

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Gagne dan Briggs (dalam, Prahesti & Fauziah, 2021) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Jadi media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Rodhatul Jennah, 2009, hlm. 2).

Beberapa pengertian tersebut pada dasarnya mempunyai persamaan dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun noncetak. Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan merupakan bagian integral pembelajaran, artinya tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Ali Mudlofir, 2017, hlm. 126).

## 2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dapat menggunakan beberapa bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut (Sidharta, 2005, hlm. 6) menyebutkan macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- a. Koran, majalah, buku
- b. Gambar, bagan, peta, poster, foto, lukisan, grafik, diagram
- c. Bulletin board, papan flanel, papan magnet, dan papan demonstrasi
- d. Film, film strip, slide, transparansi, dan OHP
- e. Kaset video, piringan hitam
- f. Kamera, *tape recorder*
- g. Radio dan televisi

## 3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai komponen pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar. Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut (Sidharta, 2005, hlm. 13) antara lain:

- a. Untuk memperjelas dan melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- b. Meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik untuk belajar
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- d. Menambah variasi penyajian materi.
- e. Untuk menambah semangat peserta didik untuk belajar.
- f. Memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam mencerna materi sehingga tidak mudah lupa.
- g. Meningkatkan keingintahuan peserta didik.

h. Memberikan stimulus dan mendorong respon peserta didik.

Disamping itu, ada juga manfaat dari media pembelajaran menurut (Sidharta, 2005, hlm. 14) yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mengahntasi berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi ruang kelas
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi objek yang terlalu kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.
- d. Media pembelajaran dapat mengatasi gerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat.
- e. Media pembelajaran dapat mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dan rumit untuk diamati.
- f. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan masyarakat atau keadaan ilmiah.
- g. Media pembelajaran menghasilkan keseragaman pengamatan peserta didik terhadap sesuatu.
- h. Media pembelajaran dapat mengembangkan keinginan dan minat belajar yang baru, dan membangkitkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar peserta didik.

## **B. Media Pembelajaran Evaluasi Kahoot**



**Gambar 2.1 Logo Kahoot!**

### **1. Pengerian Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu berdasarkan kriteria tertentu melalui

penilaian (Mahirah, 2017 hlm. 258). Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari sistem pendidikan yang dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan yang akan dicapai dalam sebuah proses pendidikan dan pembelajaran. (Rakhmawati, 2022, hlm. 9).

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan nilai atau manfaat dari kegiatan pembelajran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Maka dengan adanya evaluasi pembelajaran, guru akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi mengenai data keberhasilan peserta didik, dan juga sebagai alat untuk mengukur untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya. Evaluasi pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan teknologi seperti menggunakan aplikasi Kahoot.

## 2. Kahoot

Menurut Nurul (2021, hlm. 81) Kahoot adalah sebuah *web tool* yang menyediakan layanan permainan daring berbasis pendidikan. Platform ini tersedia secara gratis dan dapat memudahkan guru untuk melakukan ujian atau kuis dengan lebih efisien dan efektif.

Aplikasi Kahoot ini awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian *Univeristy of Technology and Science* pada Maret 2013. Kemudian pada bulan September 2013 Kahoot dibuka untuk publik. (Aflisia, 2020, hlm. 6).

Kahoot memiliki dua alamat website yaitu <https://kahoot.com//> untuk guru dan <https://kahoot.it//> untuk peserta didik. Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menggunakan model evaluasi Kahoot yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan yaitu layer dan *overhead projector*.
- b. Peserta didik menyiapkan *handphone* atau laptop.
- c. Koneksi internet yang memadai.

Setelah hal tersebut sudah dipersiapkan, maka langkah selanjutnya yaitu pembuatan kuis pada Kahoot. Berikut ini langkah-langkah dalam pembuatan Kahoot:

- a. Ketik <https://kahoot.com> kemudian masuk menggunakan akun Kahoot, jika belum mempunyai akun maka daftar melalui tombol *sign up for free* dan dapat mendaftar dengan menggunakan akun *Gmail* atau *Facebook*.
- b. Buka Kahoot sesuai dengan yang diinginkan, kemudian klik Quiz untuk membuat pertanyaan dengan tipe *multiple choice* atau pilihan ganda.
- c. Setiap pertanyaan dapat diatur durasi waktu untuk menjawab pertanyaan dan besar skor sesuai tingkat kesulitan soal.
- d. Terakhir, setiap soal di Kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah konten yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- e. Jika sudah selesai, *copy link* atau dapatkan pin untuk mengakses kuis yang telah dibuat.

