

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru memiliki peran penting untuk menentukan implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa adanya sosok guru, sebaik apapun dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin dapat diimplementasikan. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran, akan sangat berbeda hasilnya dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian dorongan kepada peserta didik, hal tersebut akan mempengaruhi guru dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Guru sebagai peendidik berkewajiban untuk memotivasi peserta didik dalam belajar, prestasi belajar peserta didik dapat dikatakan tergantung pada bagaimana guru sebagai pendidik mampu memotivasi peserta didik dalam belajar (Tampubolon, 2016, hlm. 100).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor dalam keberhasilan belajar peserta didik. Jika, peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah maka mereka tidak berminat mengikuti kegiatan pembelajaran. Atau ketika pembelajaran peserta didik hanya sekedar mengikuti tanpa adanya minat dan antusiasme untuk mengembangkan rasa ingin tahu tentang hal yang sedang dipelajari. Hal ini bisa mempengaruhi pada prestasi belajar peserta didik (Widiasworo, 2018, hlm. 112).

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan mendapat pengetahuan yang baru (Kavinji, 2021, hlm. 297). Atau motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi dalam diri seseorang untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapainya secara sadar maupun tidak sadar (Badaruddin, 2015, hlm. 9). Maka, motivasi dapat dikatakan sebagai suatu dorongan yang timbul dari dalam diri untuk melakukan sesuatu dengan tujuan yang ingin dicapai.

Motivasi dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah hal-hal yang mempengaruhi motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri, seperti adanya kemauan dari dalam diri untuk terus berkembang, sedangkan faktor ekstrinsik adalah hal-hal yang mempengaruhi adanya motivasi yang berasal dari luar individu itu sendiri, seperti dorongan dari orang tua, teman dan guru (Aspian, 2018, hlm. 5).

Menurut Hamalik (2003, hlm. 161) motivasi memiliki tiga fungsi, yaitu: (1) mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul perbuatan seperti belajar (2) motivasi berfungsi sebagai pengarah. artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan. (3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan. Begitu besarnya pengaruh motivasi terhadap pencapaian tujuan dari seseorang dimana motivasi itu dapat menimbulkan suatu kelakuan atau perbuatan misalnya dalam belajar, motivasi menjadi penggerak untuk mempercepat kegiatan dalam mengerjakan sesuatu misalnya belajar, motivasi menjadi pengarah bagi kegiatan seseorang sehingga tercapai tujuan yang di inginkan.

Motivasi belajar menurut Uno (2016, hlm. 23) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengubah tingkah laku. Agar motivasi belajar ini dapat diukur, maka perlu ditentukan indikatornya. Adapun indikator tersebut menurut Sadirman (dalam Riah, Saleh dan Nasrullah & Purwanti, 2018, hlm. 143) adalah sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap permasalahan
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang disukai
8. Senang mencari dan memecahkan masalah (soal-soal)

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Febriandar (2018, hlm. 493) di SDN 2 Surodakan ketika siswa mulai menurun motivasi belajarnya menunjukkan ciri-ciri umumnya, yaitu :

1. Munculnya sifat jahil siswa
2. Mulai tengok kanan-kiri
3. Mengajak berbicara dengan teman yang lain
4. Bermain sendiri
5. Berpindah tempat kebangku teman yang lain saat pembelajaran
6. Melamun
7. Memainkan pensil atau alat tulis lainnya dan mengetuk-ngetukkannya ke meja
8. Tidak merespon saat guru mengajak berinteraksi
9. Mengutarakan kebosannya langsung kepada guru, dan tidak suka dan bosan pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan indikator tersebut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilmiyah & Sumbawati (2019) menunjukkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas kurang menarik karena penyampaian materi pembelajaran hanya dengan media *power point* dan metode ceramah. Dengan demikian sebagian besar siswa merasa bosan dan menunjukkan munculnya indikator motivasi. Hal serupa ditunjukkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiyanti & Ansori (2020, hlm. 224) di SDN Ciparay 1 banyak siswa yang bolos, kurang semangat saat pembelajaran, tidak aktif dan cepat bosan dalam pembelajaran. Karena guru hanya menerapkan metode ceramah dan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran yang dirasa membuat motivasi siswa menjadi berkurang.

