dimyati dan Mudjiono (2015, hlm 45) berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial”.

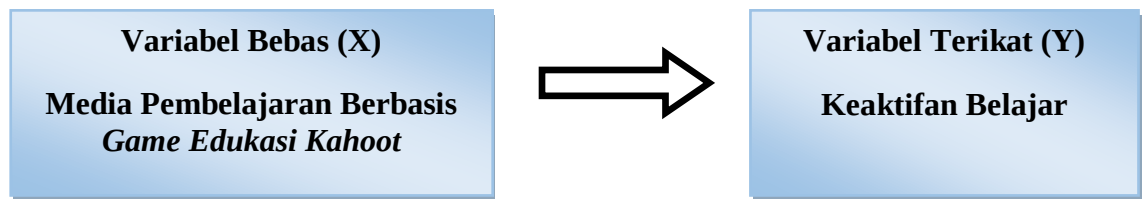
Media pembelajaran yang kurang menarik adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Karena dengan media pembelajaran mampu membuat peserta didik lebih mudah mengerti dan simpel untuk dipelajari. “Media pembelajaran *kahoot* merupakan salah satu media

pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan *game*” (Maksimilianus Eko Prasetyo, 2019, hlm 21). Dengan zaman teknologi yang canggih juga, apabila guru menggunakan media pembelajaran dengan cara game online itu sangatlah membuat peserta didik bersemangat dalam pembelajaran. Pengoptimalan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik diantaranya guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang mengaktifkan peserta didik, dimana dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi peserta didik memiliki ketertarikan dalam pembelajaran. Ketertarikan ini mendorong peserta didik untuk belajar yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan paparan di atas bahwa seorang guru harus memiliki media pembelajaran khususnya sesuai dengan teknologi zaman canggih seperti saat ini. Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan nilai yang optimal. Berikut gambaran kerangka pemikiran :

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



Berdasarkan pemaparan di atas. Hubungan antar variabel penelitian di dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2. 2 Paradigma Penelitian

X : Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot*

Y : Keaktifan Belajar

⇒ : Garis Pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

1) Asumsi

Asumsi adalah suatu hal yang dapat berupa teori, evidensi, atau juga pemikiran peneliti sendiri yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya, minimal dalam kaitan dengan masalah yang diteliti.

Maka dari itu penulis berasumsi sebagai berikut :

- a. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan menerapkan media pembelajaran secara memadai.
- b. Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan menerapkan media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* secara memadai.
- c. Fasilitas yang diperlukan untuk menerapkan Model Berbasis *Game Edukasi Kahoot* dianggap tersedia memadai.

2) Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada faktor – faktor empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Adapun hipotesis penelitian ini adalah “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Kahoot* Terhadap Keaktifan Belajar”

(Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII-IPS di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020).

Berdasarkan pemaparan kerangka pemikiran di atas, peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.