Untuk peserta didik cara mengaksesnya tidak perlu mendaftar akun. Peserta didik hanya membutuhkan *link* atau pin yang telah didapatkan dari guru. Berikut cara untuk memainkannya:

- a. Peserta didik dapat mengakses langsung melalui <https://kahoot.com> dan *join*, kemudian masukkan pin. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim.
- b. Setelah itu, tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru. Lalu klik mulai.

Melalui metode ini peserta didik distimulasi 3 hal sekaligus yaitu kecerdasan kognitif, kecerdasan afektif, dan kecerdasan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode digital ini merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik pada saat ini. Kedekatan ini akan membawa suasana yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. (Nurul Fajri, dkk, 2021, hlm. 86).

### **3. Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot Sebagai Peserta Didik**

Kahoot merupakan platform yang digunakan untuk membuat, membagikan, dan memainkan kuis interaktif secara online. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menggunakan Kahoot sebagai peserta didik:

- a. Buka aplikasi Kahoot atau buka situs websitenya di perangkat mobile.
- b. Gabung ke permainan, biasanya peserta didik akan diminta untuk memasukkan kode permainan Kahoot yang diberikan oleh guru. Kode ini dapat berupa kombinasi angka unik yang memungkinkan peserta didik masuk ke permainan Kahoot yang spesifik.
- c. Setelah memasukkan kode permainan, peserta didik diminta untuk memasukkan nama. Nama ini nantinya akan muncul di papan peringkat dan sebagai identifikasi peserta didik dalam permainan.
- d. Setelah semuanya masuk, tunggulah intruksi dari guru untuk memulai permainan.
- e. Saat permainan dimulai, peserta didik akan melihat pertanyaan pertanyaan yang ditampilkan dilayar. Setiap pertanyaan biasanya dilengkapi dengan opsi jawaban yang berbeda.
- f. Kemudian pilih jawaban yang benar, peserta didik memiliki waktu yang terbatas untuk memilih, tergantung pada pengaturan yang dipilih oleh guru atau instruktur.

### **4. Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot Sebagai Guru**

Berbeda dengan peserta didik, berikut ini langkah-langkah menggunakan Kahoot sebagai guru:

- a. Buka situs Kahoot dan buat akun atau masuk dengan akun google, kemudian pilih opsi “guru” dan ikuti langkah-langkah untuk mengonfigurasi akun guru.

- b. Setelah masuk, buat kuis dengan mengklik “buat” di dashboard, tambahkan pertanyaan, pilihan jawaban, dan gambar jika diperlukan.
- c. Guru dapat mengatur waktu untuk setiap pertanyaan dan poin yang diberikan.
- d. Setelah kuis dibuat, akan mendapatkan kode permainan (game pin).
- e. Kemudian bagikan kode tersebut pada peserta didik agar mereka dapat bergabung dengan sesi Kahoot.
- f. Mulailah kuis dengan mengklik “mulai” pada dashboard.
- g. Setelah kuis selesai, dapat melihat hasil dan analisisnya.
- h. Periksa peringkat, jawaban benar, dan kesulitan pertanyaan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik.

#### **5. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot**

Kahoot sebagai alat untuk model evaluasi pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Rakhmawati (2022, hlm. 22) Adapun kelebihan Kahoot bagi peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Peserta didik menjadi lebih kompetitif untuk memenangkan kuis dan mendapatkan nilai tertinggi.
- c. Dengan adanya batasan waktu dalam menjawab setiap soal pada kuis, maka peserta didik lebih serius dan fokus dalam mengerjakannya.

Selain itu, ada pula kekurangan dalam menggunakan model evaluasi Kahoot bagi peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Memerlukan jaringan internet

Dalam proses pembelajaran menggunakan Kahoot diperlukan akses internet. Namun, tidak semua sekolah memfasilitasi jaringan internet untuk peserta didik.

- b. Kemungkinan peserta didik akan mencari jawaban di internet pada saat mengerjakan kuis.

