

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Istilah media berasal dari Bahasa Latin yaitu “medius” yang berarti perantara. Dalam Bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti pengantar.¹ Menurut Cahyani dan Brillian, media pembelajaran disebut sebagai benda nyata yang dimanfaatkan guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran yang diharapkan bisa membangun interaksi yang baik antara guru dan siswa serta minat belajar menjadi meningkat.² Sedangkan menurut Susilahudin dan Uswatun, media pembelajaran merupakan sarana yang efektif memudahkan para pendidik untuk mencapai keberhasilan dalam tujuan pembelajaran di era sekarang yang telah membawa banyak perubahan dan berpengaruh terhadap semua bidang termasuk bidang pendidikan.³

Secara rinci telah dideskripsikan serta diambil kesimpulan jika media pembelajaran yaitu suatu perantara digunakan guru dan siswa guna mempermudah kegiatan pembelajaran dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2018).

² Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *Jurnal Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 261–72.

³ Susilahudin Putrawangsa and Uswatun Hasanah, “Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0,” *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 42–54.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Sundayana:⁴

- 1) Bagi guru
 - a) Memberikan petunjuk untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.
 - b) Proses pengajaran dipaparkan secara terperinci.
 - c) Menyediakan gambaran logis ketika mengajar.
 - d) Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami.
 - e) Penyajian materi menjadi lebih teliti.
 - f) Membangun rasa optimisme sebagai pengajar.
 - g) Kualitas pengajaran menjadi lebih meningkat.
- 2) Bagi siswa
 - a) Semangat belajar dan motivasi siswa meningkat.
 - b) Pembelajaran menjadi inovatif dan variatif.
 - c) Pemahaman siswa meningkat.
 - d) Materi yang disampaikan secara sistematis.
 - e) Memotivasi siswa untuk lebih fokus belajar dan mampu menganalisis.
 - f) Mewujudkan situasi belajar yang menyenangkan tanpa desakan.
 - g) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang disampaikan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran bergantung pada kondisi dan kebutuhan pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Apri Nuryanto terdapat beberapa jenis media pembelajaran,⁵ yaitu:

- 1) Media grafis, yaitu dapat dilihat oleh indra penglihatan seperti gambar.
- 2) Media audio, seperti radio, recorder.
- 3) Media proyeksi, seperti video.
- 4) Media dua dimensi non proyeksi, seperti papan tulis dan poster.

Sanjaya dalam Sundayana memaparkan jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan dari sudut pandangnya,⁶ yaitu:

⁴ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁵ Apri Nuryanto, *Media Pembelajaran*, 2010.

⁶ Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*.

- 1) Berdasarkan sifatnya, yaitu:
 - a) Media auditif
 - b) Media visual
 - c) Media audiovisual
- 2) Berdasarkan kemampuan jangkauan, yakni:
 - a) Alat yang mempunyai daya penyebaran luas dan semua orang dapat mengetahuinya, seperti televisi.
 - b) Alat yang memiliki penyebaran dalam lingkup kecil, seperti film.
- 3) Berdasarkan teknik pemakaian, yakni:
 - a) Media proyeksi, yaitu film, slide, serta film strip.
 - b) Media non proyeksi, yaitu gambar dan lukisan.

2. Game Interaktif

Game interaktif merupakan permainan kreatif dengan permainan komputer dan video yang bersifat menghibur atau menyenangkan yang digunakan dalam bidang pendidikan sebagai alat pembelajaran.⁷ Berikut merupakan ciri-ciri game interaktif:

- a. Berbasis elektronik.
- b. Bersifat menyenangkan dan megandung unsur persaingan.
- c. Menimbulkan interaksi antar pemain.
- d. Memiliki tujuan atau konten.

3. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Johan Brad, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada acara *Norwegian University of Technology and Science* tahun 2013 memperkenalkan platform permainan edukatif yaitu Kahoot yang dapat diterapkan di berbagai lembaga pendidikan. Pada bulan September 2013 Kahoot mulai dapat diakses untuk umum. Sumarsono berpendapat, Aplikasi Kahoot ialah platform online berbasis kuis yang bisa dikembangkan dan dipresentasikan dalam bentuk permainan.⁸ Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi

⁷ Fiftin Noviyanto, "Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dan Game Interaktif," *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan* 2, no. 1 (2008).

⁸ Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combro* (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

berpendapat, Kahoot disebut sebagai sebuah game online yang dirancang guna mengatasi segala tantangan dan permasalahan ketika pembelajaran berlangsung, karena Kahoot ialah situs Pendidikan berbasis online yang menawarkan beraneka fitur untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran.⁹ Maksimilianus Eko Prasetyo juga menyebutkan bahwa aplikasi Kahoot ialah media pembelajaran berbasis kuis dan permainan online.¹⁰ Selain itu, Dr. Rusman berpendapat bahwa Media Kahoot berbasis online ini dapat digunakan untuk mengkondisikan siswa agar belajar secara mandiri.¹¹

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat diketahui bahwa pengertian aplikasi Kahoot dalam penelitian ini adalah Kahoot merupakan platform online berisi kuis yang disajikan seperti permainan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran.

b. Prosedur Penggunaan Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot didesain dengan baik agar dapat dimainkan secara berkelompok dan individu. Akses Kahoot melalui <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk siswa. Selain itu, Kahoot diperoleh dengan menginstal di *Playstore* atau *Appstore*. Langkah-langkah menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran adalah¹²:

⁹ Zaky Farid Luthfi and Atri Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2018).

¹⁰ Maksimilianus Eko Prasetyo, "Penerapan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Berbantu Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2019, 21.

¹¹ M. Pd Dr. Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta, 2014).

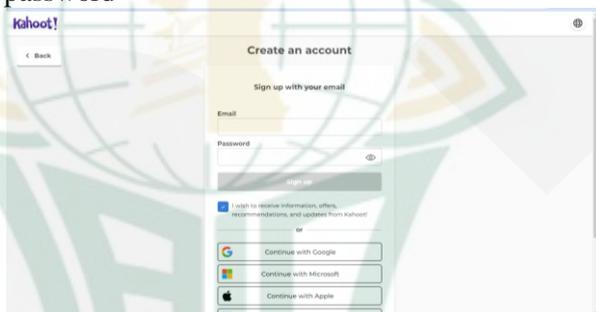
¹² F Rofiyanti, "Tik Untuk Aud : Penggunaan Platform 'Kahoot!' Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak," *Jurnal Pedagogi* 3, no. 3B (2017).

1. Bukalah link <https://kahoot.com/> pada google dan klik *Sign up* pada menu di sebelah kanan atas.



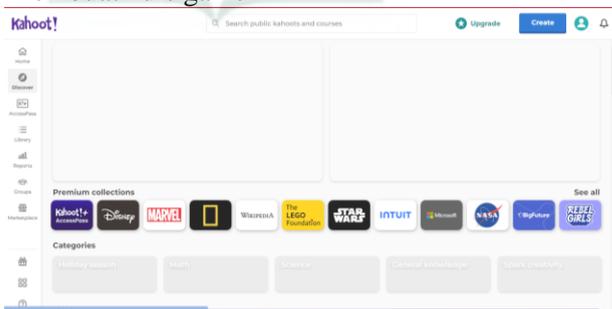
Gambar 2.1 Tampilan Awal Kahoot

2. Buatlah akun Kahoot dengan memasukkan email dan password



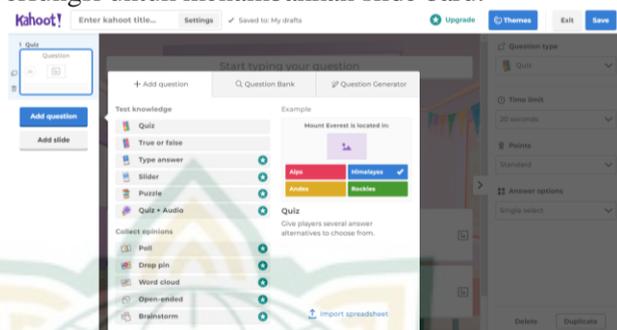
Gambar 2.2 Pembuatan Akun Kahoot

3. Klik *create* pada menu di sebelah kanan atas untuk membuat kuis game



Gambar 2.3 Laman Kahoot

4. Klik *add question* untuk menambahkan pertanyaan dan pilih jenis pertanyaan yang diinginkan. *Add slide* berfungsi untuk menambahkan slide baru.



Gambar 2.4 Langkah Membuat Pertanyaan Pada Kahoot

5. Kemudian, pilih kuis yang akan dimainkan dengan cara klik *start*. Pilih *classic mode* jika ingin memainkan permainan secara individu atau *team mode* jika ingin memainkan dengan cara berkelompok.



Gambar 2.5 Langkah Memulai Permainan Kahoot

6. Selanjutnya akan muncul nomor pin untuk bergabung dalam permainan yang diselenggarakan.



Gambar 2.6 Tampilan Nomor PIN Kahoot

7. Peserta kuis mengakses Kahoot menggunakan link <https://kahoot.it/> atau mengunduh aplikasi Kahoot di *playstore*. Lalu, masukkan Nomor PIN dan nama untuk bergabung dalam permainan kuis. Kemudian, mainkan kuis hingga selesai.



Gambar 2.7 Tampilan Awal Kahoot di Perangkat Peserta

c. Kelebihan Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot ini diciptakan sebagai media yang dikemas seperti permainan online yang sangat membantu guru dalam melakukan penilaian dan survey. Kahoot memiliki kelebihan yakni meningkatkan motivasi belajar siswa hingga pada aspek kognitif dan emosional. Berikut ini merupakan beberapa kelebihan dari Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran¹³:

- 1) Desain yang menarik dan variatif
- 2) Fitur yang beragam dan eksploratif
- 3) Bersifat praktis, karena dapat diakses melalui semua perangkat.
- 4) Konten yang akan digunakan dapat disesuaikan pada kebutuhan guru dalam menyajikannya ke dalam bentuk materi yang akan diajarkan, sehingga memungkinkan akan terwujudnya tujuan belajar.
- 5) Siswa tidak akan ada yang merasa dirugikan karena sifatnya jawaban akan muncul jika terbukti menjawab salah atau benar
- 6) Aplikasi ini juga sudah tersedia fitur kecepatan peserta yang menjawab soal kuis, jadi tidak ada kecurangan saat mengambil nilai. Siapa yang cepat menjawab benar akan berada pada peringkat atas.
- 7) Berhubungan secara interaktif saat pembelajaran mengajar sehingga memengaruhi keaktifan belajar.

4. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran dimaknai sebagai interaksi guru dengan siswa dalam mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa saat pembelajaran. Keaktifan belajar sebagai dasar terpenting dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Keaktifan siswa dianggap sebagai tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dimiyati dan Mujiono menjelaskan bahwa keaktifan siswa dapat muncul jika diberi dorongan yaitu melalui peran guru dengan

¹³ Gres Dyah Kusuma, "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Jurnal Imiah Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2018): 24.

memberi kesempatan siswa untuk aktif, baik dalam melakukan praktik, mengamati maupun memecahkan permasalahan.¹⁴ Menurut Whipple dalam Oemar, keaktifan belajar siswa yaitu kegiatan pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional siswa agar mencapai hasil belajar dengan kombinasi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran.¹⁵ Sejalan dengan Whipple, Sardiman menjelaskan keaktifan merupakan aktivitas yang sifatnya fisik atau mental, yakni bertindak dan berpikir, keduanya adalah komponen yang tidak dapat terpisahkan.¹⁶

Berdasarkan pemaparan pengertian keaktifan siswa menurut para ahli, keaktifan siswa adalah suatu aktifitas yang melibatkan aktivitas fisik atau non fisik siswa saat kegiatan belajar berlangsung secara maksimal.

b. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa saat kegiatan pembelajaran mampu mendorong dan menunjang keterampilan yang dimiliki oleh siswa, selainnya siswa juga menerapkan kemampuan berpikir secara kritis dan dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Syah, terdapat tiga macam faktor, secara rinci merupakan beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa:¹⁷

- 1) internal, yakni murni dari dalam diri , meliputi:
 - a) Aspek Fisiologis
 - b) Aspek Psikologis juga berpengaruh pada keaktifan belajar. Salah satu faktornya adalah:
 - 1) Tingkat kecerdasan(IQ)
 - 2) Perilaku

¹⁴ Mujiono Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

¹⁵ Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008).

