

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam duta & Joko (2022: 245), Media interaktif adalah alat prantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan pendekatan yang dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Gilang, dkk. (2024: 13-27) menyatakan sebagai berikut:

“Salah satu strategi penyampaian pembelajaran guru dalam mengembangkan kualitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang jelas, rapih dan memastikan media yang digunakan cocok dengan sasaran materi tujuan pembelajaran yaitu buku, proyektor, papan tulis, film ataupun gambar, melalui penggunaan media siswa mampu memahami, meningkatkan minat dan motivasi siswa”.

Menurut Zulhemi, dkk. (2017: 26) Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh

terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa karena dengan media pembelajaran interaktif ini memiliki tujuan untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Selanjutnya menurut Pratomo & Irawan (2015:14-28) mengemukakan bahwa “media interaktif merupakan media yang disusun sedemikian rupa dengan mengkaitkan respon pengguna aktif dan memiliki komponen audio visual (termasuk animasi)”

Menurut Dewi, dkk. (2018:30) bahwa “media pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang bermanfaat sebagai perantara dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar dimana pengirim serta penerima informasi didorong untuk terlibat dalam percakapan satu sama lain.

Menurut Sugiyarto, dkk. (2020: 118-123) menjelaskan bahwa “penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan rangsangan dan mempermudah proses penerimaan serta pemahaman materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif dapat membantu dan mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga merangsang mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran”.

Dari beberapa pengertian diatas bahwasannya multimedia interaktif adalah media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten yang disajikan. Dalam media ini, pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif, mengubah, atau mempengaruhi konten tersebut. Dan juga media interaktif mengutamakan keterlibatan pengguna dalam proses komunikasi, sehingga pengalaman yang didapat menjadi lebih dinamis dan personal.

b. Manfaat Media Interaktif

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran sebagai bahan ajar karna bermanfaat memperlancar komunikasi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dengan tujuan mendorong peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran secara optimal. Secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagaimana yang dipaparkan oleh Cahyadi (2019: 26) yakni sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:

- a. Objek
- b. yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
- c. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
- d. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan time lapse atau high-speed photography
- e. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- f. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
- g. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain

Pelaksanaan proses pembelajaran media pembelajaran interaktif berperan penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran secara optimal terlebih media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi. Sebagaimana yang

dijabarkan oleh Sugiyarto, dkk. (2020: 118-123) bahwa manfaat menggunakan media pembelajaran interaktif yakni sebagai berikut:

- 1) Menawarkan jaminan berupa kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru,
- 2) Merangsang pikiran peserta didik untuk ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran,
- 3) Secara tidak langsung dalam pembelajaran guru dan siswa terlibat dalam memanfaatkan teknologi,
- 4) Peserta didik dapat memanfaatkan teknologi fasilitas internet untuk mencari sumber belajar,
- 5) Menyelesaikan keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, memperbesar perubahan pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik,
- 6) Meningkatkan percakapan yang lebih positif antara komunitas dan masyarakat
- 7) Memungkinkan siswa untuk belajar secara pribadi berdasarkan tujuan, keterampilan, minat dan prinsip moral mereka.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk mempermudah dan merangsang pikiran peserta didik serta dapat memanfaatkan

teknologi sebagai sarana untuk mencari sumber-sumber belajar.

c. Kriteria Pemilihan Media Interaktif

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu. Sebagaimana yang telah dijabarkan oleh Cahyadi, (2019: 51-53) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.

- 3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan

peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- 7) Berkualitas baik. kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan terknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

2. Media Kahoot

a. Pengertian Media Kahoot

Pengertian media pembelajaran dalam Hujair (2013: 32) adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon

untuk dikembangkan, Cahya (2018: 43) menyatakan sebagai berikut:

“*Kahoot* adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan”.

Kahoot merupakan aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan, Sumarso (2019: 7) dalam buku pembimbing guru membuat kuis *kahoot* dengan combro, menyatakan sebagai berikut:

“*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang sangat interaktif serta menarik. Sehingga menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat memotivasi siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. *Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam bentuk format “permainan”. Dimana nantinya poin akan diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan bisa langsung melihat hasil dari pilihan jawabannya”.

