

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran

###### a. Definisi Aplikasi *Kahoot*

Konstruksi pembelajaran yang baik adalah apabila pembelajaran tersebut dilakukan sesuai dengan level persepsi dan perspektif siswa, sehingga polanya akan mudah direspon karena sesuai dengan keadaan dan harapan yang diinginkan oleh siswa.

Era revolusi industri 4.0 penggunaan *smartphone* atau instrumen teknologi berbasis jaringan menjadi bagian dari revolusi yang mempengaruhi aspek-aspek kultur kehidupan hampir pada semua aspek, termasuk pendidikan. Aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu aplikasi yang muncul di era revolusi industri 4.0 adalah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi, namun memberi implikasi positif, karena kehadirannya dapat digunakan dalam proses pembentukan desain pembelajaran konstruktif.

Menurut Sumarso Aplikasi *Kahoot* merupakan “aplikasi *online* di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka”<sup>1</sup>

Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi Aplikasi *kahoot* merupakan 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.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro* (Yogyakarta : Deepublish, Cet I, 2019), 9.

<sup>2</sup> Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi “Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, Vol.8 (1), (2019), ISSN 2089 3833.

Perspektif yang lain *Kahoot* merupakan laman permainan edukatif yang digolongkan sebagai media proyeksi diam dalam konteks pembelajaran.<sup>3</sup>

**b. Manfaat Aplikasi *Kahoot***

Aplikasi *Kahoot* diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan.

Sharon E Smaldino dalam bukunya *Instructional technology and media learning* sebagai mana dikutip Irwan Hamdi menyatakan mengapa *assesmen* dengan permainan menjadi menarik, yaitu : *Pertama* Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. *Kedua* kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. *Ketiga* suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, *Keempat* mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran.<sup>4</sup>

Empat aspek di atas menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis *games based learning* menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk menjaga ritme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu sifat aplikasi *Kahoot* adalah dapat dimainkan secara individu dan kelompok sehingga sangat fleksibel. Di sisi lain konten materi juga bervariasi sehingga guru memiliki pilahan kuis dengan beberapa karakteristik soal.

Manfaat lain dari implementasi aplikasi *Kahoot* digambarkan Yogga Mar Muhammad,<sup>5</sup> adalah :

---

<sup>3</sup> Irwan Hamdi “Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran” *Journal of Civic Education*, Vo.2 No.1 (2019), 130.

<sup>4</sup> Irwan Hamdi “Implementasi...”, 130

<sup>5</sup> Yogga Mar Muhammad “Implementation of Khaoot Application To Improving of Interest of Civic Education Learning” *journal Civics & Social Studies*, Vol.2 No. 1 (2018), 79.

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5) Pembelajaran lebih produktif dan kreatif.

*Education game* adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, serta pembelajaran lebih menyenangkan<sup>6</sup> Pada hakikatnya penelitian ini peneliti memperhatikan kondisi awal yaitu guru belum memanfaatkan semua fasilitas karena masih ada guru yang belum menguasai teknologi, maka dari itu peneliti ingin menerapkan produk baru yang menggunakan media pembelajaran *Education game* yang berbasis aplikasi kahoot untuk mengetahui tercapai tidaknya keberhasilan nilai siswa dalam belajar karena suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai dengan hasil nilai siswa yang memuaskan. Sehingga produk yang disarankan dalam kegiatan pembelajaran agar guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, menampilkan pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan bagi siswa, dan lebih memudahkan siswa untuk memahami materi pada mata pelajaran Fikih dengan tema umroh, haji, zakat, hibah dan hadiah.

Lima hal di atas menunjukkan bahwa *education game* memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan implikasinya yang konstruktif bagi tumbuh kembang mental, motivasi, eksplorasi hingga pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih

---

<sup>6</sup> M. Rohmawati "Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup" *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 1 No. 1 (2012), 76

mendalam (*in deep effect*), sehingga menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran, sebab keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari proses, sebagai sebuah ejawantah nilai dan konstruksi pengetahuan pada peserta didik, di mana polanya harus benar-benar di desain sedemikian rupa, agar efektif.