Fakta lain yang menunjukkan rendahnya motivasi dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Lakapu & Y. Faot (2020, hlm. 976) di SD Inpres Oekaem, terdapat kasus atau permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan siswa-siswi kelas IV, dan kelas V tidak mau sekolah (malas), bermain *play station* di saat pagi hari (mampir bermain), tidak mau mengerjakan tugas rumah ataupun tugas sekolah.

Fakta lainnya ditunjukkan oleh hasil wawancara yang dilakukan oleh Asmawati, Nurhasanah, & Jiwandono (2021, hlm. 1289) di SDN Pemepek menunjukkan bahwa ada beberapa siswa melanggar aturan di kelas, siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, siswa masih banyak yang bercerita dengan teman yang lain, masih banyak siswa yang saling mengganggu satu sama lainnya saat proses pembelajaran berlangsung dan juga masih banyak siswa yang kurang aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dari indikator motivasi belajar menunjukkan hal sebaliknya yaitu hasrat dan keinginan belajar siswa kurang, tidak memiliki dorongan dalam belajar, tidak adanya penghargaan dalam kelas, serta tidak adanya kegiatan yang menarik dalam kelas.

Salah satu solusi menurut Sadirman (2018, hlm. 92) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah antara lain memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, dan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, agar siswa bisa lebih maksimal dalam belajar maka guru sebagai fasilitator perlu merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajarnya. Menurut pendapat Widiasworo (2018, hlm. 126) penggunaan media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya :

1. Memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan guru.
2. Memberikan pengalaman nyata pada peserta didik.
3. Merangsang peserta didik berdialog dengan dirinya.
4. Merangsang cara berpikir peserta didik.

Guru bisa menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang mendukung, salah satunya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran karena ada berbagai aplikasi pembelajaran saat ini tersedia dan mudah

sekali diakses serta digunakan bahkan banyak yang tidak berbayar atau gratis. Ada berbagai aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti Zenius, Ruang Guru, *Google Classroom*, Edmodo Kahoot, Quizizz, dsb. Berbagai platform tersebut termasuk kedalam media pembelajaran berbasis internet atau *e-learning*. Belajar dengan penggunaan *e-learning* menurut Pribadi (2017, hlm. 202) memungkinkan bagi penggunanya untuk mengakses beragam informasi serta melatih untuk mengelola waktu belajar secara mandiri.

Penggunaan media berbasis game seperti Kahoot menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Kahoot adalah perusahaan platform pembelajaran global yang ingin memberdayakan semua orang, termasuk anak-anak, siswa, dan karyawan, untuk membuka potensi belajar penuh mereka. Aplikasi pembelajaran ini memudahkan individu atau perusahaan untuk membuat, berbagi, dan memainkan game pembelajaran yang mendorong keterlibatan yang menarik. Kahoot dapat dimainkan dimana saja, secara langsung atau secara virtual, menggunakan perangkat apa pun dengan koneksi internet (kahoot.com).

Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Kahoot merupakan sebuah platform yang menyediakan beberapa bentuk kuis bersifat interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Nurdiansyah, FH, & Deskoni, 2019, hlm. 6). Dalam menggunakan media kahoot yang perlu dipersiapkan adalah layar/LCD, proyektor, telepon genggam, dan jaringan internet yang kuat.

Penggunaan Kahoot bagi siswa memberikan pengaruh seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Centauri (2019, hlm. 131) menyatakan bahwa siswa Kelas 6 di SDN 7 Bukit Tunggal Makassar sangat menyukai Kahoot dalam kuis interaktif dikelas karena sangat menyenangkan serta lebih bersemangat untuk menjawab kuis dibandingkan dengan kuis lisan dan tertulis, dan siswa tidak ada kesulitan dalam menavigasi fitur-fitur pada Kahoot mulai dari mudahnya dalam mengisi pin, mengisi nama tim dan mengisi nama peserta tim serta menavigasi tombol *multiple choice*.