Menurut Christiani, Adrianto, & Anggraini, (2019: 5) dalam penelitiannya mendefinisikan

“*Kahoot* adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *kahoot* adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online.”

Menurut Hamzah (2014) menjelaskan bahwa “permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi. Metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran maka dialihkan kepada metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi”.

Dalam melakukan permainan diperlukan alat permainan yang edukatif sehingga akan membuat permainan menjadi lebih menarik. Ciri-ciri alat permainan yang edukatif adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, sehingga dapat mencapai bermacam-macam tujuan dan manfaat.
- b. Berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c. Membuat anak terlibat secara aktif dan sifatnya konstruktif.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berbasis laman web yang menyediakan fitur menarik yang akan digunakan sebagai penunjang media pembelajaran yang bersifat kuis dengan konsep permainan di dalam kelas sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

b. Tujuan Media Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berikut beberapa tujuan utama penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran:

- 1) Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Belajar Sambil Bermain dalm Pembelajaran

Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran dalam kelas. Artha, dkk. (2021: 3) menyatakan sebagai berikut:

“*Kahoot* adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia pendidikan, baik

sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar. *Kahoot* menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya”.

2) Pemanfaatan Media *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melalui kuis interaktif. Hermawati dan Ade. (2023: 158-166) menyatakan sebagai berikut:

“Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan pemanfaatan media *kahoot* sebagai inovasi media pembelajaran interaktif siswa untuk menciptakan proses pembelajaran aktif sehingga pendidik atau guru dapat menunjang proses pembelajaran dalam memiliki ketrampilan melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Pendidik atau guru memiliki ketrampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu media *kahoot* dalam

pembelajaran melakukan evaluasi atau penilaian pembelajaran berbasis game *kahoot*. Sehingga guru berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang antusias dan interaktif serta guru dapat melakukan penilaian atau mengukur kemampuan sejauh mana siswa memahami mata pelajaran yang diberikan guru”.

3) Pemanfaat Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa

Kahoot adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sebagaimana yang dipaparkan oleh Nasution (Wibowo dkk. 2022: 302-307) pemanfaatan *kahoot* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Dapat membantu dalam mengkaji materi yang telah diberikan.
- b) Menambah semangat belajar.
- c) Menambah inspirasi dalam belajar.
- d) Menambah rasa ingin tahu dalam belajar.
- e) Dapat menambah informasi tentang materi yang diberikan.

Dengan menggunakan media *kahoot*, siswa akan lebih terbujuk karena dapat terjadi tantangan antar siswa dalam pembelajaran. Alfansyur &

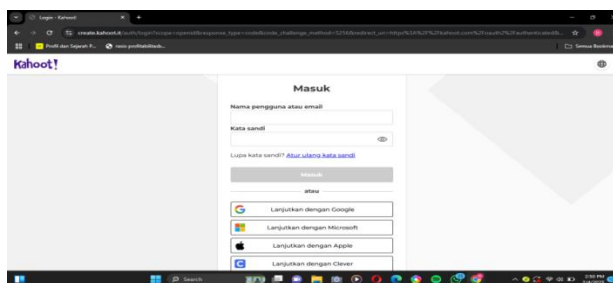
Mariyani (Wibowo dkk. 2022: 302-307) menyatakan sebagai berikut:

“Dalam perkembangannya, media *Kahoot* akan menawarkan bantuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat utuh baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Penggunaan *Kahoot* membuat proses belajar menjadi lebih mudah bagi pengajar karena tampilannya yang menarik dengan adanya efek gambar, suara dan berbagai macam pertanyaan yang membuat siswa merasa belajar itu menyenangkan. Sehingga inspirasi belajar siswa meningkat.”

c. Langkah-Langkah Media Kahoot

Menurut Sumarso (2019: 11) dalam buku pembimbingan guru membuat kuis online *kahoot* dengan combro dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan efesien, maka di dalam menerapkan media *kahoot* perlu diperhatikan langkahlangkahnya terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah dari media *kahoot* antara lain :