Menurut H. Bahar, dkk (2020, hlm. 157) kelebihan Kahoot bagi guru adalah sebagai berikut:

- a. Suasana kelas menjadi menyenangkan
- b. Memudahkan guru untuk memperoleh hasil belajar dengan cepat

Adapun kekurangan Kahoot bagi guru yaitu sebagai berikut:

- a. Tidak semua guru paham teknologi.
- b. Tidak semua guru memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.
- c. Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
- d. Anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lainnya.
- e. Terbatasnya jam pertemuan dikelas.

#### **6. Faktor Penghambat Dalam Penggunaan Model Evaluasi Kahoot**

Meskipun dalam pelaksanaannya sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai model evaluasi hasil belajar. Akan tetapi pada saat pelaksanaannya Kahoot masih mengalami beberapa faktor penghambat. Faktor-faktor penghambat yang dihadapi dalam penggunaan model evaluasi Kahoot yang dijelaskan oleh (Mamonto, 2021, hlm. 8) yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor yang berasal dari segi fasilitas

Tidak semua sekolah mempunyai fasilitas lengkap seperti internet dan proyektor. Sekolah yang kurang memadai fasilitas tentu saja dapat mempengaruhi pemanfaatan media-media terkini. Koneksi jaringan internet dari wifi di sekolah masih belum cukup baik, dan hanya terdapat pada area tertentu saja, seperti ruang guru dan lab.

- b. Faktor yang berasal dari aturan sekolah

Setiap sekolah memiliki aturannya tersendiri yang harus ditaati oleh semua warga sekolah. Dengan adanya peraturan sekolah, maka batasan-batasan perilaku di sekolah menjadi jelas. Salah satu aturannya adalah dilarang membawa *handphone* ke sekolah. Karena



banyak peserta didik yang menyalahgunakan pada hal yang tidak baik dan mengganggu pembelajaran.

c. Faktor yang berasal dari peserta didik

Dalam kegiatan pembelajaran, dapat timbul masalah yang dialami. Salah satunya yaitu berasal dari peserta didik itu sendiri. Dalam penggunaan Kahoot dibutuhkan kerjasama dalam kelompok. Namun dalam pelaksanaannya, ada beberapa peserta didik yang masih memiliki pengaruh dalam bekerja sama untuk menjawab kuis. Seperti kurangnya kerjasama dalam kelompok yang dapat dilihat dari perbedaan pendapat pada saat mendiskusikan jawaban.

## **7. Urgensi Penggunaan Media Evaluasi Digital Berbentuk Kahoot**

Penggunaan media evaluasi digital pada jenjang SMA memiliki urgensi yang signifikan mengingat perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks, berdasarkan hasil pengamatan penulis saat ini masih ada sekolah yang menggunakan media evaluasi konvensional yang berbentuk tes tertulis. Selain alasan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan dan pelatihan pada guru untuk menggunakan platform digital secara efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Khusnul Khotimah, dkk (2023) yang mengatakan bahwa guru masih cenderung memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran sedangkan media lain kurang diminati. Padahal dengan menggunakan media evaluasi digital berbentuk Kahoot ini dapat menghemat waktu dan tenaga dalam penyusunan dan penilaian.

Menurut Hamdan (2022, hlm. 4) ada beberapa alasan mengapa media evaluasi digital berbentuk Kahoot penting diimplementasikan di SMA:

a. Meningkatkan kemampuan guru/pendidik

Peran media dalam pendidikan dapat menjadi objek dan alat media sebagai objek berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, guru dapat mempelajari

berbagai disiplin ilmu pengetahuan menggunakan berbagai informasi yang terkandung didalam media dan sumber belajar.

b. Meningkatkan mutu pembelajaran

Salah satu alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indra peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Memenuhi kebutuhan peserta didik

Kebutuhan peserta didik terdiri dari kebutuhan psikologis dan biologis. Dari aspek psikologis, Piaget membagi beberapa tahap perkembangan kognitif manusia dalam empat tahapan, yaitu:

- 1) Sensori motor (0-2 tahun) yaitu tahap kognitif anak tampil sebagai respons terhadap sensor indra.
- 2) Praoperasional (2-7 tahun) yaitu tahap kognitif anak tampil dalam bentuk intuisi (kata hati) dan belum berpikir secara rasional.
- 3) Operasi konkret (7-11 tahun) yaitu tahap kognitif anak telah mampu berpikir logis dan rasional terhadap kejadian dan peristiwa yang konkret.
- 4) Operasi formal (12 tahun sampai dewasa) yaitu tahap kognitif anak telah mampu berpikir abstrak, mengajukan hipotesis dan memprediksi sesuatu.

