

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan**

##### **1. Pengertian Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah pengembangan diartikan sebagai suatu proses, cara, atau tindakan dalam mengembangkan sesuatu, sehingga penggunaannya dapat diterapkan di berbagai bidang. Secara etimologis, istilah pengembangan berasal dari kata pengembang yang berarti suatu proses, metode, tindakan, atau kegiatan bersama yang dilakukan oleh masyarakat di suatu wilayah untuk memenuhi kebutuhan mereka. Sementara itu, menurut KBBI, pengembangan diartikan sebagai proses untuk memajukan sesuatu, baik melalui penyempurnaan maupun dengan menjadikannya lebih bermanfaat. Menurut Rabiah pengembangan adalah kegiatan yang fokus pada penambahan dan peningkatan, baik dari segi jumlah maupun kualitasnya suatu objek atau kegiatan. Dalam konteks pendidikan, pengembangan berarti memperbaiki atau meningkatkan metode, media, atau strategi pembelajarannya supaya lebih baik serta selaras dengan perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi. (Waruwu, 2024)

Menurut Malayu Hasibuan, pengembangan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan karyawan, baik dari segi teknis, teoritis, konseptual, maupun moral, yang disesuaikan dengan tuntutan pekerjaan melalui proses pendidikan dan pelatihan (Malayu Hasibuan, 2008:95). Sementara itu, Irfandi mendefinisikan pengembangan sebagai pemanfaatan pengetahuan ilmiah secara sistematis yang diarahkan pada proses produksi

bahan, sistem, atau metode, termasuk perancangan berbagai prototipe (Irfandi, 2015:64). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan, menyempurnakan, dan memajukan sesuatu agar menjadi lebih bermanfaat, baik melalui pemanfaatan pengetahuan ilmiah, pendidikan dan pelatihan, maupun perancangan produk, sistem, atau metode guna memenuhi kebutuhan tertentu.

## **B. Instrumen Penilaian Sumatif**

### **1. Pengertian Instrumen Penilaian**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur atau memperoleh data mengenai suatu variable tertentu. Menurut Djaali dan Muljono, Instrumen merupakan alat yang memenuhi pengumpulan data terkait variable tertentu (Wicaksono, 2026). Sementara itu, Purwanto menyatakan bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam proses pengumpulan data untuk mengetahui hasil yang ingin dicapai dalam suatu penelitian atau kegiatan evaluasi (Kurniadewi dkk., 2026). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan pengukuran serta mengumpulkan data yang diperlukan.

Dalam proses pembelajaran, instrumen penilaian digunakan untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar peserta didik. Instrumen tersebut berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung (Reyhan & Anshori, 2026).

Menurut Arikunto, instrumen yang baik adalah instrumen yang mampu menghasilkan data secara tepat sehingga dapat menggambarkan kondisi objek yang dievaluasi (Arikunto, 2000: 134). Oleh karena itu, pengembangan instrumen sangat penting dilakukan agar alat ukur yang digunakan memiliki kualitas yang baik serta mampu memberikan data yang valid dan reliabel.

## **2. Pengertian Penilaian**

Penilaian menurut Ridwan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sistematis melalui proses pengumpulan data atau informasi yang valid dan reliabel yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terkait pelaksanaan program pendidikan (Ridwan, 2016:15). Pendapat lain dikemukakan oleh Peter W. Airasian dan Russell K. Airasian yang menyatakan bahwa penilaian (*assessment*) merupakan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan di kelas, khususnya yang berkaitan dengan proses dan hasil belajar peserta didik (Reyhan & Anshori, 2026). Selain itu, Mark D. Shermis dan Francis J. Di Vesta menggunakan istilah *classroom assessment* untuk merujuk pada kegiatan pengumpulan informasi mengenai hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Informasi tersebut kemudian digunakan oleh guru untuk mengetahui perkembangan serta tingkat pencapaian belajar peserta didik (Yarshal & Hasanah, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk

mengumpulkan dan mengolah informasi mengenai hasil belajar peserta didik. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar bagi pendidik dalam mengetahui perkembangan belajar peserta didik serta sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan terkait proses dan hasil pembelajaran.