- 1) Guru membuat akun pada www.kahoot.com



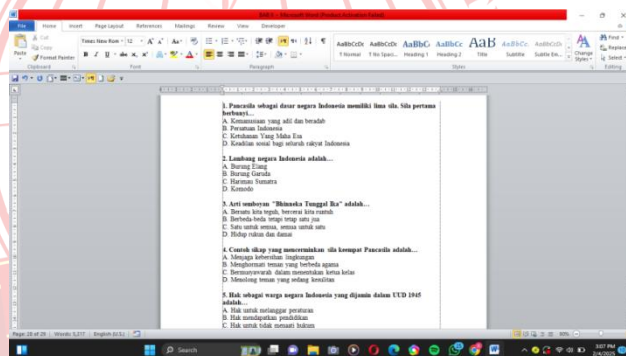
Gambar 1.1

2) Klik tombol 'Buat' di sudut kanan atas layar



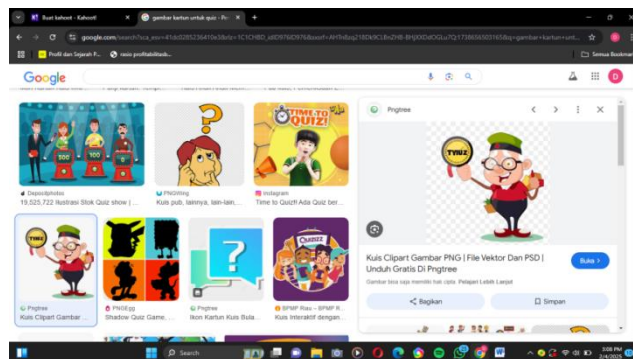
Gambar 1.2

3) Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan di upload ke *kahoot*



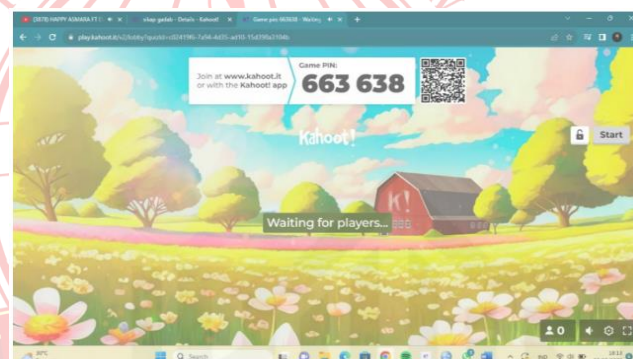
Gambar 1.3

4) Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan di upload ke *kahoot*



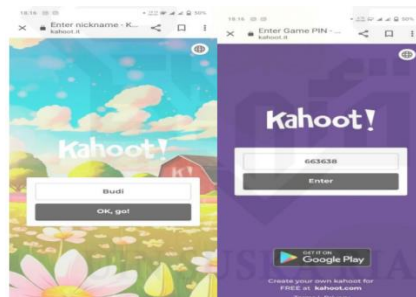
Gambar 1.4

- 5) Guru memberikan PIN yang dibagikan pada peserta didik



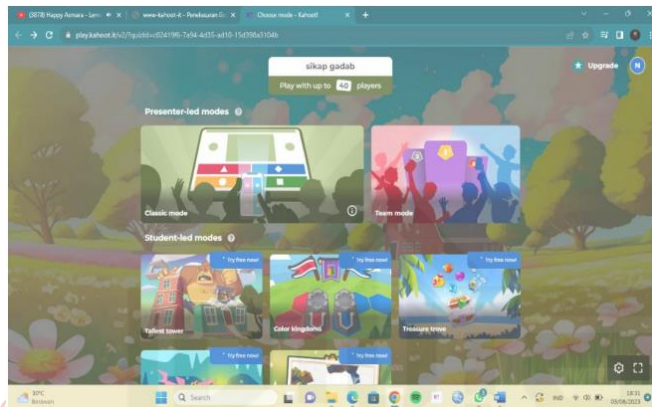
Gambar 1.5

- 6) Siswa memasukkan PIN yang telah diberikan



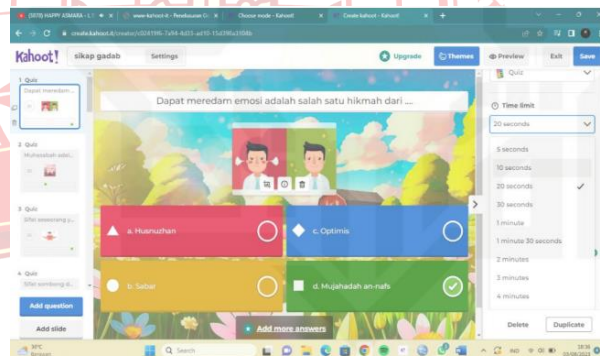
Gambar 1.6

- 7) Guru memilih kuis secara individu atau berkelompok



Gambar1.7

- 8) Guru mengatur kapan soal akan di mulai dan ditampilkan



Gambar 1.8

- 9) Guru menampilkan hasil dari kuis dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh.



Gambar 1.9

Dari penjelasan di atas, dapat dimaknai bahwa dengan terealisasi nya langkah-langkah penggunaan *kahoot* di dalam kelas dapat membantu peserta didik bergairah dalam merima materi yang disampaikan pendidik sehingga efektifitas pembelajaran dapat tercapai. Dapat dilihat bahwa antara guru dansiswa sama-sama berperan aktif di dalam forum pembelajaran *Kahoot*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kahoot

Adapun kelebihan dan kekurangan *kahoot* dalam pembelajaran sebagaimana ditemukan oleh Herwina (2020: 157), adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Media *Kahoot*
 - a) Dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan karna peserta didik nantinya

akan duduk didepan layar monitor komputer untuk melihat soal yang diberikan.

- b) Menarik, karena memiliki tampilan yang berwarna.
- c) Banyak jenis pertanyaan yang bisa dibuat di dalamnya.
- d) Membuat siswa yang pemalu untuk menjawab pertanyaan yang ada.
- e) Memuat gambar yang bisa membantu siswa yang buta akan warna dalam menjawab kuis.
- f) Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
- g) *Kahoot* bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.
- h) Guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar.