Berdasarkan teori tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk merangsang pikiran dan emosi manusia, khususnya ketika ia berusia dibawah 12 tahun. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk memenuhi minat, jenis kecerdasan, dan preferensi cara belajar peserta didik.

d. Memenuhi tuntutan paradigma baru

Paradigma baru pendidikan telah mendorong pendidikan untuk menjadi perancang, fasilitator, motivator, dan pengelola

pembelajaran. Untuk melaksanakan tugas tersebut, guru tidak boleh menjadi orang yang dominan dalam proses pembelajaran. Maka sari itu, pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik harus didukung dengan media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

e. Memenuhi kebutuhan pasar

Salah satu cara memperkenalkan teknologi kepada peserta didik adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Penggunaan media evaluasi Kahoot secara tidak langsung dapat mendorong peserta didik untuk mendalami cara penggunaan teknologi yang dibutuhkannya. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami karakteristik dari setiap jenis media evaluasi pembelajaran agar ia mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif dalam proses pembelajaran

## **C. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan (Nurrita, 2018, hlm. 174). Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari peserta didik dan dari guru. Dari segi peserta didik, belajar dialami sebagai suatu proses. Sedangkan dari segi guru, belajar dapat dialami secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal peserta didik tidak dapat dipahami, tetapi dapat dipahami oleh guru.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Nana Sudjana, 2013, hlm. 22). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik diperoleh

melalui proses belajar yang mencakup pemahaman konsep, penugasan keterampilan, dan kemampuan menerapkan pengetahuan.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar mengajar dan didapatkan hasil belajar sebagai penentuan nilai yang harus dicapai peserta didik yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses kegiatan pembelajaran (Abror, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

## **2. Prinsip-Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip belajar membantu memandi bagaimana peserta didik menyerap, memproses, dan mengingat informasi. Berikut ini adalah prinsip-prinsip belajar menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 42):

### **a. Perhatian dan Motivasi**

Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada peserta didik apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Disamping itu, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang

### **b. Keaktifan**

Dalam setiap proses belajar, peserta didik selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang berupa membaca, menulis, mendengar.

### **c. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman**

Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan “learning by doing”. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung. Belajar harus dilakukan peserta didik secara aktif, baik individual maupun kelompok.

d. Pengulangan

Pengulangan dalam belajar tujuannya untuk melatih daya-daya jiwa dan membentuk respon yang benar serta membentuk kebiasaan-kebiasaan. Dalam belajar masih tetap diperlukan latihan atau pengulangan.

e. Tantangan

Prinsip belajar ini bersesuaian dengan pernyataan bahwa apabila peserta didik diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia akan lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

f. Balikan dan Penguatan

Peserta didik akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Balikan yang segera diperoleh peserta didik setelah belajar melalui penggunaan metode-metode akan membuat peserta didik terdorong untuk belajar lebih giat dan bersemangat.

g. Perbedaan Individual

Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar peserta didik. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

### 3. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Dalam pelaksanaannya seorang guru dapat menggunakan berbagai jenis tes untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik. Berikut jenis-jenis hasil belajar peserta didik yang dikemukakan oleh Fazri Sobari (2017, hlm. 21) yaitu sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Adapun tes terbagi menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Tes diagnosis, yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan peserta didik.
- 2) Tes formatif, yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu.
- 3) Tes sumatif, yaitu tes yang diberikan setelah proses pembelajaran.

b. Non tes

Non tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang jawabannya tidak memiliki nilai benar atau salah. Non tes dapat berupa:

- 1) Kuesioner
- 2) Wawancara
- 3) Observasi
- 4) Skala bertingkat
- 5) Dokumentasi

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam *Taxonomi of education objectives* dalam Tasya Nabilah (2019, hlm. 660) yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada pengetahuan. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Hasil belajar ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir

yang mencakup kemampuan yang lebih sederhana sampai dengan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.