### **3. Penilaian Sumatif**

Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan pada akhir suatu proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Penilaian ini biasanya dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan satu unit pembelajaran, akhir semester, atau akhir tahun Pelajaran (Wijaya dkk., 2024). Penilaian sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada akhir unit program, yaitu pada akhir suatu pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai hasil yang telah dicapai oleh peserta didik, serta sejauh mana peserta didik menguasai tujuan-tujuan kurikuler.

Menurut Suharsimi Arikunto, penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu (Wahyudinata & Kartika, 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut, Anas Sudijono menjelaskan bahwa penilaian sumatif bertujuan untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik setelah mereka menyelesaikan suatu program pembelajaran tertentu, seperti pada akhir semester atau akhir tahun pelajaran (Taqiyuddin dkk., 2024).

Dengan kata lain, penilaian sumatif merupakan salah satu komponen penting dalam sistem penilaian pendidikan yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar peserta didik setelah menyelesaikan suatu unit atau periode pembelajaran tertentu. Penilaian ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **4. Bentuk Instrumen Penilaian Sumatif**

Instrumen yang digunakan dalam penilaian sumatif dapat berupa berbagai bentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bentuk instrumen penilaian yang umum digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran meliputi tes tertulis, tes lisan, dan penugasan (Maulani dkk., 2024).

##### **a. Tes tertulis**

Tes yang diberikan dalam bentuk soal tertulis seperti pilihan ganda, isian singkat, atau uraian untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pelaksanaan tes tertulis dalam penilaian sumatif juga dapat dilakukan secara digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi.

##### **b. Tes lisan**

Penilaian yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Penugasan atau proyek

Penilaian yang diberikan melalui tugas atau proyek tertentu yang mengharuskan peserta didik menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari, misalnya presentasi, penelitian sederhana, atau karya kreatif.

Penilaian sumatif memiliki beberapa manfaat dalam proses evaluasi pembelajaran, antara lain:

a. Mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik

Penilaian sumatif digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang telah dipelajari selama periode pembelajaran tertentu.

b. Menentukan nilai akhir peserta didik

Hasil penilaian sumatif dapat digunakan sebagai dasar dalam pemberian nilai akhir, seperti nilai akhir semester atau nilai akhir suatu mata pelajaran.

c. Menjadi bahan evaluasi pembelajaran

Hasil penilaian sumatif dapat membantu guru menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

d. Sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan

Penilaian sumatif dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan kelulusan, kenaikan kelas, maupun pencapaian kompetensi peserta didik.

Meskipun memiliki berbagai manfaat, pelaksanaan penilaian sumatif juga menghadapi beberapa tantangan, antara lain:

a. Menimbulkan tekanan dan stres pada peserta didik

Penilaian sumatif sering kali menuntut peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi sehingga dapat menimbulkan tekanan psikologis. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kinerja peserta didik saat mengikuti tes sehingga hasil yang diperoleh tidak selalu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya.

b. Keterbatasan dalam mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi

Penilaian sumatif umumnya lebih banyak mengukur kemampuan mengingat dan memahami materi. Sementara itu, keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan analisis belum tentu dapat terukur secara optimal.

c. Fokus pada hasil akhir pembelajaran

Penilaian sumatif cenderung lebih menitikberatkan pada hasil akhir dibandingkan proses belajar yang dilalui peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan perkembangan belajar peserta didik selama proses pembelajaran kurang mendapat perhatian.

Adapun tindakan yang dapat diambil untuk mengatasi tantangan tersebut sebagai berikut (Wijaya dkk., 2024):

a. Mengombinasikan penilaian sumatif dengan penilaian formatif

Penilaian sumatif dapat dipadukan dengan penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk penilaian seperti tugas harian, kuis, maupun proyek dapat membantu guru

memantau perkembangan belajar peserta didik secara bertahap. Melalui kombinasi kedua jenis penilaian tersebut, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai proses dan hasil belajar peserta didik.

b. Menyusun desain tes yang relevan dan menarik

Tes yang digunakan dalam penilaian sumatif sebaiknya dirancang secara baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain mengukur pengetahuan faktual, tes juga perlu menilai kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kreativitas peserta didik.