- i) Siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar atau tidaknya.
- j) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.

k) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik.

2) Kekurangan Media *Kahoot*

Selain kelebihan, *Kahoot* juga mempunyai kelemahan menjadi media pembelajaran, diantaranya:

- a) Tidak semua pengajar yang mampu menggunakan teknologi, terkhusus *Kahoot*
- b) Pengajar juga bisa tertipu jika peserta didik membuka hal lain
- c) Dapat membuat suasana kelas menjadi ribut
- d) Tidak semua guru ada waktu untuk mengatur pembelajaran dari media *Kahoot*

Penggunaan *Kahoot* biasanya dipakai untuk penilaian formatif, untuk memantau kemajuan setiap peserta didik menuju tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi area di mana siswa akan menerima manfaat lebih dari satu pelajaran, kesempatan belajar yang lebih menantang atau tinjauan pengetahuan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Fadhli (2020: 3) “Belajar merupakan proses atau kegiatan yang dijalani secara sadar untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap.” Dengan demikian, semakin banyak perolehan prestasi yang dimiliki siswa maka semakin tinggi pula tingkat kesanggupan siswa untuk berbuat pada masa akan datang.

Menurut Purwanto (2016: 114) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah dilakukannya kegiatan belajar mengajar. Pengertian hasil adalah sesuatu yang telah diperoleh dalam aktivitas proses belajar”.

Menurut Amidjaja (Fadhli, 2020: 50) menjelaskan “hasil belajar adalah sesuatu yang menggambarkan tingkat pencapaian belajar selama waktu tertentu. Biasanya hasil belajar didapat dari penilaian yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan penyelenggaraan pendidikan”. Sementara menurut Sudjana (Fadhli, 2020: 50) memaknai “hasil belajar adalah kemampuan-

kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Halimah (2024: 2020), menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar”.

Hasil belajar dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Setelah mengajar seorang guru akan mengevaluasi pembelajaran dan seorang siswa akan mendapatkan hasil belajar dari pengajaran guru melalui tindakan evaluasi yang dilakukan tersebut.