b. Ranah afektif

Ranah afektif yaitu hasil belajar peserta didik disusun mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi. Dengan demikian ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik yaitu hasil belajar disusun berurutan mulai dari yang paling rendah, sederhana, dan yang paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

## 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada saat proses belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang saling mempengaruhi dan menentukan hasil belajar peserta didik. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Setyosari, 2005 (dalam Ali Mudlofir, 2017, hlm. 240):

a. Sifat peserta didik

Sifat atau karakteristik peserta didik adalah hal yang menentukan seberapa jauh pembelajaran dilaksanakan. Apabila anak yang mempunyai karakteristik belajarnya adalah visual, maka pembelajarannya adalah dengan menghadirkan gambar, karena melalui gambar mereka dapat belajar dengan baik, demikian juga apabila karakteristik anak verbal maka media pembelajarannya adalah cukup dengan kehadiran guru dengan ceramah.

b. Perbedaan tugas peserta didik

Tugas yang diberikan pada peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, dengan kata lain hasil belajar yang diperoleh peserta didik tergantung pada tugas yang diberikan oleh guru kepada mereka. Maka dari itu, guru harus

mempunyai kreativitas dalam memberikan tugas belajar kepada peserta didik agar pembelajaran berguna bagi kehidupan mereka.

c. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran berimplikasi terhadap hasil belajar peserta didik. guru yang kreatif dalam menggunakan metode terbukti dapat memberikan stimulus pada peserta didik dalam belajar, dengan demikian penerapan metode yang bervariasi berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Tanwir (2023, hlm. 20) Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor lingkungan, yaitu faktor yang timbul dari kondisi atau keadaan disekitar peserta didik. contohnya cuaca, suhu udara yang tidak stabil, dan keadaan sosial disekitar.
- b. Faktor instrumental, yaitu faktor yang penggunaannya disusun sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Contohnya kurikulum, metode, media, dan lain-lain.
- c. Faktor internal, yaitu faktor yang timbul dari diri sendiri. Contohnya motivasi, minat dan bakat.

Selain itu, M. Dalyono (2009, hlm. 55) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor Internal yaitu faktor yang bersala dari dalam diri sendiri, seperti :

1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani seseorang sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar. Apabila seseorang tidak sehat maka dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

2. Intelegensi dan bakat



Umumnya seseorang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai jika dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat.

### 3. Minat dan motivasi

Minat belajar yang besar cenderung akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar kurang maka akan memperoleh hasil belajar yang rendah.

### 4. Cara belajar

Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri, yaitu sebagai berikut:

1. Keluarga
2. Sekolah
3. Masyarakat
4. Lingkungan sekitar

## **D. Kajian Tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran**

### **1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran**

Menurut Depdiknas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi pendidikan Dasar dan Menengah yang mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan menurut Cogan (1994:4) dalam (Telaumbanua 2019, hlm. 15) mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan secara luas, bukan hanya sebagai mata pelajaran saja, tapi mencakup berbagai pengalaman belajar yang membantu pembentukan warga negara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media massa.

Secara sejarah, Amerika Serikat adalah negara pertama yang mengembangkan gagasan tersebut. Ide Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berasal dari konsep kewarganegaraan, pendidikan kewarganegaraan (Dewi, D.A., & Anastasya, E., 2021). Salah satu cara untuk menggambarkan pendidikan kewarganegaraan adalah topik yang berfokus pada pengembangan warga negara dengan tujuan menghasilkan warga negara yang bermoral dan berpendidikan. Umami (2019) menyarankan agar pendidikan kewarganegaraan berfokus pada pengembangan tiga komponen utama, yaitu:

- a. Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)
- b. Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*)
- c. Karakter Kewarganegaraan (*Civic Disposition*)

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan atau yang dikenal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang mengajarkan dan mendidik warga negara untuk menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) dan cerdas (*smart citizen*).

Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan kesadaran kepada individu mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

## 2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Damri, Fauzi (2020, hlm. 4) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai tujuan yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui latar belakang diselenggarakannya pendidikan kewarganegaraan.
- b. Untuk mengetahui pengertian dan sejarah pendidikan kewarganegaraan.
- c. Untuk mengetahui tujuan mempelajari pendidikan kewarganegaraan.
- d. Secara umum, tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian pendidikan nasional, yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, serta mewujudkan kepribadian masyarakat yang demokrasi.
- e. Secara khusus, tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan utama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diselesaikan melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

### **3. Konten Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mencakup beberapa aspek, termasuk nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi dan konstitusi. Adapun ruang lingkup dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran menurut Hasibuan (2023, hlm. 3) yaitu sebagai berikut:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, yang mencakup hidup rukun dalam perbedaan, bangga sebagai bangsa Indonesia, cinta lingkungan, partisipasi dalam bela negara, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, sikap positif terhadap NKRI.
- b. Norma hukum dan peraturan, yang meliputi tata tertib disekolah, peraturan dalam kehidupan keluarga berbangsa dan bernegara, hukum dan peradilan internasional sistem hukum dan peradilan nasional.
- c. Hak asasi manusia, yang meliputi hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, hak dan kewajiban anak, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara, yang mencakup harga diri sebagai masyarakat, gotong royong, kebebasan untuk berorganisasi, kemerdekaan untuk mengeluarkan pendapat, menghormati keputusan bersama, prestasi diri, kesamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara, yang meliputi konstitusi-konstitusi yang pernah berlaku di Indonesia, proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, hubungan antara dasar negara erat kaitannya dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik, yang meliputi sistem pemerintahan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, budaya politik, pers dalam masyarakat demokrasi.

- g. Ideologi Pancasila, yang mencakup proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, yang mencakup politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, globalisasi yang terjadi di lingkungannya, dampak yang ditimbulkan globalisasi, hubungan internasional dan pengertian organisasi internasional, dan evaluasi globalisasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis mengambil konten capaian pembelajaran pada kelas X. berikut ini kategori capaian pembelajaran kelas X, XI, XII adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Kategori Capaian Pembelajaran**

Capaian Pembelajaran	
Kelas X	Kelas XI dan Kelas XII
Peserta didik menganalisis cara pandang para pendiri negara tentang dasar negara; menganalisis kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara; merumuskan gagasan solutif untuk mengatasi perilaku yang bertentangan dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik mendeskripsikan rumusan dan keterkaitan sila-sila dalam Pancasila; menganalisis kedudukan Pancasila sebagai ideologi negara serta peluang dan tantangan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan global dan membiasakan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai identitas nasional dalam kehidupan sehari-hari.
Peserta didik menerapkan perilaku taat hukum berdasarkan peraturan yang berlaku di masyarakat; menganalisis tata urutan peraturan perundang-	Peserta didik menganalisis periodisasi pemberlakuan undang-undang dasar di Indonesia; menganalisis perubahan Undang-Undang Dasar Negara Republik

undangan di Indonesia.	Indonesia Tahun 1945; menunjukkan sikap demokratis berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam era keterbukaan informasi; menganalisis kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara dan merumuskan solusi dari permasalahan tersebut.
Peserta didik menyajikan asal usul dan makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika sebagai modal sosial; membangun harmoni dalam keberagaman; dan mengenal gotong royong sebagai perwujudan sistem ekonomi Pancasila yang inklusif dan berkeadilan.	Peserta didik menganalisis potensi konflik dan bersama-sama memberi solusi yang berkeadilan terhadap permasalahan keberagaman di masyarakat; menginisiasi kegiatan bersama dengan prinsip gotong royong dalam praktik hidup sehari-hari
Peserta didik menerapkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, warga masyarakat dan warga negara; serta memahami peran dan kedudukannya sebagai Warga Negara Indonesia; memahami sistem pertahanan dan keamanan negara; menganalisis peran Indonesia dalam hubungan	Peserta didik mendemonstrasikan praktik demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; menganalisis dan merumuskan solusi terkait ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan (ATHG) yang dihadapi Indonesia; menganalisis bentuk negara, bentuk pemerintahan, sistem pemerintahan Indonesia, dan peran

antarbangsa dan negara; serta menguraikan nilai-nilai Pancasila yang harus diwujudkan dalam pembangunan nasional.	lembaga-lembaga negara dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan.
---	--

Sumber: Platform Merdeka Mengajar

(gurukemendikbud.go.id)

#### 4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran di Persekolahan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Tujuan utamanya adalah membentuk warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran di persekolahan saat ini dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

##### a. Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang diamanatkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran saat ini mengajarkan peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila, sejarah perjuangan bangsa Indonesia, dan keragaman budaya dan suku di Indonesia. Selain itu juga mempelajari hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertujuan untuk membentuk generasi yang cinta tanah air dan menghormati perbedaan.