c. Menerapkan pendekatan holistik dalam penilaian

Penilaian tidak hanya berfokus pada segi akademik, tetapi juga perlu mempertimbangkan perkembangan peserta didik dari segi sosial dan emosional. Pendekatan holistik dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung serta mendorong perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

d. Memanfaatkan teknologi dalam proses penilaian

Penggunaan teknologi dalam penilaian dapat membuat proses evaluasi menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Platform digital memungkinkan pelaksanaan tes yang lebih fleksibel serta dapat membantu guru memperoleh hasil penilaian secara lebih cepat dan akurat. Selain itu, teknologi juga dapat menyesuaikan bentuk penilaian dengan kemampuan masing-masing peserta didik.

## C. Teks Drama

### 1. Drama

Adapun pengertian drama menurut para ahli sebagai berikut:

- a. Moulton menyatakan bahwa drama merupakan kisah hidup yang dilukiskan dalam sebuah pertunjukan gerak.
- b. Ferdinand Brunetierre menjelaskan bahwa drama merupakan sebuah seni yang dapat menghasilkan sebuah gerakan dan aksi yang dapat dipertontonkan.
- c. Budianta menyatakan bahwa drama merupakan alur cerita sastra yang mempertontonkan penampilan fisik secara lisan atau dialog yang dilakukan antar pemain.
- d. Tim Matrix Media Literita mengungkapkan bahwa drama yaitu sebuah bentuk cerita yang menggambarkan kisah kehidupan manusia melalui perilaku tokoh yang dipentaskan.
- e. Seni Handayani mengungkapkan bahwa drama merupakan sebuah komposisi yang dihasilkan dari seni sastra dan seni pertunjukan, sehingga menciptakandua jenis drama, yaitu drama dalam bentuk tertulis dan drama dalam bentuk pertunjukkan.
- f. Wildan menjelaskan bahwa drama merupakan komposisi yang dilahirkan dari beberapa cabang seni, sehingga drama dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu drama bentuk teks tertulis dan drama dalam bentuk dipentaskan.
- g. Anne Civardi mengemukakan bahwa drama merupakan kisah yang ditampilkan melalui kata-kata dan diperagakan dengan gerak.

Maka drama merupakan suatu seni yang di dalamnya menggambarkan sebuah pertunjukan gambaran kehidupan manusia melalui dialog dan suatu adegan dengan bantuan naskah yang telah disusun sebelumnya. Adegan dan konflik dalam pementasan drama dapat berdampak pada penonton yang terkadang penonton ikut masuk dalam emosi dari masing-masing tokoh. Secara umum, drama adalah sebuah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dan memiliki maksud untuk menampilkan sebuah pertunjukan yang diperankan oleh aktor. Ciri- ciri yang dimiliki oleh drama ialah:

- a. Memiliki konflik.
- b. Dalam drama pasti ada aksi yang harus dimainkan.
- c. Harus dilakonkan atau diperagakan.
- d. Waktu drama harus kurang dari tiga jam.
- e. Tidak ada pengulangan dalam satu masa.

Tujuan yang dimiliki ialah sebagai sarana bagi masyarakat di semua kalangan; Memperoleh pengetahuan tentang seni teater; Sebagai media untuk mengembangkan bakat mengenai estetika. Manfaat drama yakni, Dapat meningkatkan rasa percaya diri seseorang dan meningkatkan nilai sosial seseorang; memberikan kesempatan untuk berkreasi dalam drama; dapat mengontrol emosi dengan baik; dapat lebih menghargai pendapat orang lain serta sebagai sarana edukasi yang baik dan menyenangkan.

