

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Aplikasi *Kahoot*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Smaldino penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran berupa pemanfaatan teknologi dengan media yang dirancang dan disesuaikan pada model pembelajaran tertentu untuk bisa memberikan kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa untuk membantu mencapai potensi tertinggi para peserta didik.¹⁹

Menurut Isfaiqotul teori *Symbol Systems* pertama kali digagas oleh G. Salomon (1977). Teori ini ditunjukkan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, isi, dan tugas. Adapun sistem simbol terdiri dari representasi seperti gambar, kata, atau grafik yang digunakan untuk memberikan informasi kepada penerima dalam memperoleh pengetahuan.²⁰

Pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi informasi melalui pola belajar dan bermain bisa disebut sebagai Model pembelajaran berbasis

¹⁹ Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (16 Maret 2016): 114.

²⁰ Chotimah, "Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin," 15.

permainan. Model pembelajaran berbasis permainan merupakan penggabungan beberapa media interkatif berupa teks, audio, grafis, animasi, simulasi dan video yang didalamnya berisikan konten tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.²¹

Adapun Pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan media *digital game* bisa disebut sebagai *digital game based learning*, dengan metode memasukkan konten pendidikan ke dalam aplikasi *game* dengan tujuan melibatkan siswa. Permainan dalam *digital game based learning* didesain dengan pola pembelajaran bermain dan belajar dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerja sama dalam menyelesaikan persoalan kasus ataupun soal yang dikerjakan dalam *game*.²²

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Brown dalam Ahmadiyahanto bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran karena media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:²³

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menghadirkan objek langsung kepada peserta didik. Obyek yang dimaksud bisa berupa bentuk nyata,

²¹ Dyah Ayu Wiranti, Dita Ratnasari, dan Putu Aditya Ferdian Ariawantara, "Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform dengan Optimalisasi Collaborative Governance di Era New Normal sebagai Upaya Menyukkseskan Merdeka Belajar," *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Nasional 2021 Institut Teknologi Telkom Surabaya 2*, no. 1 (2021): 61.

²² Sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen" (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021), 19.

²³ Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viiiic Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2016): 985.

miniatur, model, maupun gambar yang disajikan secara audio visual dan audial.

- b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung dikelas oleh peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena keterbatasan tertentu. Kemudian melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
 - c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
 - d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
 - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik
 - f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
 - g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
 - h. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari pengalaman yang konkrit sampai dengan abstrak.
3. Macam-Macam Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan dapat memanfaatkan berbagai *platform* permainan atau aplikasi yang dibuat maupun dikembangkan oleh guru secara mandiri. Akan tetapi dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi, tidak semua guru dapat menciptakan maupun mengembangkan *platform game digital* atau aplikasi secara mandiri. Oleh sebab itu, seorang tenaga pendidik dapat menentukan dan juga memilih untuk menggunakan *platform* atau aplikasi-aplikasi yang

sudah tersedia dan dikembangkan oleh pihak lain. Sudah cukup banyak *platform* atau aplikasi berbasis *digital game based learning* di Indonesia yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di antaranya :

- a. *Educandy*
- b. *Bamboozle*
- c. *Wordwall*
- d. *Quizizz*
- e. *Kahoot*

Secara umum kegunaan aplikasi-aplikasi tersebut sama, yakni sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Akan tetapi aplikasi-aplikasi diatas memiliki keunggulan maupun kekurangan masing-masing sehingga dalam penerapannya guru harus melakukan pertimbangan dari segi fitur-fitur yang ditawarkan dari berbagai macam aplikasi yang dipilih untuk memudahkan penggunaan dalam pembelajaran.