Namun yang menjadi tantangan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran saat ini adalah praktik pendidikan yang hanya berfokus pada pencapaian tujuan kognitif atau pengetahuan saja, sedangkan aspek afektif yang berkaitan

dengan proses pembentukan karakter peserta didik cenderung diabaikan. (Putri, Dewi, & Furnamasari, 2021, hlm. 7365). Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran saat ini, seharusnya guru harus dapat menyesuaikan bahan dan media pembelajaran yang mampu mengembangkan daya pikir peserta didik dan memberikan bekal agar memiliki kemampuan dan kreativitas yang tinggi serta mampu memecahkan masalah secara kritis, kreatif, dan inovatif.

Inovasi pembelajaran sangat penting sebagai perubahan paradigma pembelajaran berawal dari hasil refleksi terhadap eksistensi paradigma pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran yang lama menuju paradigma Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran yang baru salah satunya dengan implementasi Kahoot yang diharapkan mampu memecahkan masalah serta menciptakan atmosfer kelas yang tidak kaku dan monoton (Hutomo, 2021, hlm. 5).

#### b. Penilaian

Penilaian merupakan proses kegiatan untuk mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengukuran hasil belajar baik melalui instrument tes maupun non tes (Mudlofir, Haji, 2015, hlm. 212). Dengan demikian, maksud dari kegiatan penilaian adalah untuk memberi nilai tentang kualitas sesuatu.

Proses penilaian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran menurut Cahyono (2020) dapat dilakukan dengan menerapkan konsep penilaian sikap, dan keterampilan. Penilaian sikap yang dilakukan oleh guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran yaitu melalui observasi atau pengamatan sikap selama peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas.

Penilaian dapat dilakukan secara formatif dan sumatif yang dilakukan guru. Penilaian formatif dilakukan secara berkala untuk membantu peserta didik memperbaiki pemahaman sedangkannya



penilaian sumatif dilakukan pada akhir suatu periode untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik terhadap kompetensi yang diharapkan. Menurut Nana Sudjana terdapat 2 jenis penilaian, yaitu sebagai berikut:

- a) Tes tertulis, dapat berupa uraian atau tes objektif yang terdiri dari bentuk soal jawaban singkat, bentuk soal benar-salah, bentuk soal menjodohkan, dan bentuk soal pilihan ganda.
- b) Tes lisan, yaitu suatu tes yang menuntut respon dari peserta didik dalam bentuk bahasa lisan.
- c) Non tes, dapat berupa wawancara, kuesioner, skala penilaian dan sikap, observasi, studi kasus, dan sosiometri.

Untuk itu penilaian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran harus mencakup tiga jenis penilaian yaitu penilaian aspek afektif atau sikap, aspek kognitif atau pengetahuan dan aspek psikomotor atau keterampilan (Cahyono, 2015). Penilaian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran harus mampu dilaksanakan dengan baik dengan memanfaatkan teknologi sebagai bentuk inovasi guru dalam melaksanakan penilaian.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