## **2. Jenis-Jenis Drama**

Berdasarkan penyajiannya, dalam drama terdapat beberapa jenis sebagai berikut:

- a. Tragedi adalah sebuah drama yang akhir kisahnya bersifat kedukaan atau kesedihan (dengan ciri-ciri: subjek serius, pelaku utama harus herois, segala insiden harus wajar, emosi utama: rasa kasihan, sedih atau takut).
- b. Komedi berakhir dengan suka cita (subjek; cerah, kelucuan yang serius, kejadian muncul dari tokoh, kejadian muncul dan seakan-akan terjadi).
- c. Tragedi komedi adalah cerita drama yang menampilkan duka dan cita sekaligus.
- d. Melodrama adalah drama yang dimainkan dengan iringan alunan musik, seperti pertunjukan opera dan pantomime. Ciri-ciri melodrama antara lain; subjek serius dan kurang autentik, ada perubahan terjadi, rasa kasihan bersifat sentimentalitas, tokoh utama biasanya menang.
- e. Farce yang dimaksud ini adalah melodrama bagi tragedi, adalah force bagi komedi. Ciri-cirinya; kemungkinan tidak terjadi begitu besar, kelucuan seenaknya saja, bersifat episodi, kejadian muncul dari situasi.
- f. Opera yaitu sebuah drama yang dialognya diucapkan diiringi dengan musik dan melodi.
- g. Tablo yaitu sebuah drama yang lebih mengutamakan gerak dimana para pelakon tidak mengucapkan dialognya namun cukup dengan gerakan gerakan.
- h. Sendratari yaitu jenis drama yang menggabungkan antara seni tari dan seni drama.

Berdasarkan sarana pementasannya:

- a. Drama panggung yakni jenis drama yang dimainkan di atas panggung.

- b. Drama radio yakni sebuah drama yang tidak bisa diraba dan dilihat, namun bisa didengarkan oleh para penikmat drama.
- c. Drama televisi yakni jenis drama yang nyaris sama dengan drama panggung, namun perbedaannya hanya tidak bisa diraba.
- d. Drama film yakni jenis drama yang menggunakan layar lebar yang biasanya dipertunjukkan di bioskop-bioskop.
- e. Drama wayang yakni jenis drama yang diiringi dengan pagelaran wayang
- f. Drama boneka yakni sebuah jenis drama dimana para tokohnya diilustrasikan dengan boneka dan dimainkan oleh beberapa orang.

Berdasarkan ada dan tidaknya naskah drama:

- a. Drama modern yaitu sebuah jenis drama yang menggunakan naskah dan drama ini bertolak dari hasil sastra yang tersusun untuk dipentaskan.
- b. Drama tradisional atau klasik yaitu jenis drama yang tidak menggunakan naskah drama dan drama ini bersumber dari tradisi suatu masyarakat yang sifatnya improvisatoris dan spontan.

### **3. Unsur-Unsur dalam Drama**

Drama dibangun oleh unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik seperti halnya genre utama sastra yang lain. Unsur Instrinsik Drama:

- a. Tema merupakan gagasan pokok yang mendasari dalam pembuatan sebuah drama. Tema drama dapat ditentukan dengan memperhatikan setiap kejadian dalam drama. Tema tersebut dapat secara tersurat maupun secara tersirat. Cara menentukan bahwa tema tersebut secara

tersurat adalah ketika didapatkan secara langsung melalui dialog tokoh. Sementara dapat mengetahui secara tersirat adalah ketika pembaca terlebih dahulu membaca sebagian naskah kemudian dapat menyimpulkan hasil teks yang dibacanya.

- b. Tokoh dan Penokohan. Tokoh adalah individu atau perorangan yang menjadi pelaku atau pemain dalam cerita. Tokoh utama dalam cerita dapat berjumlah lebih dari satu. Tokoh utama yang menjadi pusat disebut tokoh sentral. Sementara penokohan disebut juga dengan perwatakan yang merupakan gambaran sifat batin seorang tokoh yang disajikan dalam cerita.
- c. Dialog merupakan cakapan yang terjadi antara tokoh yang menjalankan arus cerita menuju konflik, klimaks, serta penyelesaian cerita. Drama sebagai sebuah seni pertunjukan, ditampilkan melalui proses teks yang disebut dengan teks drama atau naskah drama. Seorang penyair yang menulis teks drama disebut dramatiker atau dramawan.
- d. Latar Setting adalah latar belakang tentang waktu kejadian atau zaman, waktu, dan suasana dalam drama.
- e. Plot atau Alur adalah tahapan cerita dalam drama. Alur dalam drama diurutkan menjadi pengenalan di awal cerita, pertikaian atau komplikasi, klimaks, peleraian, dan penyelesaian konflik.
- f. Konflik adalah masalah yang muncul dalam drama. Konflik juga disebut pertentangan antara tokoh baik dengan dirinya sendiri maupun dengan tokoh lainnya.

g. Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau kepada penikmat dramanya melalui para pemain drama.