Pandangan penulis terdapat tiga faktor penting yang berkontribusi terhadap implikasi manfaat pada penerapan aplikasi *Kahoot* dalam proses belajar mengajar, yaitu:

*Pertama*, bahwa aplikasi *Kahoot* memberikan variasi konstruktif terhadap bentuk-bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Eksplorasi pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa adalah pintu masuk dari fokus dan konsentrasi siswa, di samping itu ketertarikan dan rasa senang akan menumbuhkan kesadaran belajar, penghargaan terhadap proses pembelajaran dan tumbuhnya tanggungjawab dalam diri peserta didik, sehingga berimplikasi pada peningkatan seluruh aspek pembelajaran termasuk hasil belajar.

*Kedua*, pemanfaatan teknologi yang diarahkan pada tingkat partisipasi siswa di mana pembelajaran bertumpu pada siswa merupakan indikator proses pembelajaran *scientific* dan hal ini tergambar dalam pola aplikasi *Kahoot*, sehingga proses pembelajaran dapat pula mengenalkan teknologi pada siswa, karena karakter dari teknologi adalah peningkatan *skill* sehingga lebih dinamis dan konstruktif dalam kerangka meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi sekaligus partisipasi siswa. Hal ini memberi implikasi pada tumbuhnya rasa percaya diri, kesadaran bekerjasama dan motivasi belajar.

*Ketiga*, motivasi, kesadaran, tanggungjawab, kepercayaan diri dan kerjasama sebagai salah satu bentuk hasil eksplorasi pembelajaran merupakan hasil belajar yang paling hakiki yang ingin dicapai pada

setiap proses pembelajaran selain nilai berbasis angka yang selama ini dijadikan indikator keberhasilan proses pembelajaran.

**c. Langkah-Langkah Teknis Penerapan Aplikasi**

***Kahoot***

Aplikasi *Kahoot* sebagai aplikasi pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi pembelajaran, merupakan laman web yang di inisiasi oleh Johan Brand, Jimie Brooke dan Morten Versvik pada sebuah *join project* dengan Norwegian University of Technology and Science pada maret 2013 dan dirilis secara publik pada September 2013.

Desain utama aplikasi ini adalah permainan secara kelompok (*Group games*) walaupun aplikasi ini juga dapat dimainkan secara individual. Terdapat dua alamat web yaitu <http://kahoot.com/> untuk pengajar atau guru dan <http://kahoot.it/> untuk peserta didik. Bahkan saat ini, sudah ada aplikasi berbasis *smartphone* yang dapat dengan mudah diunduh dari *play store* atau laman unduhan aplikasi lain yang tampilan dan prosesnya jauh lebih simpel dan menarik.

Aplikasi *Kahoot* mengembangkan fitur-fitur berbentuk kuis online, survei, diskusi dan campuran, di mana untuk memainkannya memiliki cara yang bervariasi. Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet, komputer, infokus dan telepon pintar sebagai instrumennya.<sup>7</sup>

**d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot***

1) Kelebihan Aplikasi *Kahoot*

Metode atau aplikasi dalam konteks pembelajaran pada prinsipnya adalah upaya solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang ditargetkan. Setiap metode atau aplikasi yang disusun tentulah didasarkan

---

<sup>7</sup> Rizka Fauzan “Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia” *Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2 No.1 (2019), 257.

atas masalah yang muncul, itu artinya metode dan aplikasi merupakan respon atas kondisi pembelajaran yang sedang dan akan dihadapi.

Akurasi dan efektifitas sebuah metode/aplikasi sangat tergantung dari cara baca atas masalah dan cara dalam menentukan solusi. Ketepatan dalam membaca masalah akan berimplikasi terhadap akurasi dari solusi, begitu sebaliknya. Sehingga masing-masing metode memiliki poin positif atau tidak tergantung konteks masalah yang dihadapi.

Terkait dengan aplikasi *Kahoot*, di mana penciptaannya diarahkan untuk proses *assesmen* dan *survey*, yang buat berbasis *edu games* yang bervariasi dan menyenangkan.<sup>8</sup> Hal ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang mampu meningkatkan performa belajar siswa, hingga pada tahap respon kognisi dan afeksi secara komprehensif. Berikut beberapa kelebihan Aplikasi *Kahoot* sebagai *education games* dalam pembelajaran, yaitu :

- a) Tampilan menarik dan bervariasi.
- b) Fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif.
- c) Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari *smartphone*, sehingga lebih praktis.
- d) Guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
- e) Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (*feedback*) hasil evaluasi.
- f) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
- g) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh

---

<sup>8</sup> Gres Dyah Kusuma Ningrum “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.9, No.1 (2018), 23.



terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup>

Perspektif lain, *Kahoot* sebagai aplikasi *Digital Game Base Learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan ke dalam game, yang berorientasi pada:

- a) Keterlibatan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh efek langsung.
- b) Penggunaan software dan aplikasi, sehingga lebih praktis.
- c) Dibuat untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dan konten permainan sehingga menarik dan bermanfaat.
- d) Sebagai instrumen penilaian kemampuan pembelajaran siswa dengan alat ukur yang terukur, sehingga guru menapatkan manfaat sebagai dasar pemetaan proses pembelajaran lanjutan.<sup>10</sup>

## 2) Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

Game dipahami sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur.<sup>11</sup> maka hal ini disamping sebagai sebuah kelebihan juga berpotensi sebagai kekurangan karena pada aspek-aspek ilmu non eksak yang membutuhkan penalaran yang lebih mendalam, pola aplikasi berbasis game, tidak mampu mencakup semua konten dan pola yang ingin disajikan.

Tergambarkan dari Aplikasi *Kahoot*, walaupun dari aspek konten guru bisa mengisi konten sesuai dengan yang diinginkan, namun pola pilihan ganda, atau *true and false* pada

<sup>9</sup> Gres Dyah Kusuma Ningrum “Studi Penerapan...”, 24.

<sup>10</sup> Aprilia Riyana Putri, Muhammad Alie Muzakki “Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game based learning dalam menghadapi revolusi industri 4.0” *Digital Edumedia Komputindo*, Unisnu Jepara (2019), 220.

<sup>11</sup> Dwi Hartanti, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis Hypermedia” Proseding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 (2019) ISBN : 9788-602-53231-4-0

bentuk soal, kurang mengeksplorasi wilayah penalaran anak secara komprehensif. Bertolak belakang dengan konstruksi belajar secara esensial, sebagaimana digambarkan Gagne sebagai (1) *signal learning* yang mengeksplorasi bentuk-bentuk tanda, (2) *Stimulus-respon learning* dimana belajar berorientas pada adanya umpan balik, (3) *Chaining Learning* di mana peserta didik diarahkan menyusun hubungan antara dua stimulus, (4) *verbal association* di mana belajar berkait erat dengan asosiasi lisan atau komunikasi, (5) *Multiple Discrimination Learning* yang berkaitan dengan pemahaman atas perbedaan respon, (6) *Concept Learning* di mana belajar merupakan upaya memahami dan menggabungkan stimulus berupa konsep yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya, (7) *Principle Learning* di mana belajar harus mampu melakukan korelasi beberapa prinsip yang berbeda untuk merespon stimulus dan (8) *Problem Solving Learning* di mana siswa juga diarahkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara baik dan bijak.<sup>12</sup>

Aplikasi Kahoot pada aspek-aspek mendalam yang mengeksplorasi nilai-nilai esensi pembelajaran cenderung terabaikan. Walaupun secara konsep dan sistem memiliki kompleksitas konten, namun pola sistem yang dibuat cenderung mekanistik, di mana pola mekanistik tidak akan mampu menggantikan eksplorasi dan fleksibilitas manusia.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar

### a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikasi tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari serangkaian perubahan sikap, pemikiran

---

<sup>12</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning : teori dan aplikasi Paikem* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet. XIII, 2014), 10-11.



dan perilaku sebagai sebuah orientasi. Hasil belajar, tidak sekedar serangkaian angka-angka yang mengindikasikan level keberhasilan hanya pada aspek penilaian, namun esensinya sesungguhnya konstruksi sikap dan pemikiran yang mencerminkan apa yang dipelajari.

Menurut S. Eko Putro Widoyoko, hasil belajar adalah “akibat kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan yang dibedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*”<sup>13</sup>

Pandangan yang berbeda dikemukakan oleh Sunhaji bahwa hasil belajar adalah seperangkat tindakan instruksional sebagai bentuk tercapainya pengetahuan dan ketrampilan dalam lingkungan belajar tertentu.<sup>14</sup>

Menurut Oemar Hamalik menengarai proses tersebut sebagai “interaksi yang menciptakan terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”<sup>15</sup>

Hasil belajar tidak bisa dilepaskan dari tujuan utama pembelajaran yang terbangun dalam struktur tujuan yang bersifat *sustainable* yaitu *cooperative* di mana usaha memberi kontribusi pada pencapaian anggota lain, *competitif* di mana usaha dapat menghalangi pencapaian anggota lain, dan *individualistik* di mana usaha setiap individu memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lain.<sup>16</sup> Prinsipnya pembelajaran akan menghasilkan kolaborasi dan persaingan di mana

---

<sup>13</sup> S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet III, 2011), 25.