Penelitian lain mengenai kelebihan dari penggunaan aplikasi Kahoot dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Wati (2020, hlm. 208) dalam jurnal yang berjudul “*Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic*”, yaitu dengan pembelajaran berbasis permainan digital seperti Kahoot dapat menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu penerapan pembelajaran berbasis game juga mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Banyaknya manfaat penerapan pembelajaran berbasis game digital, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game digital dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Dengan kegiatan ini, siswa akan lebih senang menanggapi, menjawab, dan mengajukan pertanyaan kepada guru.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan diketahui ada berbagai dampak dari penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi peserta didik, oleh karena itu peneliti merasa perlu melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai aplikasi Kahoot, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ANALIS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Metode belajar yang digunakan oleh guru terlalu monoton sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan.
2. Rendahnya kesadaran dari dalam diri peserta didik untuk meningkatkan motivasi dalam belajar saat mengikuti pembelajaran.
3. Sarana dan prasarana yang kurang sehingga peserta didik merasa kurang termotivasi dalam belajar.

4. Minimnya penggunaan media pembelajaran atau hanya menggunakan satu media pembelajaran seperti *power point*
5. Pembelajaran hanya berpusat pada guru
6. Kondisi geografis dan perekonomian orang tua
7. Sebagian besar guru belum memahami konsep penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game seperti Kahoot.
8. Motivasi siswa dalam belajar menurun sehingga hasil belajar kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Sebagian besar guru belum mengetahui dan memahami penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Kahoot.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran atau hanya menggunakan satu media pembelajaran seperti *power point*
3. Pembelajaran dengan metode ceramah dan berpusat pada guru menyebabkan kebosanan pada siswa sehingga motivasi belajar pun menurun

D. Rumusan Masalah

1. Secara Umum

Berdasarkan pada latar belakang serta identifikasi masalah, maka secara umum permasalahan yang akan dibahas yaitu : Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu?

2. Secara Khusus

Berikut ini merupakan beberapa rumusan secara khusus yang merupakan penjabaran dari rumusan secara umum adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah konsep motivasi belajar siswa sekolah dasar yang seharusnya?
- 2) Bagaimanakah konsep media Kahoot?

- 3) Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu, berapa besar pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu.

2. Tujuan Khusus

Dibawah ini merupakan tujuan khusus dalam penelitian, yaitu :

- 1) Untuk mengetahui konsep motivasi belajar siswa sekolah dasar yang seharusnya.
- 2) Untuk mengetahui konsep penggunaan media Kahoot
- 3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini penelitian ini untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai aplikasi Kahoot yang bisa dijadikan sebagai kuis berbasis game untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat secara praktis, diantaranya adalah :

- 1) Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai media yang menyenangkan bagi peserta didik.
- 2) Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai salah satu bentuk implementasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan di Universitas Pasundan.

G. Definisi Variabel

Definisi variabel adalah definisi yang memberikan penjelasan atau suatu variable dalam bentuk yang dapat diukur. Supaya tidak terjadi suatu kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, aspek-aspek yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar : Motivasi belajar merupakan elemen dari segi kejiwaan yang mengalami suatu perkembangan, dan hal tersebut terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik (Kompri, 2019, hlm. 231). Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yang dapat menambah gairah, rasa senang dan semangat dalam belajar (Sadirman, 2018, hlm. 75). Menurut menurut Uno (2016, hlm. 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan berupa indikator, indikator tersebut meliputi : keinginan untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, memiliki cita-cita, adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan yang mendukung. Maka, motivasi belajar dapat dikatakan sebagai suatu dorongan yang timbul dari dalam diri untuk melakukan sesuatu dengan tujuan yang ingin dicapai yang terpengaruh oleh faktor psikis dan fisik.
2. Media Kahoot : Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, meningkatkan semangat, dan kemauan peserta didik sehingga terdorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik. Media berpotensi memberikan peluang pada peserta didik untuk mengembangkan kepribadian (Angkowo & Kosasih, 2007 : 10). Sedangkan, Kahoot menurut Zalilia (2018) adalah salah satu media berbasis dalam jaringan (*online*), yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan , pengalaman baru dan memperoleh pengetahuan serta informasi . Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam bentuk untuk dimainkan. Untuk mengaksesnya diperlukan koneksi internet,

kemudian Kahoot dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok (Rofiyarti & Sari, 2017, hlm. 166). Maka, media Kahoot adalah media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik untuk menjembatani penyampaian materi pada pembelajaran yang berimplikasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

H. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah rangkaian dari usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar tetapi motivasi tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik yang memunculkan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual (Sadirman, 2018, hlm. 75).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa, pada dasarnya dengan terdapat indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antarlain: adanya hasrat dan kemauan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2016, hlm. 23).

b. Teori Motivasi

Terdapat berbagai macam teori motivasi menurut para ahli yang dijelaskan oleh Purwanto (dalam Kompri, 2019, hlm. 9), diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Teori Hedonisme, dalam pandangan hedonisme manusia hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenyamanan.