Unsur ekstrinsik adalah unsur yang mempengaruhi dari luar. Unsur ekstrinsik antara lain:

- a. Kepercayaan pengarang.
- b. Latar belakang dan pandangan hidup pengarang.
- c. Situasi sosial pada saat ceritanya diciptakan.
- d. Nilai-nilai agama, politik, ekonomi, budaya.
- e. Psikologis pengarang

Pembelajaran drama merupakan salah satu bentuk pelajaran sastra yang dipelajari di sekolah. Sebagai pembelajaran sastra, drama memiliki manfaat yang begitu luas dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. Setiaji menyatakan pembelajaran drama berperan penting dalam melatih peserta didik mengasah kemampuan berekspresi. Sebagai salah satu karya sastra, drama dapat menjadi pintu masuk dalam memberikan pesan moral. Drama dapat bertujuan membentuk karakter positif peserta didik karena bukan hanya mencakup kognitif melainkan mencakup aspek afektif dan psikomotorik.

Fungsi pembelajaran drama dalam seni teater bagi peserta didik. Pendidikan drama di sekolah pada umumnya menekankan pada pengetahuan bagaimana proses pembuatan drama. Drama menjadi alat untuk peserta didik mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik yang meliputi pengetahuan dan pengalaman yang menjadi bekal dalam hidup bermasyarakat.

Berikut merupakan fungsi drama dalam sekolah (Gustiawan dkk., 2023), yakni:

- a. Membentuk kepribadian dan perwatakan.
- b. Memupuk kepercayaan pada diri sendiri dan kemandirian.
- c. Belajar bekerja sama dengan orang lain.
- d. Mampu bekerja secara kolektif.
- e. Mendapat keterampilan dalam menggunakan bahasa Indonesia.
- f. Mengembangkan kemampuan dalam mengutarakan pikiran.
- g. Mengembangkan kepekaan rasa keindahan (apresiasi estetis).
- h. Menghargai (mengapresiasi) hasil karya seni.
- i. Belajar berorganisasi dan memimpin kegiatan.
- j. Belajar menjadi manajer.

Dalam mengimplementasikan hal ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh banyak hal yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Peserta didik diharapkan tidak canggung dalam bergaul, dapat tampil dengan percaya diri dan dapat mengemukakan pendapat didalam kelas maupun diluar kelas.

## **D. Media Pembelajaran**

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

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).

Dalam proses belajar langsung di kelas, media memegang peran penting sebagai sarana komunikasi antara gurunya dan peserta didiknya. Gurunya berfungsi sebagai sumber utama informasi, sementara media membantu memperkuat penyampaian materi. Media bisa berupa gambar, suara, video, teks, atau gabungan dari semuanya. Penggunaan media yang tepat bisa tarik perhatiannya peserta didik, tumbuhkan rasa ingin tahunya, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, media juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif karena mereka tidak hanyalah mendengar penjelasannya guru, tetapi juga bisa melihat, mengamati, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Beberapa pakar memberikan penguatan pada pendapatnya tentang media pembelajaran. Pengertian Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau sumber penyampai pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dengan pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Mustofa & Firmansyah, 2023).

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran ini meliputi dari orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang dimana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media

pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidikan dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efisien (Nurfadhillah dkk). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran harus dipilih dengan baik agar efektif dan melibatkan peserta didik yang aktif dalam belajar. dapat menguasai materi yang diberikan.

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Banyak ahli pendidikan yang mengemukakan berbagai kategori mengenai media pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa perbedaan dalam pengelompokan, secara umum inti dari pembagian tersebut memiliki kesamaan, yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang hanya dapat dilihat, tanpa melibatkan unsur suara. Jenis media ini berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi melalui penglihatan. Contoh dari media visual adalah gambar, poster, grafik, bagan, peta konsep, dan foto. Media ini efektif digunakan untuk menjelaskan konsep yang bersifat konkret maupun abstrak karena dapat memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media visual dapat menarik perhatian peserta didik, membantu mereka mengingat informasi lebih lama, serta menumbuhkan minat belajar terhadap materi yang diajarkan.