<sup>14</sup> Sunhaji, *Strategi Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar* (Yogyakarta : Grafindo Kiter Media, 2009), 13.

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algesindo, Cet.VI, 2006), 25

<sup>16</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, Cet. VIII, 2010), 34.

masing-masing dapat berkontribusi bersama bagi keberhasilan dan pencapaian hasil belajar yang baik.

Hasil belajar demikian tidak hanya sekedar angka-angka semata, yang diperoleh dari proses pembelajaran, namun lebih dari itu adalah adanya perubahan sikap, pemikiran dan ketrampilan berdasarkan dari apa yang dipelajari.

#### **b. Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Belajar merupakan “suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”<sup>17</sup>. Paling tidak terdapat tiga jenis hasil belajar yang dapat dilihat dari karakteristik pembelajaran, konten dan bentuk evaluasinya, yaitu :

##### 1) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif “merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental atau kerja otak”<sup>18</sup> di mana ranah kognitif adalah segala upaya yang menyangkut aktifitas otak, di mana korelasi hasil belajar ini berkait erat dengan pemikiran, kreatifitas, kecerdasan dan mental yang tercermin dari pengetahuan.

Pandangan Suhartono, dkk hasil belajar kognitif meliputi enam aspek jenjang proses berfikir mulai dari level yang paling rendah, hingga level yang paling tinggi, yaitu:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*), artinya mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- b) Pemahaman (*Comprehension*), artinya mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) Penerapan (*Application*), artinya mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah

---

<sup>17</sup> Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta : UNY Press, 2007), 74.

<sup>18</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Materi Pembelajaran Haji dan Umrah melalui Penerapan Metode Advokasi” *Al I'tibar, Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. V. No. 1 (2018), 14.

untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

- d) Analisis (*Analysis*), artinya mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis (*Syntesis*), artinya mencakup kemampuan membantu suatu pola baru.
- f) Evaluasi (*Evaluation*), artinya mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.<sup>19</sup>

Level-level perkembangan kognisi ini sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor baik internal atau eksternal sebagai sebuah stimulus yang mampu mengelaborasi perubahan perilaku secara komprehensif. Aspek kognitif sering kali menjadi indikator utama yang cenderung mengabaikan aspek-aspek lain sebagai indikator hasil pembelajaran. Oleh karena itu, Muhammad Ali mengingatkan bahwa “seringkali ada hasil belajar yang muncul pada diri siswa yang tidak tertuang secara tertulis, hasil itu bisa bersifat positif bisa pula bersifat negatif”<sup>20</sup>

Hasil belajar kognitif lebih berorientasi terhadap tumbuh dan berkembangnya pemikiran secara konstruktif, namun perlu diingat pula bahwa berkembangnya pemikiran harus juga diimbangi dengan kecerdasan konstruktif pula dalam mengimplementasikan pengetahuannya. Sehingga kognitif tidak hanya bicara soal pengetahuan berbasis teori, tetapi lebih dari itu juga berbasis kesamaan rasa dan kebijaksanaan.

## 2) Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif berkaitan erat dengan perubahan sikap akibat adanya stimulus. Stimulus bisa berupa pengetahuan, motivasi, pengalaman

<sup>19</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan...

<sup>20</sup> Muhammad Ali, *Pengembangan Kurikulum di Sekolah* (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2008), 29.

dan lain sebagainya. Ranah Afektif tidak bisa dilepaskan dengan lima sikap berikut, yaitu :

- a) Menerima (*Receiving*), artinya mencakup tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Merespon (*Responding*), artinya mencakup kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Menilai (*Valuing*), artinya penentuan sikap yang mencakup menerima pendapat orang lain.
- d) Mengorganisasi (*Organization*), artinya mencakup kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Karakterisasi (*Characterization*), artinya mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuk menjadi pola nilai kehidupan pribadi.<sup>21</sup>

Aspek ini juga berhubungan dengan faktor psikososial di mana hal tersebut sangat dipengaruhi oleh adanya stimulus, motivasi dalam mempelajari sesuatu serta pola asuh baik dari kedua orang tua maupun guru saat di sekolah.<sup>22</sup>

Stimulus akan berimplikasi terhadap adanya perkembangan individu, stimulus yang baik akan berpotensi mempengaruhi perubahan sikap yang baik, sedang stimulus yang tidak baik berpotensi memberi pengaruh tidak baik bagi anak.