Adapun pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan aplikasi *Kahoot*. Penjelasan lebih lanjut mengenai aplikasi *Kahoot* adalah sebagai berikut :

- a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan sebuah laman daring edukatif yang menyediakan fitur-fitur yang dapat dipergunakan sebagai media dalam proses pembelajaran berupa permainan kuis interaksi. *Kahoot* pada mulanya adalah sebuah *joint project* antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian

University of Technology and Science pada tahun 2013. Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot dilempar ke Publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun termasuk pendidik yang ingin memberikan asesmen. *Kahoot* memiliki 4 fitur.²⁴

- 1) Game
- 2) Kuis
- 3) Diskusi
- 4) Survey

b. Langkah-Langkah Mengoperasian Kahoot

1) Registrasi

- Login melalui laman <https://Kahoot.com/>
- Klik *sign up* untuk membuat akun *kahoot*
- Kemudian memilih status akun sebagai *teacher*, *student*, *personal* dan *professional*. (untuk guru dapat memilih *teacher*)
- Selanjutnya muncul pertanyaan tempat bekerja, klik *school*.
- Setelah itu mengisi email dan password (dapat login menggunakan akun google)
- Setelah berhasil login dapat memilih jenis pembayaran. Jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “*get basic for free*”

2) Membuat *Kahoot*

- Setelah berhasil registrasi atau login silahkan mengisi data diri

²⁴ Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waidi, “Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes),” *Pedagogia Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 97.

terlebih dahulu (nama, *uusername*, *country*, dan nama sekolah)

- Setelah selesai bisa langsung membuat kuis kahoot dengan klik tombol “*create*” pada bagian kanan *dashboard* kemudian klik *new kahoot..*
- Kemudian mulailah membuat pertanyaan quis sesuai yang diinginkan dan durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk jawaban yang benar. Untuk membuat pertanyaan baru bisa klik “*add questoin*”.
- Setelah selesai membuat pertanyaan dapat mengisi deskripsi *kahoot* dengan mengklik “*setting*” di kiri atas *dashboard*
- Jika sudah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi *kahoot* silahkan klik *done*.
- .jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “*play now*” jika belum ingin memainkannya silahkan klik “*done*”
- *kahoot* yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan *dashboard*.
- Adapun peserta didik yang telah mengakses <https://Kahoot.it>. Akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan *game pin* dan *nick name*.
- Dengan mengisis kedua kolom diatas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik cukup menjawab tiap-tiap pertanyaan yang

ditampilkan dilayar komputer pendidik melalui gadget masing-masing.

c. Kelebihan dan Kekurangan

1) Kelebihan Aplikasi Kahoot adalah yang

- pertama memudahkan para guru jadi para guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi berbasis permainan untuk diterapkan dalam kelas
- kedua kemudahan dalam pengoperasiannya
- ketiga tidak berbayar dan bisa diakses oleh siapaun,
- keempat memiliki berbagai fitur.

2) Kekurangan

- Memerlukan fasilitas internet
- Memerlukan media perangkat untuk mengaksesnya
- Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif.

B. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Wina Sanjaya dalam Emna Emda bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk

melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.²⁵

Menurut Sardiman tingkat motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar. Motivasi merupakan upaya atau dorongan penggerak untuk mencapai sebuah tujuan. Keberadaan motivasi seringkali dipengaruhi unsur lain diantaranya tujuan/ keinginan untuk mendapatkan sesuatu.²⁶

Teori motivasi Vroom tentang *cognitive theory of motivation* menjelaskan mengapa seseorang tidak akan melakukan sesuatu yang ia yakini ia tidak dapat melakukannya, sekalipun hasil pekerjaan itu sangat dapat ia inginkan.²⁷ Menurut vroom, tinggi rendahnya motivasi seseorang ditentukan oleh tiga komponen, yaitu:

- a. Ekspektasi (harapan) keberhasilan pada suatu tugas.
- b. Instrumentalis, yaitu penilaian tentang apa yang akan terjadi jika berhasil dalam melakukan suatu tugas (keberhasilan tugas untuk mendapatkan *outcome* tertentu)
- c. Valensi, yaitu respon *outcome* seperti perasaan positif, netral atau negatif. Motivasi tinggi jika usaha yang menghasilkan sesuatu yang melebihi harapan, motivasi rendah jika usahanya menghasilkan kurang dari yang diharapkan.

2. Macam-macam Motivasi

Menurut sardiman motivasi dapat dilihat dari dasar pembentukannya

²⁵ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (15 Maret 2018): 175, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

²⁶ Ilmiyah dan Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," 47.