- b. Media audio, yaitu jenis media yang mengandalkan suara sebagai sarana penyampaian pesan. Media ini membantu peserta didik dalam belajar melalui pendengaran. Contoh media audio antara lain adalah voice note, radio, musik edukatif, rekaman wawancara, atau podcast pembelajaran. Penggunaan media audio sangat bermanfaat dalam melatih kemampuan menyimak, memperluas kosakata, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dijelaskan secara verbal. Media audio juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang berfokus pada keterampilan bahasa dan komunikasi.
- c. Media audio visual, yaitu gabungan antara media suara dan gambar, di mana keduanya digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Contoh dari media ini meliputi video pembelajaran, film pendek, animasi, slide show interaktif, atau presentasi berbasis multimedia. Media jenis ini sangat efektif karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik. Peserta didik dapat melihat dan mendengar secara langsung bagaimana suatu konsep diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi. (Mochamad Arsad Ibrahim, 2022).

## **E. Aplikasi Kahoot**

### **1. Kahoot**

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Kahoot merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brad,

Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka secara untuk publik. Dengan mudahnya, Kahoot merupakan suatu bentuk permainan yang ditawarkan untuk peserta didik dalam bentuk kuis yang bisa berisi soal-soal pembelajaran. Peserta didik yang terlibat dalam permainan tidak perlu membuat akun baru, karena dapat diakses langsung melalui browser website yang tersedia di gadget, laptop, atau komputer. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Sehingga dalam pelaksanaan permainannya, Kahoot membutuhkan 2 layar yakni LCD untuk pertanyaan yang dioperasikan oleh guru dan layar gawai masing-masing peserta didik untuk menjawab pertanyaan.

Aplikasi Kahoot mampu diakses dengan dua cara, yaitu untuk operator dan untuk peserta. Operator atau guru dapat mengakses Kahoot melalui <https://getKahoot.com/> sedangkan untuk peserta atau peserta didik dapat mengakses dan masuk pada laman <https://Kahoot.it/>. Sebelum dapat memainkan Kahoot untuk menunjang media pembelajaran di kelas, terlebih dahulu operator (guru) dapat membuat akun Kahoot. Kemudian guru bisa membuat kumpulan soal kuis yang akan dimainkan di dalam kelas. Setelah pembuatan soal kuis selesai, aplikasi game kuis Kahoot bisa dimainkan di dalam kelas sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi yang interaktif.

Aplikasi Kahoot merupakan sebuah permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena Kahoot merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena

menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Saputro dkk., 2024). Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta didik, menilai pemahaman belajar peserta didik, dan membuat jajak pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas. Dalam segi kreativitas, Kahoot memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tapi juga membuat pertanyaan mereka sendiri. Hal ini terdapat dalam fitur yang disediakan Kahoot yaitu empat pilihan ganda. Aplikasi Kahoot juga menjadi alat gamification digital yang digunakan untuk melihat respons peserta didik melalui kuesioner.

Aplikasi Kahoot mampu dijadikan sebagai penunjang dan pendukung media pembelajaran serta ikut menyertakan peserta didik dalam menjawab kuis secara team maupun individu. Aplikasi game kuis Kahoot ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan peserta didik untuk saling berkompetisi didalam kelas. Aplikasi game kuis Kahoot akan mencatat respon jawab peserta didik secara real-time. Pada saat peserta didik menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi. Sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, aplikasi Kahoot dapat mempengaruhi perkembangan social emosional antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot**

Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana dalam kelas menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran sekalipun pembelajaran yang

cukup sulit. Kahoot menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, namun Kahoot juga memiliki kelebihan dan kekurangan (Anggraeni, 2024).

Keunggulan dari Kahoot terlihat pada soal-soal yang disajikan pada aplikasinya dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, membuat peserta didik terlatih dalam berfikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media Kahoot.