Munculnya spirit atau motivasi belajar juga tidak bisa dilepaskan dari adanya motivasi dalam mempelajari sesuatu, karena efek adanya hal baru atau kebutuhan baru, sehingga rangsang yang bersifat membangun akan berkontribusi terhadap tumbuhnya daya fikir dan daya cipta anak, namun yang paling mendasar adalah pola asuh yang

---

<sup>21</sup> Suhartono, dkk "Upaya Peningkatan...14.

<sup>22</sup> Rita Eka Izzaty, dkk, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta : UNY Press, 2008) 14-15.

baik, sebab gaya pengasuhan orang tua baik langsung maupun tidak langsung akan membentuk karakteristik anak, sehingga gaya pengasuhan yang baik akan mengembangkan sikap yang baik pula, begitu sebaliknya.

### 3) Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik menitik beratkan pada ketrampilan dalam mengimplementasikan teori. Menurut Daniel Goleman ada empat jenis ketrampilan sebagai indikator berfungsinya aspek psikomotorik yang baik akibat dari pengaruh dari proses pendalaman pengetahuan dan pengalaman.<sup>23</sup> Yaitu :

#### a) Ketrampilan Mengorganisasi,

Hal ini karena hakikat manusia adalah pemimpin paling tidak bagi dirinya, maka potensi ketrampilan ini merupakan fitrah manusia yang *got'i* namun kadang potensi ini tidak mampu terimplementasi dengan baik karena adanya persoalan proses yang salah atau kurang maksimal. Dalam mengorganisasi tersirat perilaku konstruktif dan berkarakter, seperti tanggungjawab, bekerjasama, saling menghargai, kreatif dan sebagainya, sehingga potensi dan urgensinya sangatlah penting.

#### b) Ketrampilan Memecahkan Masalah

Ketrampilan model ini berbasis pada analisis dan kemampuan bersikap bijaksana. Ketrampilan model ini, sangat mengutamakan konteks, konten dan konsen, di mana muara dari semua itu adalah solusi yang tepat, baik dan efektif. Oleh karena itu, ketrampilan model ini mengarahkan seseorang untuk mampu membaca situasi secara komprehensif.

---

<sup>23</sup> Akhmad Muhaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak* (Yogyakarta : Katahati, 2010), 48-55.

c) Ketrampilan Menjalin Hubungan

Ketrampilan model ini lebih pada keluwesan dalam berkomunikasi dan bersosial, sehingga anak lebih memahami perbedaan dan heterogenitas kehidupan sehingga kesadaran akan adanya perbedaan dan heterogenitas ini mampu membuat anak lebih fleksibel dalam bingkai prinsip hidup yang kokoh berkeadilan.

d) Ketrampilan Menganalisis

Ketrampilan ini cenderung mengeksplorasi aspek-aspek sebab akibat hingga pada efek yang akan terjadi, sehingga menggiring sebuah sikap konstruktif yang mampu menjadi jalan terbaik dalam proses kehidupan. Ketrampilan ini juga mengarahkan anak untuk dapat berfikir komprehensif dan konstruktif, sehingga anak cenderung berhati-hati dan tidak gegabah dalam mengambil sikap atau keputusan.

Persepsi lain “hasil belajar psikomotor berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan”<sup>24</sup> Hal ini tampak dari adanya ketrampilan dan tindakan individual, dalam konteks tersebut taksonomi hasil belajar psikomotori disusun secara hirarkis dalam lima tingkatan berikut:

- a) Meniru, artinya siswa dapat meniru atau mengikuti suatu perilaku yang diihatnya.
- b) Manipulasi, artinya siswa dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan visual sebagaimana pada tingkat meniru.
- c) Ketetapan gerak, artinya siswa diharapkan dapat melakukan sesuatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual ataupun petunjuk tertulis.

---

<sup>24</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan...16.