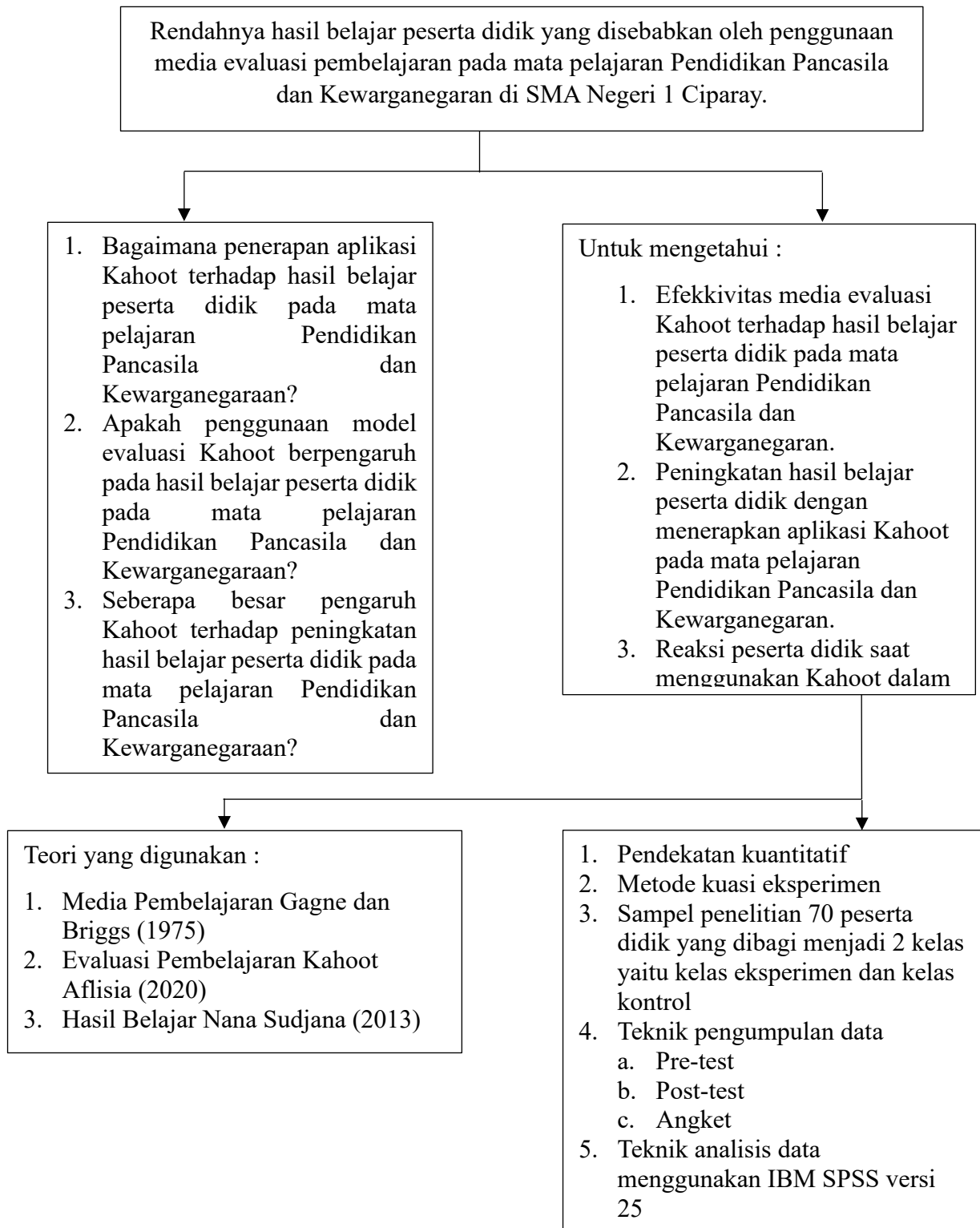
Berdasarkan data yang peneliti peroleh, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian ini, serta menjadi perbandingan dan perbedaan dengan peneliti sebelumnya. Judul penelitian yang berkaitan antara lain:

1. **Mevyola Sri, Annur Fitri (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta didik”,** hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar

peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi Kahoot pada kelas eksperimen yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media evaluasi Kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

2. **Nadhira Aisyah, Retno Mustika (2021) “Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Peserta didik”**, hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Kahoot memperoleh hasil “sangat baik” dan terdapat peningkatan nilai sebesar 45 yang artinya aplikasi Kahoot yang dikembangkan dalam penelitian ini relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar peserta didik.
3. **Mushibin, Saiful Marom (2022) “Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika”**, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VIII MTs Agung Alim Blado yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.
4. **Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pranomo Adi (2018) “Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI Di SMAN 1 Blitar”**, hasil dari penelitian ini menunjukkan pada kelas yang menggunakan Kahoot mengalami peningkatan yang signifikan daripada kelas yang menggunakan metode ceramah.
5. **Rieska Anviani, Pujiriyanto (2022) “Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”**, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan fitur dari aplikasi Kahoot yang mendukung pembelajaran yang menarik.

## F. Kerangka Berpikir



**Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran**

Sumber : Peneliti 2024

## **G. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Dari penelitian terdahulu dan kerangka berpikir diatas, maka asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media evaluasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran.
- b. Media evaluasi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran.

### **2. Hipotesis**

Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media evaluasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran.

H<sub>1</sub> : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media evaluasi Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran.