

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam kegiatan belajar terlihat dari hasil yang diraih oleh siswa. Molstad dan Karseth dalam Nurhasanah (2016, hlm. 129) mengatakan bahwa kemampuan siswa setelah mereka mengetahui dan mempelajari dapat digambarkan dalam hasil yang dicapai siswa. Hasil perolehan siswa dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai yang telah dipelajarinya. Sudjana (2012, hlm.22) mengatakan "dengan adanya hasil belajar mampu mengevaluasi materi yang sudah di sampaikan kepada siswa, sehingga dapat di ukur sejauh mana siswa menguasai materi yang sudah di sampaikan oleh guru".

Bagian terpenting dalam kegiatan belajar yaitu hasil belajar, terdapat beberapa ranah dalam menentukan hasil yang dicapai siswa. Bloom dalam Rusmono (2014, hlm. 22) mengatakan bahwa hasil belajar yang mempengaruhi perubahan perilaku siswa digambarkan dalalam 3 ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sebagaimana yan tercantum dalam Permendikbud No.23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian bahwa dalam menilai hasil belajar siswa terdapat 3 ranah yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

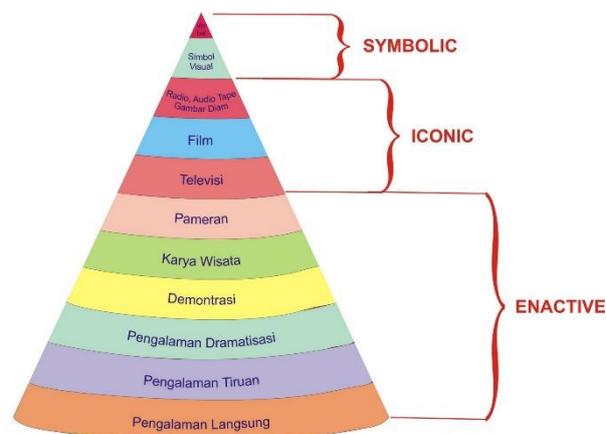
Ranah kognitif di tinjau dari hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan. Taksonomi Bloom revisi Anderson dalam Utari (2012, hlm. 2) mengatakan bahwa aspek pengetahuan merupakan kemampuan siswa yang mengutamakan bidang intelektual, keterampilan berpikir dan pengetahuan, sehingga terdapat enam level dalam ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman atau persepsi, penerapan, penguraian atau penjabaran, pepaduan, dan penilaian.

Aspek afektif di tinjau dari hasil belajar siswa dalam aspek sikap. Sudijono (2011, hlm. 54) mengatakan bahwa ranah afektif merupakan aspek pada tingkah laku yang berhubungan dengan nilai, perasaan dan

sikap. Menurut Bloom dalam Thobroni (2016, hlm. 21) menyatakan bahwa aspek afektif mencakup sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, dan karakterisasi.

Aspek psikomotor di tinjau dari aspek keterampilan siswa. Menurut Dave dalam Suyono & Hariyono (2012, hlm. 173) menyatakan bahwa ranah psikomotor tersebut mencakup beberapa kategori yaitu *imitation* (peniruan), manipulasi, *precision* (ketepatan), *articulation* (penekanan), naturalisasi.

Hasil belajar siswa di peroleh setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam kegiatan belajar. Menurut Nurdyansyah dan Toyiba (2016, hlm. 14) menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar . Pengalaman belajar dapat di peroleh siswa dengan menggunakan media yang paling konkret hingga paling abstrak. Menurut Dale dalam Sari (2019, hlm. 61) menggambarkan bentuk *cone of experience* pada gambar berikut



Gambar 2.1 Dale's Cone Experience

Pada gambar tersebut dapat di artikan bahwa pengalaman belajar siswa dapat di bantu dengan menggunakan media, sehingga hasil belajar siswa dapat di tentukan dalam bentuk skor. Menurut Nawawi dalam Susanto (2013, hlm. 5) mengatakan hasil belajar yang di peroleh di tentukan oleh skor atau nilai yang di dapatkan siswa dari hasil tes.

Berdasarkan beberapa definisi diatas bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam bentuk skor setelah mereka

menerima materi ajar dan pengalaman belajar sehingga memberikan perubahan pada tingkah laku pembelajaran. Perubahan perilaku belajar siswa mencakup aspek kognitif, sikap dan keterampilan. Pada penelitian ini aspek yang dikaji yaitu pengetahuan (kognitif).

b. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa, mampu mengetahui pemahaman dan kemampuan serta tingkat keberhasilan pembelajaran. Susanto (2016, hlm. 20) mengatakan bahwa hasil belajar perlu adanya perubahan sehingga menunjukkan keadaan yang lebih baik, sehingga memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperluas pengetahuan,
- 2) Memahami sesuatu yang tidak dipahami sebelumnya,
- 3) Meningkatkan perkembangan keterampilan,
- 4) Memiliki perspektif yang baru,
- 5) Lebih menghargai sesuatu.

Hasil belajar dapat mengukur keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Widyanto (2017, hlm. 120) mengatakan hasil belajar bermanfaat bagi guru yang berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa guna agar tujuan pembelajaran tercapai, sedangkan bagi siswa mampu menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dikatakan hasil belajar sangat bermanfaat bagi guru agar mampu mengukur tingkat keberhasilan siswa, sedangkan bagi siswa bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta dapat menentukan tingkat keberhasilan belajar mereka.

c. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar siswa dijelaskan oleh Sudjana (2016, hlm. 4) sebagai berikut:

- 1) Mengambarkan keterampilan siswa dalam belajar sehingga mengetahui kelebihan dan kekurangan pada

setiap mata pelajarannya. Kemampuan belajar setiap siswa dapat diketahui melalui keterampilan tersebut

- 2) Mengetahui keberhasilan kegiatan belajar, yakni mengetahui ke efektifan tingkah laku siswa. Keberhasilan kegiatan belajar sangat penting, agar siswa menjadi manusia yang berkualitas dalam berbagai aspek baik sosial, emosional, intelektual, keterampilan dan moral.
- 3) Menentukan kelanjutan penilaian, yaitu melalui perbaikan dan penyempurnaan pada kegiatan pembelajaran serta berbagai strategi pelaksanaan yang berbeda.
- 4) Memberikan pertanggung jawaban dalam bentuk hasil yang dicapai oleh sekolah kepada pihak yang bersangkutan dalam bentuk laporan dan juga kendala yang ditelah dilaksanakan. Pihak-pihak yang terlibat antara lain pemerintah, masyarakat, dan orang tua siswa.