- d) Artikulasi, artinya siswa diharapkan dapat menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat.
- e) Naturalisasi, artinya siswa diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis.<sup>25</sup>

Lima hal ini memberikan pemahaman hasil belajar psikomotorik tampak dari ketrampilan maupun bertindak individu yang merupakan implementasi dari konsep dan teori yang dipelajari.

### c. Identifikasi Langkah dalam Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki kaitan erat dengan belajar, sehingga Pada kontek ini hasil dari proses pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu *output* dan *outcome*. *Output* merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran<sup>26</sup>

Identifikasi langkah untuk memperoleh gambaran hasil pembelajaran terintegrasi secara sistemik pada siswa dapat digambarkan melalui beberapa proses kegiatan, yaitu:

#### 1) Evaluasi (*Test*)

“Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan<sup>27</sup>. Tes merupakan salah satu alat untuk melakkan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek.

#### 2) Pengukuran (*measurement*)

Pengukuran dapat dinyatakan sebagai proses menentukan angka (*indicator*) terhadap individu atau karakteristiknya menurut aturan

<sup>25</sup> Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan...16.

<sup>26</sup> S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Pustaka Pelajar Yogyakarta., Cet III, 2011, hlm. 25

<sup>27</sup> S. EkoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program 1-2*

tertentu secara sistemik untuk menyatakan keadaan individu.<sup>28</sup>

Inti dari pengukuran adalah kuantifikasi atau penetapan angka tentang karakteristik atau keadaan individu menurut aturan-aturan tertentu.

### 3) Penilaian (*Assesment*)

Penilaian (*Assesment*) adalah “sebuah cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja individu atau kelompok sebagai sebuah usaha formal untuk menentukan status siswa berkenaan dengan berbagai kepentingan pendidikan.”<sup>29</sup>

Penilaian (*Assesment*) merupakan sebuah proses menyediakan informasi tentang individu siswa, tentang kurikulum, program atau segala sesuatu yang berkaitan dengan institusi.

Ketiga hal tersebut merupakan ranah proses dari sebuah hasil belajar yang menunjukkan kualitas sebuah pembelajaran, di mana sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi peserta didik untuk belajar yang lebih.

## 3. Mata Pelajaran Fikih

### a. Definisi Mata Pelajaran Fikih

Mata Pelajaran Fikih merupakan rumpun PAI (Pendidikan Agama Islam) yang ruang lingkungnya terkait dengan upaya pengenalan dan pemahaman aplikatif bagi pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaan kehidupan sehari-hari.<sup>30</sup>

Mata pelajaran Fikih membahas mengenai aspek-aspek ibadah (*ubudiyah*) baik yang *mahdlah* maupun *ghairu mahdlah*. Yang bertujuan menanamkan kesadaran dalam diri siswa untuk

<sup>28</sup> S. EkoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program*. 2.

<sup>29</sup> S. EkoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program*... 2-3

<sup>30</sup> Dirjen Pendidikan Dasar Menengah, *Standar Isi Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta : Depag, 2006) 15.

komitmen menjalankan apa yang diperintah dan menjauhi apa yang di larang Allah.

Fikih juga berkaitan erat dengan syari'ah, di mana syari'ah merupakan firman Allah melalui Rasul-Nya yang berbicara berkenaan dengan hukum Islam, sedangkan Fikih adalah langkah-langkah teknis hasil *ijtihad para Ulama'* berdasarkan dalil *got'i* yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits.<sup>31</sup>

#### **b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih**

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fikih, khususnya bagi kelas VIII adalah :

- 1) Semester Gasal
  - a) Sujud di luar sholat beserta jenis dan mekanismenya
  - b) Puasa beserta syarat rukun, jenis dan mekanismenya
  - c) Zakat beserta syarat rukun, jenis dan mekanismenya.
- 2) Semester Genap
  - a) Shodaqoh, hibah dan hadiah
  - b) Perbedaan dan persamaan Shodaqoh, Hibah dan Hadiah.
  - c) Perbedaan antara haji dan umroh<sup>32</sup>

Tiga aspek ini merupakan aspek-aspek hukum Islam yang berbasis pada pemahaman, dan aplikasi pada aspek-aspek ibadah sosial yang konstruktif berdasarkan nilai-nilai umum dalam Islam yang berlaku dalam masyarakat Indonesia.