²⁷ Ronny Trian Surbakti, "Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Golongan 1 Di Universitas Katolik Parahyangan" 1, no. 2 (2014): 22.

terbagi menjadi dua bagian yaitu:²⁸

- a. Motif - motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa harus dipelajari. Misalnya seperti dorongan untuk makan, minum, dorongan untuk bekerja dan seterusnya.
- b. Motif - motif yang dipelajari adalah motif – motif yang timbul karena dipelajari sebagai contoh dorongan untuk belajar sesuatu cabang ilmu.

3. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Menurut Wina Sanjaya dalam bahwa keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru sebagai pendidik perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan.²⁹ Kemudian dalam proses pembelajaran terdapat dua fungsi motivasi antaralain:

- a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat siswa untuk belajar sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi siswa tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru tepat waktu dan ingin nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

- b. Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai

²⁸ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, 60.

²⁹ Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” 176.

tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

c. Menyeleksi perbuatan

menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan. Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Seseorang siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi terhadap pembelajaran maka ia akan tergerak untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Kompri dalam Emda bahwa motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.³⁰ Ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

a. Cita-cita dan aspirasi siswa

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

b. Kemampuan siswa

³⁰ Emda, 177.

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

d. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Menurut Slameto seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:³¹

a. Faktor individual

Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

b. Faktor sosial

Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar dan motivasi sosial.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Dengan demikian motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa.

³¹ Emda, 178.

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana bahwa kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran serta menerima pengalamannya dinamakan hasil belajar. Adapun dalam proses belajar yang benar akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa.³²

Menurut Robert M. Gagne, tentang teori belajar yang merupakan perpaduan seimbang antara behaviorisme dan kognitisme, yang berpangkal pada teori pemrosesan informasi. Dalam teori pemrosesan informasi terjadi interaksi antar kondisi internal dengan kondisi eksternal individu. Kondisi internal adalah keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi di dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses belajar. Kondisi ini oleh Gagne disebut sebagai sembilan peristiwa pembelajaran.³³

Menurut Benyamin S. Bloom bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor.³⁴ Ranah dalam kemampuan kognitif mencakup hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, ingatan dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, minat, nilai dan perasaan. Selanjutnya, ranah psikomotor adalah mencakup hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan fisik atau

³² H. Baharudin, "Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah," *Pedadodik: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2015): 39.

³³ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, 140.

³⁴ Ina Magdalena dkk., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan" 2 (2020): 133.

gerak, yang ditunjang oleh kemampuan psikis. Hal ini sejalan dengan pendapat Mansur dalam Ai Muflihah bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁵

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berupa kemampuan kognitif (pengetahuan), kemampuan afektif (sikap atau emosi), dan kemampuan psikomotorik peserta didik. Hasil belajar seringkali dijadikan tolak ukur guru dalam melihat seberapa jauh peningkatan seseorang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana baik tes tulis, tes lisan, ataupun tes perbuatan.

2. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto, terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.³⁶ Adapun faktor internal dan eksternal tersebut terdiri dari:

a. Faktor internal, meliputi:

- 1) Aspek fisiologis (fisik), seperti : kondisi kesehatan, cacat tubuh
- 2) Aspek psikologis (kejiwaan), seperti : Perhatian (keaktifan),
Intelegensi (kecerdasan), Minat, Bakat, Motivasi, Kesiapan belajar.

³⁵ Ai Muflihah, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 1 (25 Januari 2021): 153, <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>.

³⁶ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, 130.

- 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor eksternal, meliputi:
- 1) Aspek keluarga, seperti: latar belakang cara orang tua dalam mendidik anak, kondisi rumah, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah tangga, relasi antar anggota keluarga.
 - 2) Aspek sekolah, seperti : kurikulum, metode mengajar, relasi atau hubungan guru dengan siswa, disiplin, sarana dan prasarana sekolah, media atau alat pembelajaran, waktu sekolah.
 - 3) Aspek masyarakat, seperti : bentuk lingkungan masyarakat, teman bergaul dan kegiatan sosial siswa dalam masyarakat.