- 2) Teori Naluri, manusia mempunyai tiga pokok dorongan nafsu, yaitu dorongan nafsu mempertahankan diri, dorongan nafsu mengembangkan diri, dan dorongan nafsu mengembangkan dan mempertahankan jenis.
- 3) Teori Reaksi yang Dipelajari, dalam pandangan teori ini mengemukakan bahwa perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri, tapi berdasarkan pada pola-pola tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan di lingkungan tempat tinggal manusia itu hidup.
- 4) Teori Hierarki Kebutuhan Maslow, berdasarkan pada anggapan bahwa waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, maka mereka ingin bergerak ke tingkat yang lebih tinggi (dalam Uno, 2016, hlm. 40). Maslow mengemukakan lima tingkat kebutuhan, yaitu :
 - a) Kebutuhan Fisiologis, merupakan kebutuhan manusia yang paling dasar atau kebutuhan untuk bertahan hidup contohnya seperti makan, minum, tempat tinggal dan oksigen.
 - b) Kebutuhan Akan Rasa Aman, setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, maka muncul kebutuhan yang kedua yaitu kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan tersebut meliputi keamanan akan perlindungan dari bahaya kecelakaan kerja, serta jaminan akan kelangsungan pekerjaan.
 - c) Kebutuhan Sosial atau Cinta dan Kasih, yaitu keadaan diterima dalam suatu masyarakat atau kelompok sosial.
 - d) Kebutuhan Penghargaan, kebutuhan ini meliputi keinginan setiap manusia untuk dihormati dan dihargai atas prestasinya, pengakuan atas kemampuan dan keahlian seseorang serta efektifitas kerja seseorang.
 - e) Kebutuhan Aktualisasi Diri, kebutuhan ini berkaitan dengan proses pengembangan potensi yang sesungguhnya dari seseorang, seperti kebutuhan untuk menunjukkan kemampuan, keahlian, dan potensi yang dimiliki seseorang.

c. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut Sadirman (2018, hlm. 86) terdapat berbagai macam motivasi yang dilihat dari berbagai sudut pandang. Maka, motivasi atau motif-motif dapat dibedakan dengan :

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentuknya, dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a) Motif-motif bawaan, yaitu motif yang dibawa sejak lahir atau ada tanpa perlu dipelajari, seperti dorongan untuk makan dan minum.
 - b) Motif-motif yang dipelajari, yaitu motif yang timbul karena dipelajari, seperti dorongan untuk belajar pengetahuan yang baru.
- 2) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Para ahli menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Contoh dari motivasi jasmaniah seperti reflex, insting otomatis, serta nafsu. Sedangkan contoh dari motivasi rohaniah adalah kemauan.

- 3) Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik
- a) Motivasi ekstrinsik, dipengaruhi dari faktor eksternal seperti imbalan dan hukuman.
 - b) Motivasi instrinsik, motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri oleh Santrock (dalam Kompri, 2019, hlm. 232).

Menurut Uno (2016, hlm. 23) faktor instrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan akan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita. Sedangkan, faktor ekstrinsiknya adalah memperoleh penghargaan, lingkungan yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar menurut Sadirman (2018, hlm.85) adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, selain itu fungsi motivasi belajar yang lainnya adalah :

- 1) Mendorong untuk berbuat, yang merupakan penggerak dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, memberikan arah dan perbuatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, dengan menentukan kegiatan yang harus dilakukan yang sejalan untuk mencapai tujuan dengan mengesampingkan kegiatan yang tidak sesuai dengan kegiatan tersebut.

e. Ciri-Ciri Siswa Memiliki Motivasi Belajar

Ada beberapa ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, seperti yang dikemukakan Brown (dalam Muzzamilah, 2012) sebagai berikut:

- 1) Tertarik kepada guru, artinya membenci atau bersikap acuh tak acuh;
- 2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan
- 3) mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru;
- 4) ingin selalu bergabung dalam kelompok kelas;
- 5) ingin identitasnya diakui oleh orang lain;
- 6) tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri;
- 7) selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali;
- 8) dan selalu terkontrol oleh lingkungannya.