Berdasarkan pendapat diatas tujuan penilaian hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang di nilai sehingga dapat mengukur keberhasilan proses belajar yang dilakukan oleh guru yang dicakup pada bidang intelektual, sosial dan emosional, moral dan keterampilan, serta dapat menindak lanjuti hasil belajar yang diperoleh siswa.

d. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dinilai menggunakan jenis yang berbeda. Sudjana (2016, hlm. 5) menyebutkan berbagai jenis penilaian sebagai berikut :

- 1) Penilaian formatif merupakan penilaian yang berorientasi pada kegiatan pembelajaran, yang berarti bahwa penilaian yang dihasilkan pada akhir kegiatan belajar untuk agar dapat terlihat hasil dari keberhasilan kegiatan belajar itu sendiri.
- 2) Penilaian sumatif merupakan penilaian untuk melihat seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, biasanya dilakukan pada akhir program belajar, seperti akhir semester, akhir catur wulan, dan lain sebagainya.
- 3) Penilaian diagnostik dilaksanakan dalam pengajaran remedial atau bimbingan belajar yang bertujuan untuk melihat faktor penyebab kelemahan belajar siswa.
- 4) Penilaian selektif merupakan penilaian yang dilakukan dalam rangka menyaring atau menyeleksi, seperti uji saringan masuk pada lembaga tertentu.
- 5) Penilaian penempatan merupakan penilaian kesiapan dalam menghadapi program baru yang ditunjukan untuk mengetahui keterampilan yang diperlukan.

Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa dalam jenis-jenis penilaian hasil belajar yaitu penilaian pada akhir kegiatan pembelajaran (penilaian formatif), penilaian pada akhir program pembelajaran (penilaian sumatif), remedial (diagnostik), penilaian untuk seleksi (penilaian selektif), dan penilaian penempatan. Penilaian formatif digunakan dalam penelitian ini.

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil yang dicapai siswa di pengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Aunurrahman (2014, hlm. 27) menyebutkan beberapa faktor yang memperngaruhi hasil belajar siswa, sebagai berikut :

1) Faktor Internal

a) Ciri khas / karateristik siswa

Masalah pada diri siswa merupakan dimensi siswa sebelum belajar yang berhubungan dengan pengalaman, minat dan kecakapan. Apabila siswa memiliki minat saat kegiatan pembelajaran berlangsung, maka siswa akan mempersiapkan diri agar menjadi lebih baik. Tetapi, sebaliknya apabila siswa tidak memiliki minat dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa dapat mengabaikan kegiatan pembelajaran.

b) Sikap belajar

Sikap belajar yang diperhatikan pertama kali adalah saat awal proses pembelajaran berlangsung, jika awal pembelajaran sikapnya dapat bersemangat maka aktivitas belajarnya akan terus semangat.

c) Motivasi belajar

Dalam memdayagunakan potensi siswa yang tertanam pada diri siswa atau potensi di luar diri siswa untuk mewujudkan tujuan belajar, maka harus adanya motivasi belajar untuk mendorong kegiatan belajar siswa.

d) Konsentrasi belajar

Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran adalah konsentrasi belajar, karena dapat menjadi kendala yang akan di hadapi oleh siswa.

e) Mengolah bahan belajar

Informasi yang didapatkan oleh siswa menjadi bermakna.

- f) Mengeksplorasi hasil belajar
Kendala pada kegiatan pembelajaran adalah kesulitan dalam menggali pesan yang baru karena pesan baru mempunyai keterkaitan dengan pesan lama.
 - g) Rasa percaya diri
Agar dapat menghasilkan apa yang diinginkan maka siswa harus memiliki rasa percaya diri.
 - h) Kebiasaan belajar
Perilaku yang sudah tertanam dalam diri siswa memberikan ciri pada aktivitas belajar merupakan kebiasaan belajar.
- 2) Faktor eksternal
- a) Faktor guru
Selama kegiatan pembelajaran seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memfasilitasi kegiatan belajar, membimbing, memotivasi, serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.
 - b) Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya)
Perilaku siswa sangat mempengaruhi lingkungan sosial.
 - c) Kurikulum sekolah
Hasil belajar siswa dan proses pembelajaran merupakan dampak dari kurikulum yang ditetapkan di sekolah,
 - d) Sarana dan Prasarana
Hasil yang dicapai siswa sangat dipengaruhi oleh sarana dan prasarana. Guru harus mampu memanfaatkan sarana dan prasarana sehingga proses pembelajaran lebih kreatif sehingga tidak menjadi penghalang dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada kegiatan belajar faktor yang dikatakan sangat penting dan menunjang salah satunya yaitu media. Pingge dan Wangid (2016, hlm. 150) mengatakan bahwa media menjadi salah satu faktor lain yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media dijadikan sebagai alat bantu mengajar, sehingga dapat membantu dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas yang sangat mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah media. Faktor-faktor itulah seharusnya mampu di atasi sehingga tidak menjadi kendala dalam kegiatan belajar

sehingga menjadikan guru harus lebih inovatif dan kreatif agar kegiatan belajar berjalan aktif dan menyenangkan.

f. Penilaian Hasil Belajar

Hasil yang dicapai siswa menghasilkan penilaian. Pada Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat (1) disebutkan bahwa hasil belajar yaitu “Penilaian hasil belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi / data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar”.

Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian disebutkan bahwa penilaian hasil belajar meliputi ranah pengetahuan, sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor)”. Pada penelitian ini penilaian hasil belajar yang akan dikaji oleh peneliti yaitu aspek pengetahuan (kognitif).

