

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Landasan Teoritik

a. Media Pembelajaran

i. Pengertian Media Pembelajaran

Secara Bahasa media berasal dari kata latin yakni *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Sedangkan dalam arti luas, media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (M. Miftah 2013:97).

Menurut Hamidjojo yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang di gunakan penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan McLuhan memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakekatnya

media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas, jarak dan waktu tertentu, kini dengan adanya media, batas-batas tersebut hampir tidak ada. Selanjutnya, Blacks dan Horalsen berpendapat, bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, dimana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan (M Miftah, 2013:95-105).

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Naḥl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Qur’an, agar kamu

menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”(Al-Quran dan terjemahan, Kementerian Agama RI).

“Dalam Tafsir Al-Mishbah Quraisy Shihab dijelaskan bahwa para Rasul yang kami utus sebelumnya itu semua membawa keterangan-keterangan, yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul, dan sebagian membawa pula zukur, yakni kitab-kitab yang mengandung ketentuan-ketentuan hukum dan nasihat-nasihat yang seharusnya menyentuh hati, dan kami turunkan kepadamu ad-Dzikir, yakni Alquran, agar engkau menerangkan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, yakni Al-Qur’an itu, mudah-mudahan dengan penjelasan mereka mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka”(Quraish Shihab, 2002:236).

Berdasarkan penjelasan dalam tafsir tersebut secara tidak langsung di dalam Q.S An-Nahl ayat 44 menjelaskan tentang seorang guru harus menggunakan media atau sumber belajar yang digunakan untuk pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan terkait materi yang diajarkan, sebagaimana tertera dalam ayat dimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an yang merupakan mukjizat atau perantara media yang akan disampaikan kepada umat tentang seluruh ajaran dalam agama islam pentingnya sebuah sumber atau media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran, sumber atau media yang digunakan tersebut tentunya memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan disampaikan dan dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran yang sedang dihadapi.

Jadi, media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal tersebut didasari dengan

Firman Allah Swt didalam Al-Qur'an, yang menjelaskan tentang pentingnya seorang guru atau pendidik memiliki atau menggunakan media atau sumber belajar yang digunakan untuk pembelajaran. Sumber atau media yang digunakan tersebut tentunya akan memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan disampaikan serta dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran.

ii. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad mengemukakan media pembelajaran terdiri dari empat fungsi, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa yaitu untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu

merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah akan dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, yang dimaksud media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan kepada siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (Azhar Arsyad, 2011:16-17).

Sebagaimana dikutip dari Nunu Mahnun ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media, yaitu:

a) Fungsi Stimulus

Fungsi stimulus ini yang menimbulkan keterkaitan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media.

b) Fungsi Mediasi

Fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa.

c) Fungsi Informasi

Fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru (Nunu Mahnun, 2012:29).

Berdasarkan penjelasan tentang beberapa fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai dalam Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Maka pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan, motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian

guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik dalam Arsyad merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Dapat memberikan pengalaman nyata yang juga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *continue*.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Azhar Arsyad:24-26).

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Media *Auditif*

Media auditif merupakan media yang hanya mengendalikan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.

2) Media *Visual*

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media *visual* ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media *Audiovisual*

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, yaitu:

a) *Audiovisual* Diam, yaitu media yang

menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara, dan cetak suara.

b) *Audiovisual* Gerak, yaitu media yang dapat

menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset yang digunakan untuk merekam suara (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain:124-125).

d. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. berikut indikator media pembelajaran menurut Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani) mengatakan bahwa terdapat lima indikator untuk membuat media pembelajaran yang baik yaitu :

1) Relevansi

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian

dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2) Kemampuan Guru

Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

3) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

4) Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

5) Kebermanfaatan

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.

2. Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis internet. Aplikasi kahoot berisikan *game* dan kuis yang dibentuk menjadi *pre-test*, *post-test*, latihan soal dan pengayaan sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Yunita dan Reza, Kahoot adalah suatu teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif yang dilengkapi dengan sistem monitoring aktivitas para peserta didik. Inovasi kahoot ini mampu membuat aktivitas pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah untuk memonitoring hasil belajar (Yunita Dwi Ermawati dan Riza Yonisa Kurniawan, 2019:67).

Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda, <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform kahoot dapat digunakan untuk beberapa assesmen diantaranya

kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang beragam untuk dimainkan. Keistimewaan dari platform ini adalah mengutamakan kegiatan evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok maupun individu. Untuk dapat mengakses kahoot setiap individu harus terkoneksi dengan jaringan internet.

Kahoot dapat diakses dengan dua mode, yaitu mode creator yang biasa dipakai oleh guru dan mode player yang biasa dipakai oleh siswa. Mode creator dapat digunakan untuk mengkonsep pertanyaan serta jawabannya, mengatur durasi jawaban, dan menerbitkan soal/kuis/game. Sedangkan mode player digunakan untuk memainkan game dengan cara memasukkan nama dan PIN yang diberikan oleh creator. Sebelum proses kegiatan evaluasi menggunakan media Kahoot, peralatan yang harus disiapkan yaitu:

- 1) Guru harus menyiapkan laptop utama yang digunakan untuk mengakses kahoot, membuka soal, dan

mengontrol. Selain itu guru juga menyiapkan proyektor untuk menampilkan soal pada laptop ke layar agar semua siswa dapat melihat dengan jelas.

- 2) Siswa harus membawa *smartphone*, tablet, atau laptop yang dapat digunakan untuk mengakses kahoot.
- 3) Baik guru maupun peserta didik terkoneksi dengan jaringan internet yang stabil.

b. Tahap pembuatan kuis dan cara memainkan Kahoot

Jika peralatan sudah terpenuhi semua, maka dapat dilakukan proses selanjutnya yaitu tahapan membuat kuis dengan Kahoot. Tahap ini dilakukan oleh guru sebagai *creator*. Pada tahap ini terdapat dua metode untuk membuat kuis evaluasi yaitu menggunakan komputer dan *smartphone*. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan kuis:

- 1) Ketik kahoot.com pada layanan *google* dan login menggunakan akun kahoot. Jika belum memiliki akun silahkan daftar terlebih dahulu melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun

gmail atau facebook.

- 2) Pilihlah fitur yang diinginkan. Untuk membuat pertanyaan maka klik tombol *create* lalu klik *quiz* untuk membuat soal tipe pilihan ganda.
- 3) Masukkan pertanyaan dengan singkat dan jelas, lalu masukkan juga pilihan jawabannya. Jangan lupa untuk tandai jawaban yang benar.
- 4) Setiap soal dapat diatur lama waktu dan besar skornya sesuai dengan tingkat kesulitan pada soal.
- 5) Setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar atau video untuk menambah konteks yang menarik serta mampu memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- 6) Terakhir, salin link dan di layar akan muncul PIN dengan kombinasi angka yang akan dibagikan kepada siswa agar mampu mengakses kuis tadi.

Sedangkan untuk peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti pada tahap 1 bagian guru. Siswa hanya perlu mengakses website kahoot.it dan memasukkan nama dan PIN untuk dapat mengikuti kuis. Untuk

memainkan kahoot ini hanya perlu mengikuti tiga langkah berikut:

- 1) Akses kahoot dari akun guru dan tampilkan pada layar. Kemudian klik *play* dan pilih mode antara klasik (perorangan atau 1 alat untuk 1 orang) atau metode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul PIN yang digunakan untuk akses siswa.
- 2) Siswa langsung mengakses kahoot.it dan masuk sebagai mode player dengan menginput PIN yang muncul. Lalu akan muncul kolom *nickname* yang harus diisi dengan nama dan nomor peserta atau nama tim jika digunakan mode tim.
- 3) Tunggu hingga semua siswa sudah *join* di layar utama guru kemudian klik mulai (Aceng, 2020 hal 45).

c. Kelebihan dan kekurangan Kahoot

Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki beberapa pengaruh. Menurut Rofiryati, peranan kahoot diantaranya adalah sebagai berikut, kahoot berperan dalam menumbuhkan jiwa kolaboratif dan

kompetitif melalui mode tim atau multiplayer dimana anggotanya bertemu secara langsung untuk memecahkan suatu masalah atau soal yang diberikan; peran lain kahoot adalah menyediakan hasil kuis secara lengkap yang dapat diunduh dan dibuka melalui *Microsoft Office Excel*, dari *Microsoft Office Excel* akan muncul peringkat dari seluruh siswa disertai dengan data jawaban siswa tiap butir soalnya (Irawati M 2018:33).

Selain berpengaruh bagi siswa, Kahoot memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat menjadi pertimbangan seorang guru dalam menjadikannya sebagai media pembelajaran. Adapun kelebihanya yaitu:

- 1) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas.
- 2) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan nilai tertinggi.
- 3) Dengan adanya batasan waktu dalam menjawab setiap soal pada kuis, maka kemungkinan siswa untuk

berdiskusi dengan teman akan lebih sedikit.

- 4) Guru akan memperoleh hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa satu per satu.

Sedangkan kekurangan dalam penggunaan media kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu harus adanya sarana dan prasarana yang memadai seperti smartphone, laptop/pc dan koneksi jaringan internet yang stabil.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum dijelaskan mengenai pengertian hasil belajar, peneliti merasa perlu mengemukakan tentang pengertian belajar karena proses belajar berkaitan dengan pencapaian hasil belajar. Para ahli psikologi dan ahli pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Slameto mendefinisikan bahwa pengertian dari

belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Slameto, 2003). Hartono mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan (Hartono, 2007: 56).

Selain itu, definisi belajar juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang kemudian dilakukan oleh setiap individu, sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku ini dapat terjadi karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar, serta aktivitas berlatih. Dapat kita pahami arti belajar sendiri adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan ini terjadi dalam bentuk peningkatan kualitas

perilaku, seperti diantaranya yaitu pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, serta dalam berbagai kemampuan lainnya.

Kemudian definisi hasil belajar, Dimiyati dan Mujiono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar (Dimiyati dan Munjiono 2000: 3).

Menurut Susanto, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik yang menyangkut

aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar yang menjadi pokok perbincangan penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu (Susanto 2016: 5).

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang telah diperoleh peserta didik setelah menerima pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Dalam kegiatan proses pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga pengetahuan tersebut sebagai salah satu kemampuan yang telah didapat saat proses pembelajaran(Sudjana, 2019: 22).

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional

(Mulyono Abdurrahman, 1999: 38).

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan” (Muhammad Uzer Usman, 2000: 5).

Belajar juga merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka (Muhibbin Syah, 2013: 62-63). Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur’an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam

majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagiannya. Setiap perilaku ada yang tampak atau dapat diamati, dan ada pula yang tidak diamati. Belajar adalah perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan (Al-Quran dan terjemahan, Kementrian Agama RI).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran

atau tes yang dilaksanakan oleh guru dikelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini.

b. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah (Purwanto, 2010: 42).

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari

atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari. Efesiens pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik (Burhan Nurgianto, 1988: 42).

Tabel 1

Jenis dan Indikator hasil belajar

No	Ranah	Indikator
1	<p>1. Ranah kognitif</p> <p>a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)</p> <p>b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)</p> <p>c. Penerapan (<i>Application</i>)</p> <p>d. Analisis (<i>Analysis</i>)</p>	<p>1.1 Dapat menyebutkan</p> <p>1.2 Dapat menunjukkan kembali</p> <p>2.1 Dapat menjelaskan,</p> <p>2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri</p> <p>3.1 Dapat memberikan contoh</p> <p>3.2 Dapat menggunakan secara tepat</p> <p>4.1 Dapat menguraikan</p> <p>4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah</p>

	<p>e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)</p> <p>f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)</p>	<p>5.1 Dapat menghubungkan materi -materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru</p> <p>5.2 Dapat menyimpulkan</p> <p>5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p> <p>6.1 Dapat menilai,</p> <p>6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan,</p> <p>6.3 Dapat menyimpulkan</p>
2	<p>Ranah Afektif</p> <p>a. Penerimaan (<i>Receiving</i>)</p>	<p>1.1 Menunjukkan sikap menerima</p> <p>1.2 Menunjukkan sikap menolak</p>

	<p>b. Sambutan</p> <p>c. Sikap menghargai (<i>Apresiasi</i>)</p> <p>d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>)</p> <p>e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)</p>	<p>2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat</p> <p>2.2 Kesiediaan memanfaatkan</p> <p>3.1 Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>3.2 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3.3 Mengagumi</p> <p>4.1 Mengakui dan menyakini</p> <p>4.2 Mengingkari</p> <p>5.1 Melembagakan atau meniadakan</p> <p>5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.</p>
3	Ranah psikomotor	

	<p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p>	<p>1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.</p> <p>2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan</p> <p>2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani (Muhibbin Syah 1999).</p>
--	--	---

Dengan melihat tabel di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut dirumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan,

sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu:

a) Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok

b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok.

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai (Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, 2002: 120).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu: a) aspek

fisiologis; b) aspek psikologis, ada beberapa juga pada faktor aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa, yaitu: tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor eksternal ini juga terbagi dua, yakni: a) faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga pendidikan dan teman-teman sekelas juga dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa; b) faktor lingkungan non sosial, yaitu letak gedung sekolah, letak rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar siswa (Muhibbin Syah, 2011: 129).

Dari penjelasan sebelumnya dikatakan bahwa guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar, seorang guru hendaknya menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran agar hasil yang ingin dicapai sesuai harapan.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Ditinjau dari pengertiannya, pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Sedangkan pembelajaran pendidikan agama islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik pendidikan Agama Islam untuk membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menjadi manusia paripurna atau insan kamil yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Daradjat, pendidikan agama Islam atau At-Tarbiyah Al-Islamiah adalah usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Zakiah Daradjat, 1996: 86). Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Quran dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, 2017: 1).

Jadi, pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran Agama.

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut chaedar alwasilah, seperti yang dikutip oleh zainal arifin terdapat beberapa prinsip yang harus menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang terkait dengan pembelajaran (siswa dan guru) yaitu prinsip umum dan

prinsip khusus (Ruhimat, 2013:182-183).

Prinsip umum pembelajaran meliputi: 1) bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku peserta didik yang relatif permanen, 2) peserta didik memiliki potensi dan kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuh kembangkan, 3) perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linear sejalan proses kehidupan.

Sedangkan prinsip khusus pembelajaran meliputi: 1) prinsip perhatian dan motivasi, 2) prinsip keaktifan. Perhatian dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai awal dalam memicu aktivitas-aktivitas belajar. Untuk memunculkan perhatian siswa, maka perlu kiranya disusun sebuah rancangan bagaimana menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya faktor perhatian, maka dalam proses pembelajaran, perhatian berfungsi sebagai modal awal yang harus dikembangkan secara prima untuk memperoleh proses dan hasil yang

maksimal.

c. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam sebuah usaha sadar yang dilakukan pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai dari sebuah usaha tersebut. Begitu juga dengan pembelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan di sekolah-sekolah. Zakiyah darajad dalam bukunya metodik khusus pengajaran agama islam mendefenisikan tujuan pendidikan agama islam sebagai berikut:

Tujuan pendidikan agam islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin mana sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia dan akhirat, yang dapat dibina melalui pengajaran agama yang intensif dan efektif(zakiyah, 199:172).

Selain itu, pembelajaran agama islam juga

memiliki manfaat sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah Swt. Serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran pendidikan agama islam. Darajdad berpendapat bahwa sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pengajaran agama islam mempunyai tiga manfaat,yaitu: pertama, menanam tumbuhan rasa keimanan yang kuat; kedua, menanam kembangkan kebiasaan(habit vorming) dalam melakukan amal ibadahamal shaleh dan akhlak yang mulia; ketiga,menumbuh kembangkan semangat untuk menglah alam sekitar sebagai anugrah Allah Swt kepada manusia(zakiyah, 2019:174).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam merupakan sumber nilai yang dapat memberikan pedoman hidup bagi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang bahagia didunia dan akhirat.

B. Hasil Penelitian Relevan

Dengan adanya penelitian yang relevan yaitu sebagai patokan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan dan mempunyai keterkaitan dengan judul yang akan diteliti juga bermanfaat untuk menghindari pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Ada beberapa penelitian yang ada sebelumnya digunakan oleh peneliti sebagai patokan dalam menyusun skripsi ini diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Rahayu yang berjudul *Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Punggu Mojokerto.

Permasalahan yang diambil yaitu pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada masa pandemi covid-19 membuat siswa tidak bisa mengumpulkan tepat waktu, siswa tidak mengerjakan dengan sungguh-sungguh, dan adapula yang memiliki jawaban sama persis dengan siswa lainnya. Sehingga diperlukan media online yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Hasil dari penelitian yaitu, hasil dari validator ahli materi sebesar 74%, ahli media, 75%, dan guru IPS 93% maka dapat disimpulkan bahwasanya media Kahoot layak digunakan sebagai alat evaluasi. hasil angket respon siswa pada uji coba awal sebesar 82%, uji lapangan 89% maka dapat disimpulkan bahwasanya media Kahoot menarik digunakan sebagai media evaluasi (Kurnia Rahayu, 2021 hal 156). Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada media atau penggunaan aplikasi yang digunakan yaitu yang mana sama-sama menggunakan media atau aplikasi kahoot sebagai alat atau aplikasi yang

digunakan sebagai untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada variabel terikat yang mana pada penelitian terdahulu yaitu variabel terikat y(dependent) atau variabel terikat terfokus pada evaluasi dari pembelajarannya dan teknik pengumpulan datanya yang menggunakan angket.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zuni Eka Tiyas R dan Husnul Mu'asyaroh yang berjudul *Penggunaan Media Kahoot pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V SDI Nurul Iman mengalami perubahan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari lebih mudahnya siswa dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, penggunaan Kahoot juga membuat siswa menjadi tertantang dan fokus dalam mengerjakan soal serta mengingat materi(Zuni Eka Tiyas R dan Husnul

Mu'asyaroh, 2021 hal 414). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu pada penggunaan media kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif. Sedangkan perbedaan dapat dilihat dari penerapan pembelajarannya. Pada penelitian ini penerapannya fokus pada pembelajaran tematik sedangkan penulis memfokuskan pada pembelajaran PAI. Selain itu, objek penelitiannya juga berbeda. Penelitian ini objek yang dituju adalah siswa kelas V SD, sedangkan penulis pada siswa kelas X SMA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bertita Alike Dewi dan Masniladevi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan simpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada kegiatan penutup pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kaum Padang Panjang pada

materi keliling dan luas bangun datar dengan nilai signifikansi $0,017 > 0,05$ (Bertita Alike Dewi dan Masnila Devi, 2021 hal 2966). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu pada media atau penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat atau aplikasi yang digunakan sebagai untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan dapat dilihat dari variabel terikatnya yang mana penelitian terdahulu yaitu variabel terikat terfokus pada minat belajar siswa, sedangkan pada penelitian sekarang variabel dependen lebih memfokuskan pada hasil belajar siswanya.

Kebaruan (novelty) atau perbedaan dari penelitian ini dengan terdahulu adalah terdapat adanya perbedaan tahun dalam penelitian topik variabel yang relevan tersebut karena dengan adanya website atau aplikasi kahoot yang tiap waktu selalu update guna menambah fitur tentu penelitian yang dilakukan sekarang akan lebih lengkap dari segi fitur dan lain-lain sehingga akan

menghasilkan penelitian lebih bervariasi terutama dalam menggunakan fitur di kahoot, terlebih adanya latar masalah dari kondisi lingkungan dan informan yang berbeda yang siapa tahu dapat mempengaruhi perbedaan dalam peningkatan hasil belajar siswa, kemudian dalam variabel terikatnya peneliti menfokuskan pada hasil belajar dengan menggunakan instrumen soal berupa pretest dan juga posttest.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memperjelas kerangka teoritis. Penelitian terdapat dua variabel yaitu penggunaan media kahoot sebagai variabel independent(bebas) dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen(terikat). Jadi dalam hal ini, indikatornya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Kahoot(Variabel X)

Adapun indikator penggunaan media kahoot adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuat akun pada www.kahoot.com

- b. Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan diupload ke kahoot
- c. Guru menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topic kuis
- d. Guru memberikan PIN yang dibagikan pada peserta didik
- e. Siswa memasukkan yang telah diberikan
- f. Siswa memilih kuis secara individu atau berkelompok
- g. Guru dapat mengatur kapan soal akan di mulai dan ditampilkan
- h. Guru dapat menampilkan hasil dari kuis dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh

2. Hasil Belajar (Variabel Y)

Adapun indikator dari hasil belajar siswa sebagai berikut:

- a. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai siswa sesuai dengan tujuan pengajaran pendidikan agama islam yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi

dan internalisasi atau karakterisasi.

b. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Siswa memperoleh hasil belajar lebih dari kriteria ketuntasan minimal(KKM).

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak individu setelah menerima pengalaman setelah belajar yang terdiri dari beberapa aspek yaitu: meniru, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap masih berupa kesimpulan yang belum sempurna dari sebuah penelitian, sehingga perlu adanya pengujian dan pembuktian hipotesis.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam.