Selanjutnya menurut Agus Suprijono dalam Halimah (2024: 2020), menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, baik itu berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Perubahan perilaku yang dimaksud di atas merupakan perubahan yang secara keseluruhan, ketika seorang sudah memiliki perubahan perilaku baik itu

berupa polapola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan maka seorang tersebut sudah memiliki keberhasilan dalam belajar.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Luci, dkk. (2025: 26-33) menyatakan sebagai berikut:

“Keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan kesiapan dan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Mengingat bahwa hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Hasil belajar berkaitan dengan evaluasi pendidikan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan guru”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapatlah dimaknai bahwa hasil belajar merupakan perolehan prestasi yang dicapai secara maksimal oleh siswa. Belajar merupakan proses atau kegiatan yang dijalani secara sadar untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan ataupun

sikap. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan siswa untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dengan demikian, semakin banyak perolehan prestasi yang dimiliki siswa maka semakin tinggi pula tingkat kesanggupan siswa untuk berbuat pada masa akan datang.

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.

Hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, Benjamin S. Bloom (Putra, dkk. 2024: 149-158) menyatakan sebagai berikut:

“Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif Adalah ranah yang mencakup

kegiatan mental (otak). Secara hirarkhi tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang tinggi dan rumit. Ranah kognitif ini dibagi menjadi enam antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif Adalah internalisasi sikap yang menunjukkan kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu”.

Menurut oleh Muhibin (Nur Aliyah, 2023: 23-24) menjelaskan bahwa “Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau di ukur. Hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Tiap ranah memiliki bagian dan indikatornya masing-masing. Untuk lebih jelasnya lihat pada II.1 berikut:

Tabel II.1
Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	1) Dapat menyebutkan
	a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	2) Dapat menunjukkan kembali
	b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	3) Dapat menjelaskan 4) Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
	c. Penerapan (<i>Application</i>)	5) Dapat memberikan contoh 6) Dapat menggunakan secara tepat
	d. Analisi (<i>Analysis</i>)	7) Dapat menguraikan 8) Dapat mengklasifikasikan/ memilah
	e. Menciptakan, Membangun (<i>Synthesis</i>)	9) Dapat menghubungkan materi- materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 10) Dapat menyimpulkan 11) Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
	f. Evaluasi (<i>Evaluasi</i>)	12) Dapat menilai 13) Dapat menjelaskan dan menafsirkan 14) Dapat menyimpulkan
2	Ranah Afektif	1) Menunjukkan sikap menerima
	a. Penerimaan (<i>Receiving</i>)	2) Menunjukkan sikap menolak
	b. Sambutan	3) Kesiediaan berpartisipasi / terlibat 4) Kesiediaan memanfaatkan
	c. Sikap menghargai (<i>Apresiasi</i>)	5) Menganggap penting dan bermanfaat 6) Menganggap indah dan harmonis 7) Mengangumi

	d. Pendalaman (Internalisasi)	8) mengakui dan meyakini 9) mengingkari
	e. Penghayatan (Internalisasi)	10) Melambangkan atau meniadakan 11) Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3	Ranah Psikomotorik a. Keterampilan Bergerak dan Bertindak	1) Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya
	1) Kecakapan Ekspresi Verbal dan non-Verbal	2) kefasihan melafalkan / mengucapkan 3) kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Sumber: Muhibin (Nur Aliyah, 2023: 23-24)

Dengan melihat tabel di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini peneliti akan mengukur hasil belajar siswa pada ketiga ranah tersebut.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sebagaimana dikemukakan oleh Tusaddiyah (2021: 223-225) Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor Internal Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek. Yakni: a)

aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), b) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

a) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

b) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan beajar siswa. Namun, di antara faktorfaktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:

(1) Intelegensi Siswa

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru degan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif,

mengetahui relasasi dan mempelajarinya dengan cepat.

(2) Sikap Siswa

Sikap (attitude) adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (response tendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

(3) Bakat siswa

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

(4) Minat siswa

Minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga

ia bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati.

(5) Motivasi siswa

Motivasi adalah pendorongan yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu.

2) Faktor Eksternal Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

a) Lingkungan Sosial

(1) Lingkungan sosial masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan

tidak berpendidikan tinggi, maka juga akan mendorong anak untuk malas dalam belajar.

(2) Lingkungan sosial keluarga

Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

(3) Lingkungan sosial sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran.

Hubungan ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami

bakat yang dimiliki oleh anaknya atau peserta didiknya.

b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Apabila gedung sekolah yang tidak mendukung, maka proses belajar mengajar juga tidak akan baik, begitu juga dengan kondisi rumah yang berantakan dan terlalu padat akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa.

4. Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran PPKn

Menurut Nu'man Somantri (Kemendikristek, 2016: 7)

“Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945”.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu konsep pendidikan yang berfungsi untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang mempunyai karakter, Saidurrahman (Magdalena, dkk. 2020: 418-430) menyatakan sebagai berikut:

Menurut Zamroni (Pertiwi, dkk. 2021: 328-333) yaitu “Pendidikan demokrasi yang ditujukan untuk mempersiapkan masyarakat agar dapat mempunyai pikiran yang kritis dan juga dapat bertindak demokratis”. Sementara menurut pendapat Somantri (Pertiwi, dkk. 2021: 328-333) “Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah suatu upaya untuk mempersiapkan siswa dengan berbagai macam pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan antar hubungan masyarakat dengan negara dan juga pendidikan dasar bela negara dengan harapan menjadikan warga masyarakat yang berguna bagi bangsa dan negaranya”.

“Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat”.

Menurut Madiung (Magdalena, dkk. 2020: 418-430) menjelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945”.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pembelajaran PPKN

Menurut Depdiknas (Magdalena, dkk. 2020: 418-430) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-

karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup Bersama dengan bangsa-bangsa lain.

- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Samsuri (Suhardiyansyah, dkk. 2016:

2) menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu konsep pendidikan yang berfungsi untuk membentuk siswa sebagai warga negara yang mempunyai karakter. PKn bertujuan untuk membangun karakter bangsa Indonesia yang antara lain:

- a) Membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara
- b) Menjadikan warga negara yang cerdas, aktif, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa, dan,
- c) Mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi dan bertanggung jawab.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (Magdalena, dkk. 2020: 418-430) menyatakan sebagai berikut:

“Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics intelligence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari – hari”.

B. Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan judul peneliti ini. Diantara penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alianas pada tahun 2023 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Game Edukasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smpn Sungguminasa Kabupaten Gowa” (Alianas, 2023). Penelitian ini menggunakan media game edukasi *kahoot* kelas VII SMPN Sungguminasa Kabupaten Gowa bertujuan untuk mengetahui pengaruh media game edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN Sungguminasa Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen

dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif diketahui nilai rata-rata pretest 23.53, sedangkan rata-rata posttest 95.88. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest. Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media game edukasi *kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. SMPN Sungguminasa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Siti Sakdah, dkk., pada tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0” Sakdah, dkk., 2022). Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode kuasi eksperimen. One Group Pretest Posttest. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa test. Dari penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian menggunakan aplikasi *kahoot* juga diterapkan di satuan pendidikan dasar Kabupaten Simalungun yaitu Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia pada siswa kelas V materi Ekosistem. Berdasarkan hasil uji

hipotesis dengan menggunakan uji Paired Samples Test menunjukkan bahwa nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a . Maka dapat disimpulkan bahwa media *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia Kabupaten Simalungun.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ariyani Widi Astuti pada tahun 2023 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Game *Kahoot* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia” (Astuti, 2023). Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui tingkat minat dan hasil belajar siswa dan membandingkan tingkat minat dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi, yaitu 0,000, maka $\text{Sig.} < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh antara media game *kahoot* terhadap minat belajar siswa. Hasil tersebut diperkuat dengan data observasi dengan nilai signifikansi, yaitu 0,015, maka $\text{Sig.} < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media game *kahoot* terhadap minat belajar siswa. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi yang di dapatkan, yaitu 0,749, maka $\text{Sig.} > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang

signifikan antara penggunaan media game *kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis pada 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smks Darul Ihsan Aceh Besar” (Mukhlis, 2020).