Penilaian dilakukan untuk memperoleh hasil belajar dan mengetahui hasil untuk memperbaiki pembelajaran sehingga dapat mendiagnosis kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudrajat (dalam Aunurrahman, 2013, hlm. 207) menyatakan bahwa penilaian merupakan alat peraga penilaian dan penerapan dengan berbagai cara dalam mendapatkan informasi proses pembelajaran siswa dengan ketercapaian kompetensi yang diperoleh oleh siswa.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin adalah medium yang bearti “perantara” atau “pengantar” (Ramli, 2012, hlm. 1). Suparman dalam Asyhar (2012, hlm. 5) menjelaskan bahwa alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara atau penyalur informasi yang diberikan oleh pengirim kepada penerima pesan disebut media. Satu pendapat dengan yang dikatakan oleh Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 2) bahwa “media

dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan yang dikirim oleh pengirim ke penerima pesan”.

Berdasarkan definisi diatas, media yaitu sarana yang dapat digunakan secara baik dalam mengantarkan pesan yang dikirim oleh pengirim kepada penerima pesan. Oleh sebab itu, Salah satu komponen terpenting dalam kegiatan belajar yaitu media sehingga mempermudah dalam komunikasi belajar

Komponen penting dalam kegiatan belajar salah satu nya yaitu media pembelajaran, sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Syastra dalam Tafonao (2018, hlm. 105) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk fisik atau teknis pada kegiatan belajar sehingga memudahkan guru ketika menyampaikan pelajaran kepada siswa dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan..

Pada proses pembelajaran media dapat digunakan untuk membantu agar pembelajaran berjalan secara efektif sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Sarana yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar yang diberikan guru kepada siswa dapat menggunakan media pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Guru dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih bermakna dengan adanya media pembelajaran. Sanjaya dalam Nurrita (2018, hlm. 176) mengatakan terdapat fungsi dalam penggunaan media pembelajaran :

- 1) Fungsi komunikatif
Media pembelajaran memudahkan komunikasi dari guru kepada siswa.
- 2) Fungsi motivasi
Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan
Proses belajar lebih bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan analisis dan mencipta siswa dengan penggunaan media pembelajaran.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi

Persepsi siswa dapat diseragamkan sehingga memiliki pandangan atau pengetahuan yang sama terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

5) Fungsi individualitas

Kebutuhan siswa dapat dilayani oleh guru dengan sikap, gaya belajar dan pengalaman belajar yang berbeda-beda dengan penggunaan media

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam penyampaian pesan yang diberikan oleh guru, dapat memotivasi siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Bagian yang dapat menentukan efektivitas dan efisiensi untuk tercapainya tujuan pembelajaran merupakan manfaat dari media pembelajaran. “Kegiatan pembelajaran yang sesuai dalam pencapaian tujuan pembelajaran merupakan peranan media yang sangat menentukan” (Miftah, 2013, hlm. 100). Media pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa agar tidak bosan selama proses belajar, sehingga tujuan belajar dapat mudah tercapai. “Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar” (Sumberharjo dalam Tafonao , 2018, hlm. 108).

Nasution (2013, hlm. 2) menjelaskan mendia pembelajaran mempunyai manfaat, sebagai berikut :

- 1) Menciptkan suasana belajar yang menarik tentunya akan menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Materi yang diberikan guru akan lebih bermakna, sehingga dengan mudah siswa memahaminya dan menguasai materi dengan baik.
- 3) Siswa tidak merasa jenuh dengan adanya variasi dalam pembelajaran
- 4) Kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi, karena adanya aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa. Kemp dan Dayton dalam Falahudin (2014, hlm. 114) mengidentifikasi manfaat media pada proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Penyampaian bahan ajar dapat disamakan
Adanya media pembelajaran, penafsiran yang berbeda dapat disampaikan oleh guru dengan cara seragam.
- 2) Kegiatan belajar lebih bermakna dan menarik
Media pembelajran dapat mengemas bahan ajar menjadi lebih bermakna, lengkap, jelas serta menarik minat belajar siswa.
- 3) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif
Pemilihan media pembelajaran yang baik, dapat memudahkan guru dan siswa dalam komunikasi dua arah secara aktif selama kegiatan belajar.
- 4) Efisien menggunakan waktu dan tenaga
Penggunaan media dapat meminimalisir waktu dan juga tenaga sehingga pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan berkualitas
Siswa memahami pelajaran secara utuh dan bermakna dengan penggunaan media.
- 6) Kegiatan pembelajaran tidak harus pada waktu dan ruang yang sama
Kegiatan belajar dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja sehingga tidak dibatas oleh ruang dan waktu.
- 7) Tumbuhnya sikap positif pada diri siswa
Siswa akan cinta pada ilmu pengetahuan dan senang mencari sumber belajar karena proses belajar yang diberikan menjadi lebih menarik .
- 8) Peran guru menjadi lebih produktif dan positif
Guru akan memiliki lebih banyak waktu karena tidak perlu menjelaskan seluruh materi sehingga aspek-aspek edukatif lainnya dapat diperhatikan, karena dapat berbagi perannya dengan media pembelajaran.
- 9) Bahan ajar yang semula abstrak dapat menjadi lebih konkrit
Media pembelajaran dapat menyajikan materi pelajaran menjadi lebih sederhana
- 10) Mengatasi terbatasnya ruang dan waktu
Kegiatan belajar dapat dilakukan diluar kelas dengan penggunaan media
- 11) Mengatasi keterbatasan indera manusia
Media pembelajaran dapat mengatasi atau memudahkan dalam menggunakan objek terlalu besar atau kecil bahkan terlalu jauh.

Media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat, dengan menggunakan media proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun dan kapan pun yang tidak terhalang oleh waktu , pembelajaran pun menjadi lebih interaktif agar siswa tidak merasa jenuh serta memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak untuk digunakan. Sadiman dkk dalam Yaumi (2017, hlm. 25) mengatakan bahwa terdapat beberapa ilmu khusus bagi guru yang berguna untuk mempelajari jenis serta karakteristik pada media pembelajaran. Kemp dan Smellie dalam Yaumi (2017, hlm. 25) mengatakan bahwa media pembelajaran terbagi ke dalam 8 jenis, yaitu (1) media cetak, (2) OHP, (3) penyajian dengan multi gambar, (4) *slide* dan *film*, (5) perekaman *audiotape*, (6) rekaman, *videotape* dan *videodisc*, dan media interaktif.

Media pembelajaran tidak hanya yang dapat digunakan secara langsung, tetapi bisa juga melalui teknologi. “Media pembelajaran dapat dikategorikan kedalam beberapa jenis diantaranya yaitu orang, objek, teks, audio, visual, video, komputer multimedia dan jaringan komputer” Pribadi (2011, hlm. 88). Asyah dalam Yaumi (2017, hlm. 25) mengatakan bahwa terdapat 4 jenis media pembelajaran yaitu audio, visual, audio-visual, dan multimedia.

Media tentunya akan mengamali perubahan seiring dengan berkembangnya zaman atau teknologi. Sehingga ahli lain mengelompokkan media dengan tingkat teknologi penggunaannya, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga teknologi tinggi.

Berdasarkan pemaparan jenis-jenis diatas, terdapat beberapa jenis media yang dimanfaatkan pada proses belajar, yaitu media pameran, media cetak, audio, visual, multimedia dan komputer jaringan.

e. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang dirancang dengan baik dan benar dapat mewujudkan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Abidin (2016, hlm. 10) mengatakan “pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan

menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran”. Pada proses pembelajaran siswa akan tertarik selama belajar apabila penggunaan media dapat dilakukan secara efektif agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Miarso (dalam Mahnun, 2012, hlm. 29) agar penggunaan media dapat menarik perhatian siswa sesuai dengan karakteristik siswa maka guru perlu mencari, menemukan, dan memilih media yang cocok untuk digunakan.

Rahma (2019, hlm. 93) mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar perlu pemilihan media agar terciptanya komunikasi dan interaksi pada proses belajar berlangsung dengan baik. Maka dari itu kesalahan ketika memilih media akan berdampak pada proses belajar sehingga pemilihan media tidak dilakukan dengan sembarangan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka ditarik kesimpulan bahwa dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran guru perlu mencari, menemukan dan memilih media yang tepat agar terciptanya interaksi antara guru dan siswa, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif.

3. Media Kahoot

a. Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Kahoot merupakan aplikasi web yang edukatif dan interaktif yang diciptakan pada tahun 2012 oleh 3 orang yaitu Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam sebuah proyek bersama Norwegian University of Technology and Science (NUTS). *Kahoot* dibuka untuk digunakan oleh masyarakat secara gratis pada September 2013.

Kahoot adalah media *online* yang didalamnya terdapat kuis atau game. *Kahoot* dalam proses pembelajaran digunakan dalam bentuk *pretest*, *posttest*, penguatan materi, latihan soal, remedial, pengayaan, dan lainnya (Lime, 2018, hlm. 12). Menariknya pilihan jawaban pada aplikasi *Kahoot* ditampilkan dalam bentuk warna gambar. *Kahoot* dalam

pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif mengenai prestasi belajar siswa. (Wang dan Tahir (2020, hlm. 12) mengatakan “*Kahoot! can have a positive effect on learning performance, classroom dynamics, students' and teachers' attitudes, and students' anxiety*”

Kahoot selain menjadi media pembelajaran, *Kahoot* juga merupakan suatu game interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Cahyani (2018, hlm. 44) mengatakan bahwa dalam dunia pendidikan *Kahoot* merupakan game interaktif dan edukatif yang didalamnya berisi beberapa bentuk untuk dapat dikembangkan. Ikon kuis adalah ikon yang menjadi ciri khas *Kahoot*, dimana pada kuis tersebut pengguna dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan *Kahoot* yaitu media *online* yang interaktif dan edukatif sehingga dapat digunakan ketika kegiatan pembelajaran dalam memperkuat materi yang telah dipelajari dengan penyajiannya yang dimainkan seperti game sehingga suasana dan kegiatan belajar menjadi menarik dengan adanya media pembelajaran teknologi digital.

Kahoot mempunyai beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran, menurut Aflisia, dkk (2020, hlm. 11) menyebutkan kelebihan aplikasi *Kahoot* antara lain yaitu :

- 1) Motivasi belajar siswa meningkat. Antusias siswa sangat terlihat pada saat mereka menjawab setiap butir soal pada aplikasi *Kahoot*.
- 2) Meminimalisir perbuatan meniru pekerjaan teman ketika penilaian hasil belajar. Hal ini dikarenakan adanya waktu yang telah ditentukan sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk membuka yang lain.
- 3) Hasil yang diperoleh siswa akan langsung terekap oleh aplikasi *Kahoot*.

b. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Kahoot

Dalam penggunaan media *Kahoot* cukup mudah untuk digunakan, berikut langkah-langkah penggunaan sebelum media *Kahoot* dimainkan, sebagai berikut :

- 1) Buka browse pada perangkat yang sudah terkoneksi internet baik laptop maupun komputer, ketikkan <https://kahoot.com/> pada bagian penelusuran.



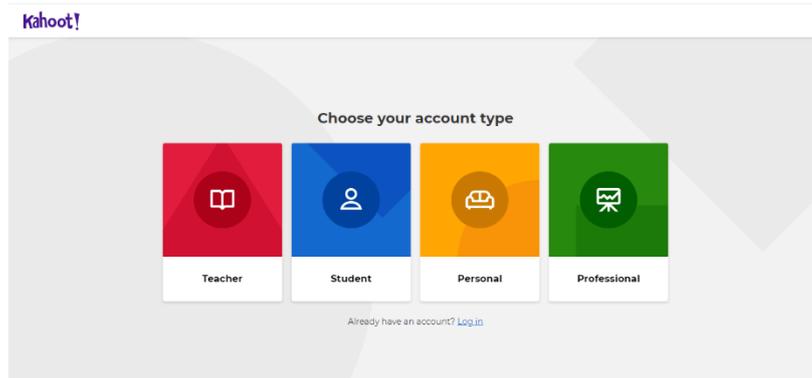
Gambar 2.2 Pencarian Kahoot

- 2) Selanjutnya, dalam tampilan utama *Kahoot* akan terbuka seperti pada gambar dibawah, untuk dapat mengaksesnya kita harus mendaftarkan diri, caranya mengklik tulisan *sign up* atau daftar yang berada di pojok kanan atas.



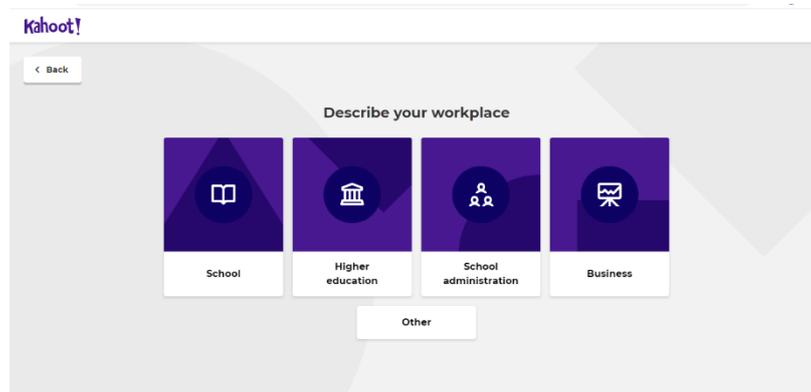
Gambar 2.3 Tampilan Kahoot

- 3) Setelah mengklik *sign up*, maka akan diberikan 4 pilihan yaitu mendaftar sebagai guru, siswa, pribadi atau kebutuhan lainnya. Karena kita sebagai guru maka kita pilih bagian yang berwarna merah bertulisan *Teacher* atau guru.



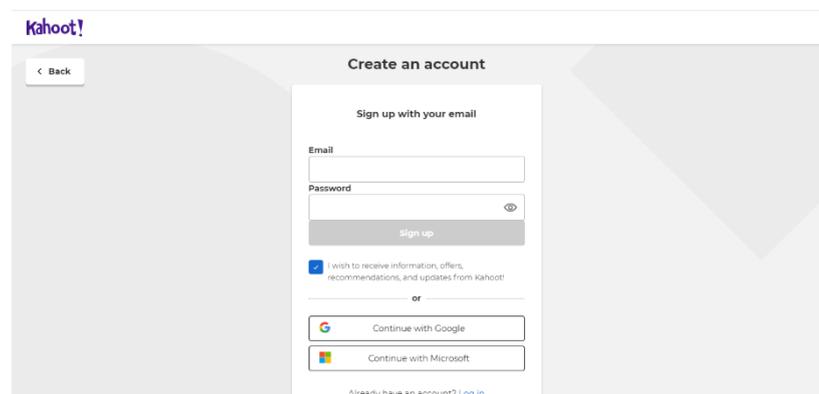
Gambar 2.4 Pilihan Kahoot

- 4) Selesai memilih warna merah, kita akan diberi 4 pilihan untuk penggunaan *Kahoot* sesuai dengan kebutuhannya. Karena kebutuhan kita untuk sekolah maka kita mengklik yang bertulisan *School*.



Gambar 2.5 Pilihan kebutuhan Kahoot

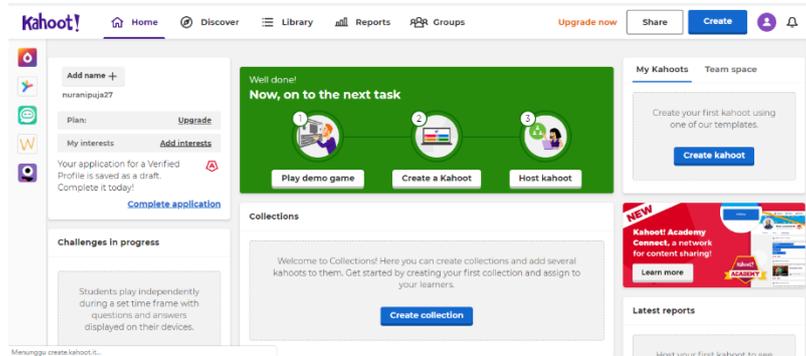
- 5) Selesai kita memilih, maka kita akan di arahkan daftar. Kita dapat mendaftarkan akun *Gmail* agar terhubung dengan *Kahoot* sehingga proses daftar lebih mudah dan praktis



Gambar 2.6 Login Kahoot

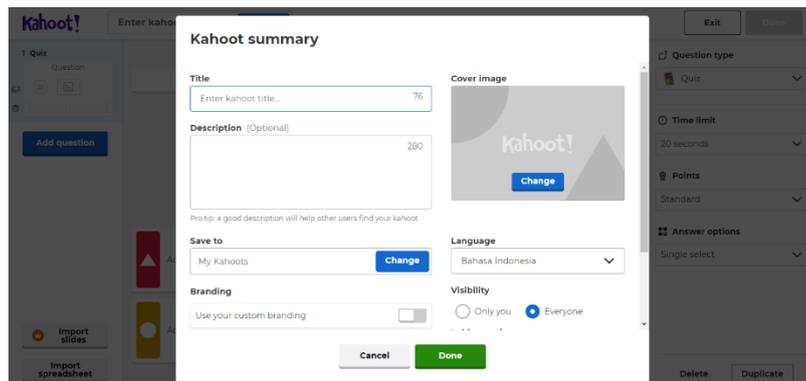
- 6) Selesai mendaftar, tampilan *Kahoot* akan menyesuaikan tampilan sebagai guru agar dapat menyiapkan pelajaran. Dalam penelitian ini mode yang digunakan yaitu mode kuis, maka peneliti memilih tulisan

Create agar segera mempersiapkan kuis yang akan diberikan dan dimainkan oleh siswa.



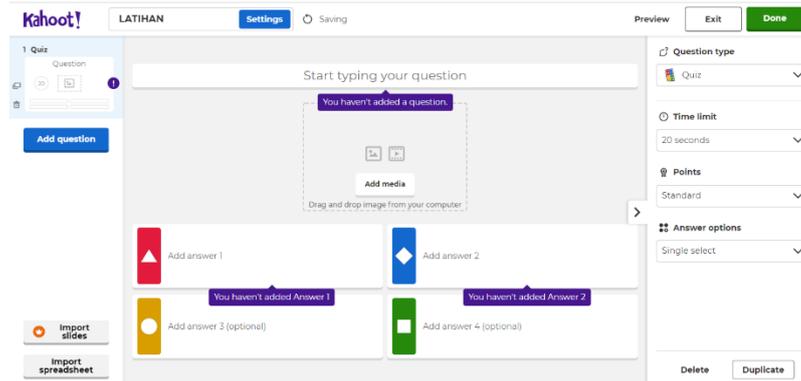
Gambar 2.7 Tampilan utama Kahoot

- 7) Terdapat banyak pilihan pada tampilan ini sehingga kita dapat menuliskan judul untuk kuis pada bagian *title*, memberikan deskripsi kuis, memberikan sampul kuis dengan gambar, dan menambahkan video. Selesai melengkapi bagian-bagian tersebut, klik *done* untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.



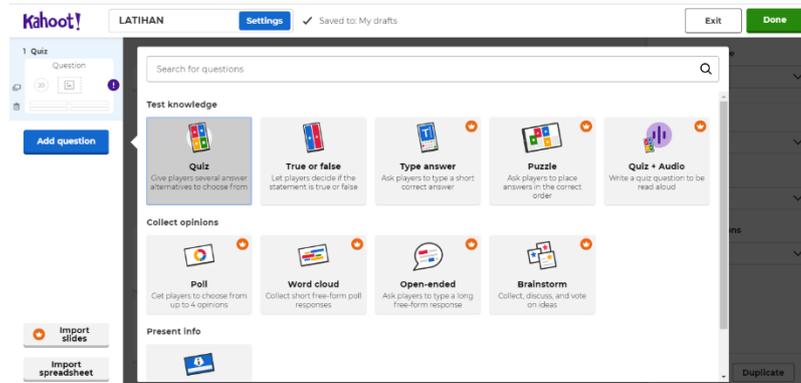
Gambar 2.8 Format pembuatan Kahoot

- 8) Setelah memilih *done* maka tampilannya langsung untuk membuat soal. Selanjutnya, kita menambahkan soal yang akan ditanyakan kepada siswa pada bagian *start typing your question*, atur durasi waktu untuk siswa menjawab pertanyaan tersebut, berikan poin jika siswa menjawab benar, tambahkan gambar atau video jika di perlukan pada bagian media, lalu masukan pilihan jawaban pada bagian *answer* atau jawab, kemudian pilih tanda centang agar menandai jawaban tersebut benar.



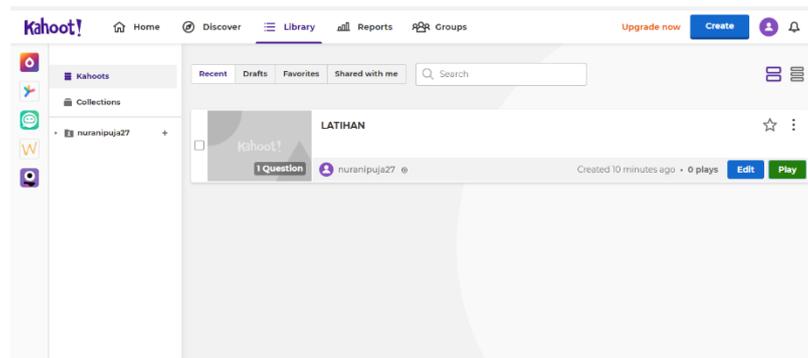
Gambar 2.9 Format pembuatan soal

9) Klik *add question* lalu pilih *Quiz* untuk membuat soal yang lain, lanjutkan dengan membuat soal seperti yang sudah dilakukan.



Gambar 2.10 Format penambahan soal

10) Kuis sudah dibuat dan sudah disimpan pada akun *Kahoot* tersebut, selanjutnya itu kita pilih *play* atau main untuk memainkannya bersama siswa.



Gambar 2.11 Menu utama Kahoot

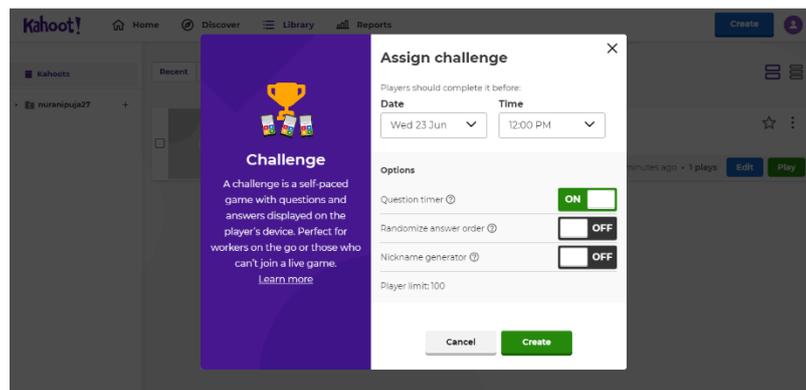
11) Pada tahap ini kita dapat menentukan mode pada kuis yang akan dijalankan nantinya dengan siswa, *Teach* dimainkan dengan cara melihat pertanyaan pada perangkat, *Assign* untuk dimainkan secara individu dimana pertanyaannya muncul pada perangkat siswa.

Karena penelitian ini dilaksanakan ketika pandemi maka mode yang digunakan yaitu mode *Assign*



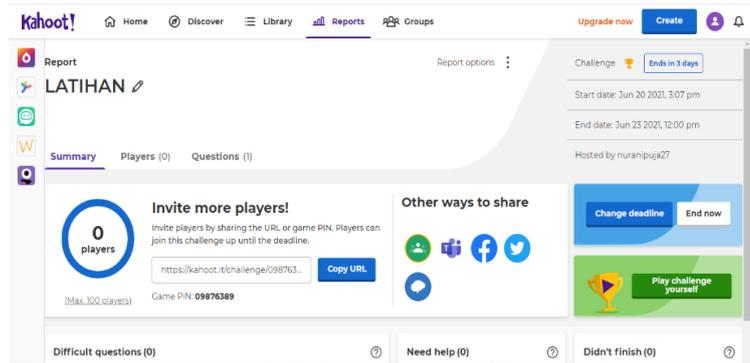
Gambar 2.12 Mode kuis Kahoot

- 12) Jika sudah selesai memilih mode kuis, maka diminta untuk menambahkan waktu kapan kuis akan dimulai.



Gambar 2.13 Format penentuan kuis dimulai

- 13) Jika kita sudah menentukan waktu di mulainya kuis, maka kita akan diberikan link atau *game pin* untuk diberikan kepada siswa. *Game pin* merupakan rangkaian angka yang akan digunakan oleh siswa seperti kata sandi yang nantinya dapat diakses melalui *handphone* siswa.



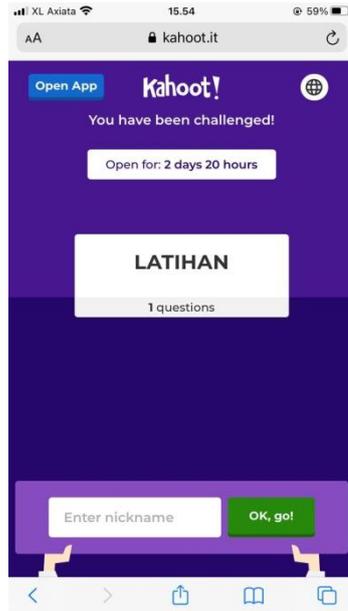
Gambar 2.14 Link dan pin Kahoot

- 14) Setelah selesai arahkan siswa untuk menggunakan gawainya nya agar membuka website *kahoot.it* pada *browser*. Pada bagian ini siswa diminta untuk mengetikkan *game pin* atau pin yang sudah diberikan oleh guru.



Gambar 2.15 Tampilan Kahoot handphone

- 15) Siswa diminta untuk mengisikan nama masing-masing di bagian *Enter nickname*, kemudian pilih *Ok,go!*



Gambar 2.16 Pengisian nama siswa

16) Selanjutnya siswa akan dilanjutkan pada mode kuis



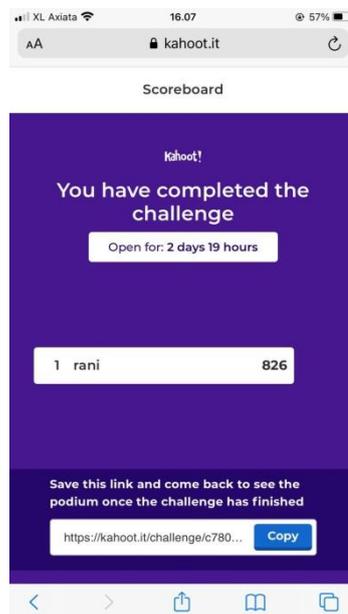
Gambar 2.17 Tampilan soal

17) Jika pertanyaan yang dijawab siswa benar, maka pilihan jawaban akan berwarna hijau dan terdapat skor.



Gambar 2.18 Tampilan jawaban

- 18) Jika seluruh pertanyaan sudah dijawab, maka nama-nama siswa yang mendapatkan poin atau nilai paling tinggi akan ditampilkan pada *Kahoot*.



Gambar 2.19 Tampilan skor Kahoot

- 19) Tampilan skor yang didapat oleh siswa, akan terlihat oleh guru mulai dari jawaban yang di jawab benar, salah, skor yang di dapat oleh siswa serta peringkat yang di peroleh oleh setiap siswa.

The screenshot shows the Kahoot! Reports interface for a quiz titled "LATIHAN". The page includes navigation links (Home, Discover, Library, Reports, Groups), a "Create" button, and a "Hosted by" field. The quiz details show a start date of Jun 20 2021, 3:07 pm and an end date of Jun 23 2021, 12:00 pm. The "Players" tab is active, displaying a table with the following data:

| Nickname | Rank | Correct answers | Unanswered | Final score |
|----------|------|-----------------|------------|-------------|
| rani | 1 | 100% | — | 826 |

Gambar 2.20 Tampilan hasil peroleh siswa

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian yang lain. Berikut beberapa penelitian yang memiliki relevansi penggunaan media *Kahoot* dalam kegiatan belajar, diantaranya :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

| No | Nama /tahun | Judul | Tempat | Hasil | Persamaan | Perbedaan |
|----|----------------|---|-------------------------------|---|---|--|
| 1 | Lime (2018) | 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 | (1) Pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD sebesar 86,11% sehingga pemanfaatan kahoot termasuk dalam kategori sangat baik dengan kerja sama yang baik juga (2) KKM hasil belajar siswa mencapai | Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif menggunakan media <i>Kahoot</i> dengan untuk melihat salah satu variabel yaitu hasil belajar siswa | a. Subjek pada penelitian tersebut yaitu siswa SMP. b. Tempat penelitian c. Waktu penelitian |

| | | | | | | |
|----|--|--|---------------------------------|--|---|--|
| | | SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 | | persentasi 78,26%, sehingga di kategorikan sangat baik | | |
| 2. | Tangguh Putra Perkasa (2019) | Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar | SD Negeri Giriharja 01 | Penggunaan media interaktif Kahoot mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikan $0.0030 < 0.05$. Peningkatan hasil belajar sebesar 23,7% dengan menggunakan multimedia interaktif Kahoot | Penelitian dilakukan dengan variabel Y yaitu hasil belajar a. Metode penelitian yang dilakukan yaitu eksperimen b. Subyek yang digunakan yaitu siswa sekolah dasar | a. Tempat penelitian b. Waktu penelitian c. Penelitian dilakukan dengan variabel X pengaruh multimedia interaktif Kahoot |
| 3. | Irwan Iwran, Zaki Farid Lutfi, dan | Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan | Universitas Negeri Padang | Hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan Kahoot dibuktikan dengan hasil | a. Penelitian menggunakan variabel Y yaitu hasil belajar siswa | a. Penelitian dilakukan dengan variabel |

| | | | | | | |
|---|--|---|---------------|---|---|--|
| | Atri Waldi (2019) | Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes] | | nilai F (1,58) = 0.001 , p<0.05 yang artinya terdapat perbedaan dengan rata-rata kelas eksperimen (M=13.33, SD=3.30) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (M=10.50, SD=2.81). | b. Pendekatan kuantitatif | X efektivitas <i>Kahoot</i> b. Waktu penelitian c. Tempat penelitian d. Subyek penelitian |
| 4 | Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi (2018) | Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar | SMAN 1 Blitar | Penggunaan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang semula sebesar 51,57 menjadi 83,80, sedangkan kelas kontrol meningkat yang semula sebesar 51,87 menjadi 74,33. Dibuktikan | a. Penelitian menggunakan variabel Y yaitu hasil belajar siswa b. Metode penelitian eksperimen | a. Waktu penelitian b. Tempat penelitian c. Subyek penelitian yaitu siswa kelas XI |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | juga oleh hasil signifikansi uji-t yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan. | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

Berdasarkan tabel diatas, disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yang lain yaitu terdapat persamaan yakni pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan kuantitatif dan persamaan pada variabel independen dan dependen. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada subjek, tempat penelitian, serta pelajaran yang akan diteliti.