Menurut Sadirman (2018, hlm. 83) ciri-ciri motivasi yang dimiliki oleh setiap orang adalah sebagai berikut :

- 1) Rajin mengerjakan tugas
- 2) Tidak cepat putus asa
- 3) Menunjukkan ketertarikan pada berbagai macam masalah
- 4) Senang bekerja sendiri
- 5) Cepat merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah goyah pada hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah atau soal-soal

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi tinggi menurut McClelland (dalam Kompri, 2019, hlm. 230), yaitu :

- 1) Senang mengerjakan tugas dengan tingkat kesulitan yang moderat
- 2) Menyukai situasi-situasi mengerjakan suatu tugas timbul karena upaya sendiri
- 3) Menginginkan adanya umpan balik mengenai keberhasilan dan kegagalan dalam mengerjakan tugasnya.

f. Pentingnya Motivasi Belajar

Winasih (dalam Kompri, 2019, hlm. 233) memaparkan bahwa selama pembelajaran guru dan peserta didik terlibat dalam keberhasilan motivasi belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pentingnya motivasi bagi guru adalah sebagai berikut :

- 1) Membangkitkan, meningkatkan, dan menjaga motivasi peserta didik untuk belajar sampai berhasil.
- 2) Mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas.
- 3) Meningkatkan dan menembangkan peran guru dalam memilih keragaman seperti sebagai fasilitator, penasihat, teman diskusi, penyemangat, pemberi petunjuk, dsb.
- 4) Membuat peserta didik belajar sampai berhasil dengan tantangan merubah peserta didik yang tidak berminat menjadi semangat belajar.

Bagi peserta didik motivasi belajar sangat penting untuk :

- 1) Menyadarkan pada kedudukan awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- 2) Memberikan informasi tentang kekuatan usaha belajar dengan melihat teman sebayanya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar
- 4) Memberikan semangat dalam belajar
- 5) Memahami tentang adanya perjalanan belajar dan bekerja yang berkesinambungan (Winansih dalam Kompri, 2019, hlm. 234)

2. Media Kahoot

a. Media Pembelajaran

Media bisa diartikan sebagai perantara ataupun jembatan antara pengirim data yang berperan selaku sumber kepada penerima data tersebut. Dalam proses belajar, media berfungsi untuk menjembatani proses penyampaian pesan serta pengiriman pesan serta data antara guru serta partisipan didik (Pribadi, 2017, hlm. 15). Ada berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan seperti media audio, media gambar, media video, media computer, media internet dan web, serta lainnya.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran sebagai perantara komunikasi.

Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2016, hlm. 7).

Pada umumnya media digunakan untuk mendukung aktivitas dalam pembelajaran yaitu untuk mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada peserta didik (Pribadi, 2017, hlm. 23). Selain itu, tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Frima, 2013).

Menurut Yani dan Ruhimat (2018, hlm. 163) media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam pembelajaran saintifik yang diterapkan saat ini. Fungsi media adalah sarana atau alat bantu guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi. Sedangkan, bagi peserta didik media dan alat pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Selain itu, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat mencapai beberapa tujuan, diantaranya : 1) memperoleh informasi dan pengetahuan, 2) mendukung aktivitas pembelajaran, dan 3) sarana persuasi dan motivasi (Pribadi, 2017, hlm. 23). Dengan meningkatnya motivasi peserta didik dalam belajar maka pembelajaran di dalam kelas pun akan terasa menyenangkan. Hal ini sejalan dengan satu prinsip dari *learning revolution* dari Gordon Dryden dan Jeannette Vos, yaitu belajar akan efektif jika menyenangkan (*fun*) (Ismayani, 2018, hlm. 2).

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini memudahkan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Karena pengaruh yang diciptakan dari kemajuan teknologi dan informasi berdampak pada aktivitas belajar dan program pembelajaran telah melahirkan bentuk-bentuk pembelajaran baru seperti *online learning*, *blended learning*, dan sistem pendidikan jarak jauh atau *distance learning*, seperti halnya selama pandemi ini kita menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh atau belajar

dari rumah (Pribadi, 2017, hlm. 11). Maka, dalam penelitian ini media yang akan dibahas yaitu media pembelajaran berbasis internet.

b. Media Berbasis Internet

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, di samping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar (Suartama, 2014, hlm. 20). Media pembelajaran berbasis internet dapat disebut juga dengan *e-learning*, *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat dalam membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016, hlm. 186).

Terdapat beberapa karakteristik yang harus dimiliki *e-learning* yang membedakannya dengan pembelajaran konvensional menurut Indarti (2015, hlm. 10), yaitu *interactivity*, *independency*, *accessibility*, dan *enrichment*.

- 1) *Interactivity*, yaitu memfasilitasi jalur komunikasi baik secara *real time* (*synchronous*) dan tidak *real time* (*asynchronous*).
- 2) *Independency/kemandirian*, yaitu peserta didik belajar tanpa ada yang menyuruh atau mengingatkan, mengerjakan tugas tanpa ada yang mengejar-ngejar dan lain-lain berdasar kesadaran sendiri.
- 3) *Accessibility/aksesabilitas*, yaitu sumber-sumber belajar dan informasi akademik harus lebih mudah diakses.
- 4) *Enrichment/pengayaan*, yaitu kegiatan pembelajaran serta presentasi bahan pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih variatif dan interaktif.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah : 1) pembelajaran tidak terbatas oleh waktu, 2) waktu belajar tergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik, 3) pembelajaran dilakukan secara interaktif, 4) materi pembelajaran terbarukan (Daryanto, 2016, hlm. 202). Sedangkan menurut Pribadi (2017, hlm. 202) keuntungan penggunaan *e-learning* adalah : 1)

memberikan kesenangan dalam belajar, 2) membuat proses belajar lebih efisien, 3) dapat mempelajari pengetahuan dari berbagai sumber, 4) mendorong kreativitas pengguna dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan.

c. Kahoot

Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi antara *Norwegian University of Technology and Science* dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet (Putri & Muzakki, 2019, hlm. 219).

Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Para peserta yang menggunakan Kahoot, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet, atau komputer masing-masing, lalu para mahasiswa diberi waktu untuk menjawab (Fazriyah, Saraswati, Permana, & Indriani, 2020, hlm. 142).

Langkah-langkah penggunaan Kahoot menurut Putri & Muzakki (2019, hlm. 220) adalah sebagai berikut :

- 1) Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.



Gambar 1 Sumber Ardiansyah (2020, hlm. 150)

- 2) Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, click quiz untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*.
- 3) Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.
- 4) Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat di tambahkan gambar dan video untuk menambah kontek yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- 5) Jika sudah selesai, *copy link* atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses quiz yang telah dibuat.

Untuk memainkan Kahoot ini hanya diperlukan tiga tahap, yaitu :

- 1) Memulai Kahoot dengan akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik *play* dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang).



Gambar 2 Sumber K!Library (2017)

- 2) Siswa dapat mengakses langsung pada laman *kahoot.it* dan bergabung dengan menggunakan PIN yang muncul. Siswa kemudian menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan pada mode grup.



Gambar 3 Sumber K!Library (2017)

- 3) Tunggu hingga muncul nama siswa di monitor utama guru. Kemudian klik mulai.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki berbagai kelebihan beberapa diantaranya menurut Setiawan

(2020) dalam artikel Guru Berbagi adalah suasana kelas dapat lebih menyenangkan, siswa dilatih menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan siswa dilatih kemampuan motoriknya. Selain sebagai sumber dan media pembelajaran, aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang akan memudahkan dan membantu guru. Proses evaluasi yang biasanya hanya berlangsung dengan menggunakan kertas dapat digantikan dengan aplikasi Kahoot (Seftiani, 2019, hlm. 287).

Adapun kelemahan dari penggunaan aplikasi Kahoot, yaitu tidak semua guru yang update dengan teknologi, fasilitas sekolah kurang memadai, anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lainnya, terbatarnya jam pertemuan di kelas, tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot (Bahar & Setyaningsih, 2020, hlm. 157).