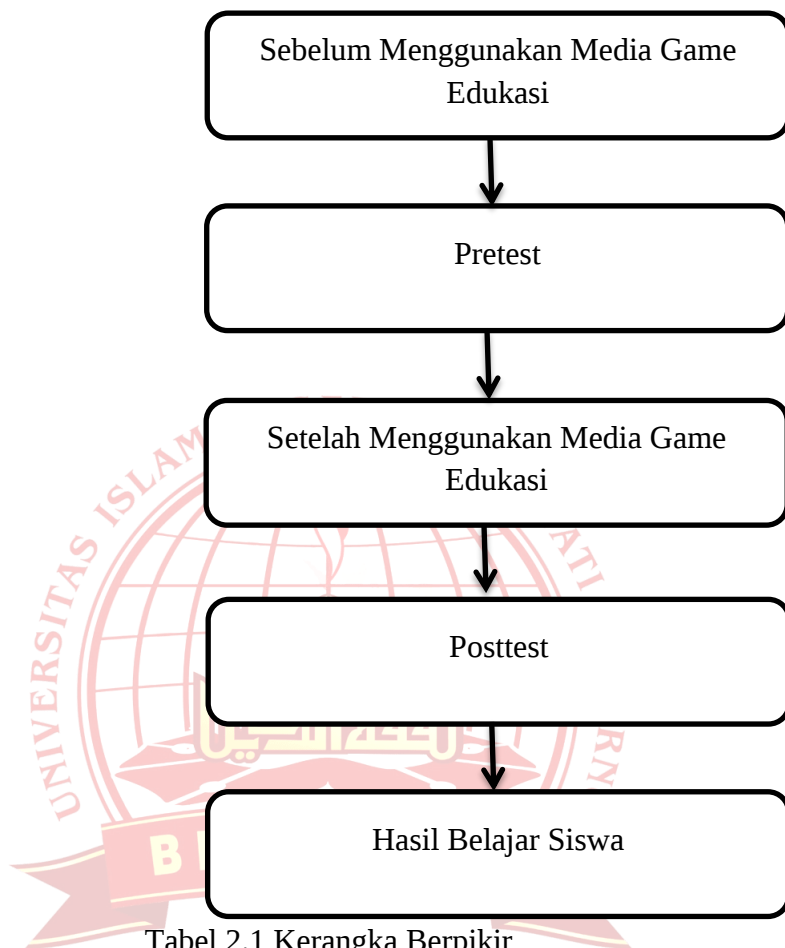
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dimana penelitian ini akan menghitung perbandingan dari data pretest dan posttest. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan hasil belajar setelah menggunakan media *Kahoot*, hal ini dilihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Di mana nilai rata-rata nilai dari pretest adalah 65.8 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 90.08. Sedangkan dari hasil pengujian hipotesis dari tabel test statistics pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.396$. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H_0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di Smks Darul Ihsan Aceh Besar.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru masih kurang bahkan masih ada yang belum

menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut sering dijumpai di sekolah-sekolah ditambah dalam kegiatan pembelajaran untuk membuat sistem pembelajaran yang berinovasi tentunya dengan menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dijadikan sebagai alat bantu untuk memberi kemudahan kepada pendidikan dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Aplikasi media game edukasi *kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan” Langkah-langkah penelitian dan pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi media game edukasi *kahoot* yaitu menentukan spesifikasi alat ukur, menuliskan pernyataan atau pertanyaan, menelaah pertanyaan dan pernyataan, membuat instrument soal, menguji cobakan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi media game edukasi *kahoot* siswa semakin bersemangat setiap belajar, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran dan siswa lebih berani mengeluarkan pendapat didalam kelompoknya masing-masing. Mengacu dengan pemaparan tersebut, maka kerangka berpikir yang diangkat dalam penelitian ini adalah:



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada pertemuan, pengamatan, dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya (Hartono, 2019). Berkenaan dengan permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang,

maka diasumsikan bahwa media interaktif *Kahoot* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban dugaan sementara terhadap rumusan dalam masalah penelitian, karena jawaban atas rumusan masalah dilakukan berdasarkan teori yang relevan dan logika berpikir belum dibuktikan berdasarkan fakta-fakta empiris. Hipotesis juga mengemukakan prediksi hubungan antara variabel yang diamati serta dapat diuji kebenarannya secara empiris sehingga mudah dinyatakan dalam bentuk opsional yang dievaluasi berdasarkan data yang didapatkan (Sarwono, 2006).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interkatif *Kahoot* Terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SD Negeri 5 Kota Bengkulu.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media interkatif *Kahoot* Terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SD Negeri 5 Kota Bengkulu.