C. Kerangka Pemikiran

Berhubungan dengan surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait pembelajaran secara *online*, maka mengharuskan seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah saja. Dalam hal ini teknologi digital sangat berperan penting untuk dijadikan sebagai media agar kegiatan belajar tetap berlangsung secara efektif dan efisien.

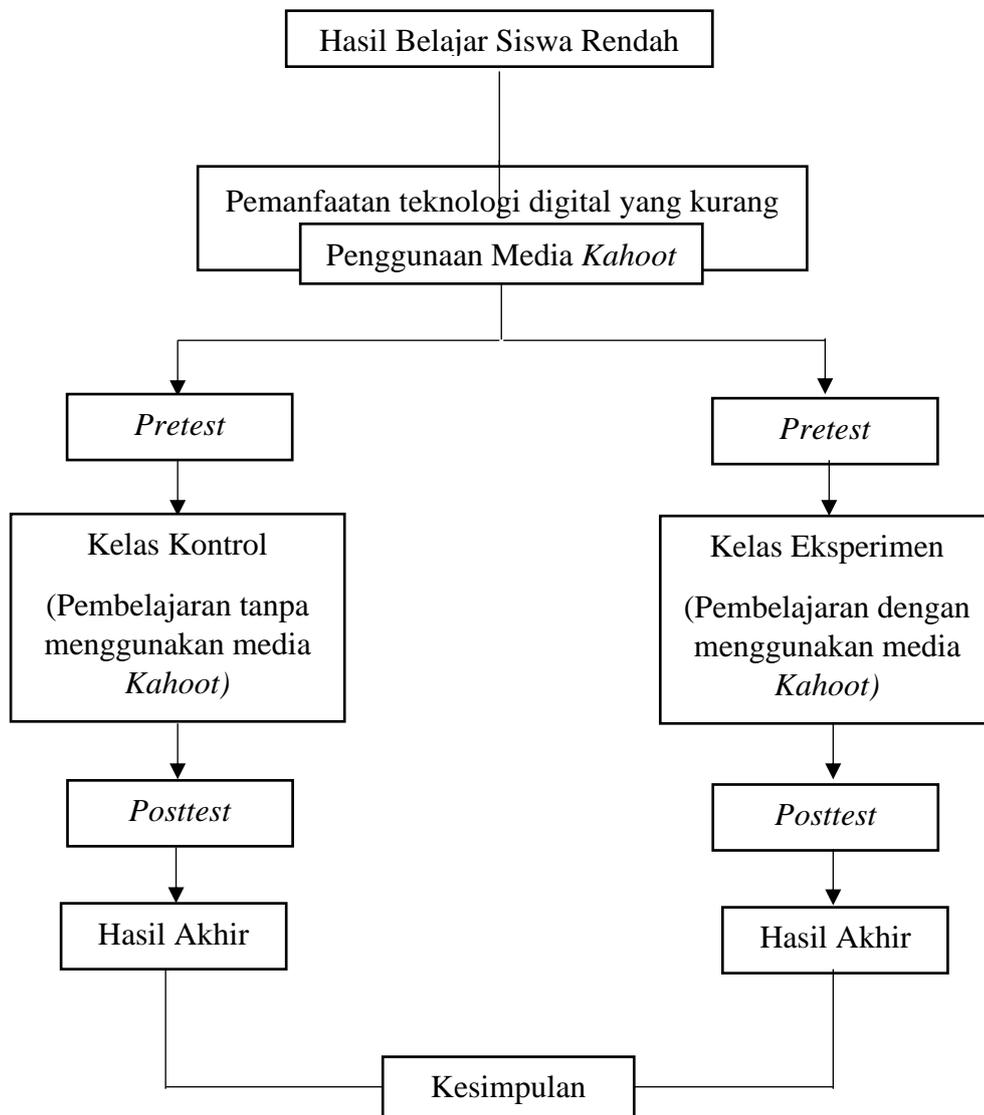
Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online* mempunyai tantangan tersendiri bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi digital perlu dimanfaatkan semaksimal mungkin agar selama belajar *online* siswa tidak merasa jenuh, tetapi saat ini sebagian guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi digital untuk digunakan dalam pembelajaran *online* saat ini, sehingga sebagian guru hanya memanfaatkan sosial media *WhatsApp Group* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

WhatsApp Group jika digunakan untuk menjadi media pembelajaran dapat dikatakan kurang efektif karena kurang interaktif yang berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang interaktif dalam menunjang kegiatan belajar agar berlangsung secara efektif dan efisien sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kahoot merupakan salah satu media berbasis teknologi digital yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Menurut “Salah satu media yang cocok dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran secara daring adalah aplikasi Kahoot” (Elita dalam Rahim 2020, hlm. 310).

Media *Kahoot* dijadikan media pembelajaran berbasis teknologi digital, agar pendidikan sejalan dengan tuntutan Era Revolusi 4.0 dengan memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar, sehingga rasa jenuh tidak dirasakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran secara *online* dan hasil belajar siswa pun dapat diperoleh dengan maksimal dan meningkat.

Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi peneliti yaitu penggunaan media *Kahoot* mengalami peningkatan pada hasil belajar di masa pembelajaran *online* pandemi Covid-19. Karena, *Kahoot* salah satu media edukatif dan interaktif yang memanfaatkan teknologi digital sehingga proses belajar menjadi menarik serta dapat digunakan penguatan suatu mengenai materi yang telah dipelajari.

2. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar pada Tema 1 Subtema 1 kelas IV SDN 164 Karangpawulang Bandung dengan menggunakan media *Kahoot* di masa pandemi Covid-19.