¹⁶ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri I Saptosari," *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1, no. 2 (2016): 128–39.

¹⁷ Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008).

- 3) Talenta
- 4) Atensi
- 5) Stimulan
- 2) Faktor eksternal dari lingkungan sekitar, meliputi:
 - a) Lingkungan sosial
 - b) Lingkungan non sosial
- 3) Faktor pendekatan belajar merupakan upaya yang digunakan agar siswa mudah menerima materi ketika pembelajaran berlangsung.

c. Indikator Keaktifan Siswa

Indikator keaktifan belajar berdasarkan jenis aktivitasnya ketika kegiatan pembelajaran yang dipaparkan Hamalik, terdapat delapan aspek:¹⁸

- 1) *Visual activities* (visual), contohnya membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) *Oral Activities* (aktivitas lisan), contohnya menjelaskan kondisi sesungguhnya, menyangkut hubungan atas tindakan dan kejadian, mengajukan pertanyaan, mengutarakan saran, menjelaskan argumen, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening Activities* (mendengarkan), contohnya menyimak uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- 4) *Writing activities* (menulis), antara lain menulis cerita karangan, laporan, tes, angket, dan menulis kembali.
- 5) *Drawing activities* (menggambar), antara lain menggambar, merangkai grafik, peta, diagram, dan pola.
- 6) *Motor activities* (motorik), di antaranya melaksanakan percobaan, menciptakan konstruksi, metode bermain, berkebun, dan memelihara binatang.
- 7) *Mental activities* (mental), di antaranya merenungkan, mengingat, menyelesaikan persoalan, menganalisis, mengamati hubungan, dan berani menentukan keputusan.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html>.

- 8) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya

Menurut Sanjaya, terdapat indikator ciri-ciri keaktifan belajar siswa:¹⁹

- 1) Siswa aktif ketika proses perencanaan
 - a) Pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas tidak hanya andil dari guru saja, tetapi siswa juga harus teribat aktif sehingga tujuan pembelajaran dicapai dengan mudah. Ketika kita mengetahui keadaan siswa dan apa yang disukai mereka, guru juga akan lebih mudah mengemas materi agar mampu membuat semangat belajar menjadi meningkat.
 - b) Siswa juga harus ikut serta dalam prosedur rancangan pembelajaran yang tujuannya agar mereka mudah menguasai materi.
 - c) Ketika guru menentukan implementasi suatu model pembelajaran, sudah seharusnya dengan kesepakatan dengan siswa agar hasil yang diperoleh maksimal.
- 2) Siswa aktif saat pembelajaran berlangsung
 - a) Siswa berperan aktif secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual selama kegiatan belajar berlangsung. Dibuktikan melalui semangat siswa menyelesaikan tantangan baik tugas, kuis, ataupun mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait pokok bahasan yang dibahas. Itu artinya terdapat perhatian lebih terhadap kegiatan belajar di dalam kelas.
 - b) Beberapa pokok materi tidak semuanya harus dijelaskan dengan membayangkan seolah-olah mereka sedang merasakan, tetapi pokok materi yang memang harus merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, setidaknya pembelajaran di dalam kelas dibuat terjun langsung mengamati objek atau visualisasi melalui

¹⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010).