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif menurut (Sugiyono, 2013, hlm. 9) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian dalam penelitian adalah penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan atau studi kepustakaan adalah kegiatan penelitian dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008, hlm. 3). Sedangkan, menurut Hamzah (2020, hlm. 9) penelitian kepustakaan merupakan penelitian kualitatif yang mendapatkan informasi bukan bersumber pada anggapan periset, namun bersumber pada fakta-fakta konseptual ataupun fakta teoritis. Dalam studi kepustakaan terdapat strategi dan langkah-langkah riset sebagaimana dikemukakan oleh Zed (2008, hlm. 81), yaitu :

- a. Adanya ide umum tentang topik penelitian yang akan dilakukan.
- b. Mencari berbagi macam informasi pendukung.

- c. Mempertegas focus dengan memperluas atau mempersempit dan mengorganisasikan bahan bacaan.
- d. Mencari dan menemukan bahan yang diperlukan.
- e. Reorganisasikan bahan dan membuat catatan penelitian.
- f. Mengulas kembali dan perbanyak bahan bacaan.
- g. Mengelompokkan lagi bahan atau catatan dan mulai untuk menulis.

Menurut Hamzah (2020, hlm. 55) tahapan dalam mendesain penelitian secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil akhir. Tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah, menetapkan tujuan dan kegunaan penelitian, metode analisis yang digunakan, dan sumber data yang diperoleh. Kemudian, dalam tahap pelaksanaan menetapkan pendekatan yang digunakan, proses pengumpulan data, analisis data, dan uji keabsahan data. Dan pada bagian hasil akhir berisi simpulan dan saran-saran.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber primer dan sumber sekunder;

- a. Sumber primer adalah sumber data pokok yang langsung dikumpulkan peneliti dari objek penelitian, seperti: artikel jurnal yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu mengenai Kahoot (Dits Prasanti, 2018)
- b. Sumber sekunder adalah sumber data tambahan yang menunjang data pokok seperti buku mengenai motivasi belajar.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam sebuah penelitian, dengan tujuan untuk mendapatkan data serta pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2015 : 308). Dalam penelitian studi pustaka pengumpulan data dilakukan dengan :

- a. *Editing*: pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain;

- b. *Organizing*: mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan;
- c. *Finding*: melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah (Dits Prasanti, 2018).

4. Analisis Data

Penelitian kepustakaan dengan pendekatan kualitatif memiliki tujuan akhir analisis data yaitu memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep, serta mengembangkan hipotesis atau teori terbaru (Salim & Haidir, 2019, hlm. 111). Maka dari itu, analisis data pada penelitian kualitatif bisa menggunakan tiga teknik analisis data yaitu analisis data deduktif, analisis data induktif, dan interpretatif.

a. Analisis Data Deduktif

Analisis data deduktif merupakan analisis yang berangkat dari fakta yang ditemukan oleh peneliti kemudian disimpulkan.

b. Analisis Data Induktif

Analisis data bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan dalam pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis (Sugiyono, 2015 : 335). Sedangkan menurut Dits Prasanti (2018) analisis data induktif, yaitu mengambil suatu konklusi atau kesimpulan dari situasi yang kongkrit menuju pada hal-hal yang abstrak, atau dari pengertian yang khusus menuju pengertian yang bersifat umum. Proses induktif berangkat dari informasi yang terpisah tetapi silih berkaitan. Riset kualitatif tidak diawali dari deduksi teori, namun dari fakta empiris. Periset wajib menekuni proses natural, mencatat, menganalisis, menafsirkan, melaporkan serta menarik kesimpulan (Hamzah, 2020, hlm. 23).

c. Interpretatif

Memberi makna atas hasil peneliti ke dalam makna yang normatif.

J. Sistematika Pembahasan

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan permasalahan, definisi operasional, kajian teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II Kajian Teori, Pembahasan dan Jawaban dari Rumusan Masalah No. 1

Pada bab II akan membahas mengenai konsep motivasi belajar siswa sekolah dasar yang seharusnya

3. Bab III Kajian Teori, Pembahasan dan Jawaban dari Rumusan Masalah No. 2

Pada bab III akan membahas mengenai konsep media Kahoot

4. Bab IV Kajian Teori, Pembahasan dan Jawaban dari Rumusan Masalah No. 3

Pada bab IV akan membahas hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai seberapa besar pengaruh media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa

5. Bab V Penutup

Bab V berisi simpulan dan saran.

6. Daftar Pustaka