- perangkat pembelajaran yang akan menunjang kreativitasnya dalam memahami suatu materi yang dapat dikreasikan dalam bentuk kelompok maupun individu.
- c) Dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman dan teratur tidaklah melulu berasal dari guru, tetapi siswa juga harus andil berupaya agar kondisi kelas menjadi stabil agar baik materi mampu diserap secara menyeluruh.
 - d) Agar pembelajaran menjadi menarik, guru dapat melibatkan siswa dalam perancangan instrument pembelajaran. Dengan begitu mereka akan berusaha mencari tahu pokok materi yang terkait dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dari kolaborasi tersebut diharapkan tujuan pembelajaran tercapai.
 - e) Siswa antusias dan memberi perhatian lebih terhadap fenomena atau pembahasan yang dijelaskan guru dengan cara memberikan pertanyaan yang dianggap kurangnya kejelasan suatu topik terkait agar pemahaman siswa lebih meningkat. Hal ini bertujuan guru juga akan tahu dari apa yang telah dijelaskan mereka paham atau tidak.
 - f) Biasanya siswa yang perhatian terhadap materi yang disampaikan dengan mengajukan beberapa pertanyaan hanya mereka yang tergolong aktif dan paling pintar di kelas. Hal ini juga menjadikan perhatian guru agar bagaimana Langkah yang harus digerakkan agar siswa yang aktif dapat secara menyeluruh agar pemahamannya juga terserap oleh seluruh siswa.
- 3) Siswa aktif ketika evaluasi pembelajaran
- a) Pada tahap akhir pembelajaran, biasanya guru dan siswa akan mengulang kembali pokok penting yang selesai dijabarkan agar menjadi pengingat dan tahu seberapa jauh pemahaman siswa.
 - b) Setelah menyimpulkan kembali materi yang dibahas, selanjutnya guru memberikan tantangan

berupa kuis atau tugas yang harus diselesaikan siswa.

- c) Pengumpulan tugas atau bahkan menjawab kuis yang diberikan guru dapat dilakukan melalui metode tertulis atau maju di depan menjelaskan kembali kepada teman sebayanya di depan kelas. Dengan begitu pemahaman mereka akan lebih kuat.

Beberapa indikator keaktifan belajar yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 2.1 Indikator Keaktifan Siswa

No	Indikator Keaktifan Siswa	Penjabaran Indikator
1	<i>Visual activities</i> (kegiatan visual)	Siswa mampu membaca materi pelajaran, memperhatikan penjelasan, mengamati penjelasan.
2	<i>Oral Activities</i> (kegiatan lisan)	Siswa mampu menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan argumen.
3	<i>Listening Activities</i> (kegiatan mendengarkan)	Siswa mendengarkan jika guru memberi penjelasan, menyimak presentasi.
4	<i>Writing activities</i> (kegiatan-kegiatan menulis)	Siswa mampu mencatat materi, mengerjakan latihan soal.
5	<i>Drawing activities</i> (kegiatan menggambar)	Siswa mampu membuat gambar, membuat bagan, grafik.
6	<i>Motor activities</i> (kegiatan motorik)	Siswa mampu mencoba media pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran.
7	<i>Mental activities</i> (kegiatan mental)	Siswa mampu mengidentifikasi soal, memahami materi, memecahkan soal.
8	<i>Emotional activities</i> (kegiatan emosional)	Siswa merasa sedang ketika ditunjuk guru, semangat untuk belajar.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk membantu penulis menemukan bahan, materi, atau referensi yang digunakan untuk perbandingan antara penelitian ini atau sebelumnya, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan. Acuan yang dijadikan penelitian ini:

1. Maksimilianus Eko Prasetyo dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* Berbantu Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.”

Hasil penelitian Implementasi *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* berbantuan kahoot menjadikan hasil belajar meningkat drastis. Dibuktikan dengan rerata nilai post-test naik setiap siklus yang terdapat peningkatan sebesar 4,5 dan sebesar 90,48% siswa nilainya di atas KKM yakni ≥ 75 .

Penelitian Maksimilianus dengan penelitian ini terdapat persamaan menggunakan media Kahoot. Sementara perbedaannya adalah mengaplikasikan model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Destyan Dityaningsih, Arlin Astriyani dan Viarti Eminita dengan judul “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa.”

Tujuannya mengetahui dampak game Quizizz terhadap keaktifan dan nilai matematika siswa SMK Muhammadiyah 1 Ciputat. Diperoleh hasil yaitu Quizizz memberikan dampak signifikan terhadap keaktifan dan nilai siswa. Dibuktikan pada pengujian hipotesis pada keaktifan diperoleh H_0 ditolak karena $t_{hitung} = 26,625 > t_{tabel} = 2,145$. Selanjutnya pengujian hipotesis nilai siswa juga H_0 ditolak karena $t_{hitung} = 26,815 > t_{tabel} = 2,145$.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variable y yaitu untuk mengetahui keaktifan siswa. sedangkan perbedaannya adalah menggunakan perangkat belajar game Quizizz serta menggunakan dua variable y yaitu keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Nur Fathriyah Putri Sholihah, pada penelitiannya tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII IPS di SMA Pasundan 2 Bandung (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII-IPS di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020)”.

Tujuannya mengetahui seberapa berdampak game edukasi kahoot dalam menunjang kegiatan belajar. Mengaplikasikan metode survey dengan pendekatan kuantitatif. Perolehan hasil ditunjukkan melalui rerata responden terhadap pengaruh media pembelajaran berbantuan game kahoot dikategorikan kategori “sangat baik” yaitu 4,02 (44,31%) serta keaktifan siswa kelas XII juga di kategori “sangat baik”. sebesar 4,09 (45,07%). Sehingga diperoleh analisis datanya mengimplementasikan game edukasi kahoot membuat naik 11,6% pada keaktifan siswa.

Penelitian Nur dan penelitian ini mempunyai kesamaan membahas tentang pengaruh aplikasi Kahoot yang berdampak pada keaktifansiswa saat pembelajaran. Subjek penelitian menjadi perbedaan pada keterbaharuan penelitian ini yaitu siswa kelas XI dan Mata Pelajaran Biologi, semenara Nur yaitu siswa kelas XII dan mata Pelajaran Ekonomi.

4. Tahun 2022 penelitian Rahma Diana Sayidah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas VIII SMP N 2 Bambanglipuro Bantul.”

Mengidentifikasi dampak instrumen pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan keaktifan siswa menjadi tujuan dilakukannya penelitian. Ternyata hasilnya berdampak baik pada keaktifan siswa dibuktikan nilai sig $0,012 < 0,05$. Persamaannya yaitu menggunakan variabel dan metode peneltian yang sama. Perbedaan penelitiannya pada subjek penelitian oleh Rahma Diana adalah siswa kelas VIII dan mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas XI sebagai subjek penelitian dan mata Pelajaran Biologi.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan berkaitan erat dengan kegiatan belajar yang berlangsung dimana interaksi antara guru dan siswa yang secara aktif. Keberhasilan terjadi apabila siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kerangka berfikir sebagai jalur pemikiran yang telah di konsep atau dirancang berdasarkan kegiatan yang peneliti lakukan agar memudahkan peneliti dalam melakukan suatu pemecahan masalah yang sedang diteliti. Keberhasilan tersebut terjadi apabila siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA N 1 Jekulo, pada saat kegiatan pembelajaran, guru pamong mata pelajaran Biologi masih mengimplementasikan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab dengan memanfaatkan LCD, *powerpoint*, dan *gadget*. Proses pembelajaran di kelas XI masih cenderung pasif, ketika guru memberikan pertanyaan atau menawarkan kesempatan bertanya kepada siswa, siswa tidak merespon dengan aktif. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran tidak didukung oleh media yang interaktif, hanya memanfaatkan LCD dan *powerpoint*. Media pembelajaran *basic* dan kurang inovatif menyebabkan siswa menjadi malas dan mengantuk.

Guru harus mempunyai keterampilan yang kreatif dan menarik agar siswa tidak bosan, mengantuk, dan malas. Solusi bagi guru adalah menyediakan pembelajaran yang akan menjadikan siswa aktif dan siap belajar dengan memanfaatkan game interaktif Kahoot. Perubahan strategi pembelajaran dengan adanya media interaktif berpengaruh terhadap meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar.



Gambar 2.8 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis yaitu kesimpulan sementara yang menjadi jawaban dari rumusan masalah yang harus dibuktikan kebenarannya. Berikut hipotesis penelitian ini antara lain:

Ho : Tidak terdapat pengaruh game interaktif kahoot terhadap keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo.

Ha : Terdapat pengaruh game interaktif kahoot terhadap keaktifan siswa pada materi sistem peredaran darah kelas XI SMA N 1 Jekulo.