#### **c. Tujuan Mata Pelajaran Fikih**

Tujuan pembelajaran Fikih pada Madrasah Tsanawiyah secara umum adalah untuk menanamkan nilai-nilai dan pengetahuan mengenai hukum Islam, sehingga siswa memiliki pemahaman yang komprehensif serta memiliki kesadaran untuk melaksanakannya.

---

<sup>31</sup> Departemen Agama, *Buku Ajar, Fikih kelas VIII semester Ganjil* (Jakarta : BSE, 2015), 10.

<sup>32</sup> Departemen Agama, *Buku Ajar 12-18*.

Secara lebih spesifik, tujuan pembelajaran Fikih adalah :

- 1) Menanamkan dasar-dasar keimanan khususnya pada aspek ibadah pada diri siswa.
- 2) Meningkatkan pemahaman mengenai hukum Islam baik dari aspek syariah maupun Fikih.
- 3) Membangun hubungan sosial dalam menjalankan ibadah atas dasar hukum Allah.
- 4) Menanamkan sikap mental dan sosial dalam diri siswa serta membangkitkan kesadaran ibadah secara komprehensif, melalui amalan-amalan syariah dan Fikih dalam kehidupan sehari-hari.<sup>33</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik serupa dengan penelitian yang akan peneliti lakukan serta menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah :

1. Penelitian Yogga Mar Muhammad yang dimuat dalam *Journal Civics & Studies* Vol. 2 No.1 2018 Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang berjudul “*Implementation Of Kahoot Aplication to Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut*” dalam penelitian tersebut aspek yang dikaji adalah implementasi penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan minat belajar PKn siswa SMAN 1 Garut, penelitian ini berbasis penelitian kuantitatif dengan karakter penelitian eksperimen dengan metode *true experimental* dan di desain model *pretest-posstest Control Grup design*. Setelah mengalami beberapa uji validasi diperoleh hasil pada variabel X yakni penggunaan aplikasi *Kahoot* dengan jumlah rerata 69.21 yang didapat dari 39 responden. Sedangkan pada variabel Y yaitu Peningkatan Minat belajar PKn memili rerata 0.75. hal ini menunjukkan bahwa rerata peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* berada pada hasil tinggi yakni pada

---

<sup>33</sup> Dirjen Pendidikan Dasar Menengah, *Standar Isi...*, 15-19.

interval  $0.70 \leq g \leq 1.00$ .<sup>34</sup> Pada penelitian ini *Kahoot* digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi dari sebuah proses pembelajaran namun masih sangat bersifat umum, sehingga identifikasi terhadap karakteristik pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Garut, hal ini berbeda dengan peneliti yang akan penulis lakukan dimana *Kahoot* sebagai sebuah aplikasi tidak hanya dilihat dari aspek penerapannya tetapi sejauhmana efektifitas penerapannya, sedangkan pada faktor yang dipengaruhi lebih terfokuskan pada mata pelajaran fikih di MTs Manahijul Huda Ngagel.

2. Penelitian Fitri Yofiyarti dan Anisa Yunita Sari, yang dimuat dalam *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3 No.3b 2017, Universitas Narotama berjudul “*Penggunaan Plaftom Kahoot! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*” penelitian ini mengkaji terkait manfaat dan karakteristik *Kahoot!* Sebagai sebuah aplikasi pembelajaran dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis kualitatif dengan pendekatan *in-dept reseach* di mana dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa, (a) aplikasi *Kahoot!* Walaupun berbasis teknologi mampu melepaskan persepsi siswa dari perilaku *solitary task* yang merusak interaksi sosial anak. (b) Basis aplikasi *Kahoot!* Yang bersifat *classical* mampu mengembangkan beberapa keadaan, yaitu tumbuhnya sikap sosial, belajar komunikasi, belajar berorganisasi, lebih menghargai orang lain, dan menghargai harmoni dan kompromi. Dan (c) dengan pola aplikasi *Kahoot!* Jiwa kompetitif dan kolaboratif siswa tumbuh, indikasinya anak memiliki semangat untuk

---

<sup>34</sup> Yogga Mar Muhammad “Implementation of Khaoot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning” *journal Civics & Social Studies*, Vol.2 No. 1 (2018)

menyelesaikan kuis dengan baik, baik itu yang berbasis *classical* maupun individual.<sup>35</sup>

Dalam penelitian ini, sekali lagi Aplikasi *Kahoot* hanya menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya faktor tertentu yang diinginkan, sehingga efektifitasnya belum terkeplorasi dengan baik, hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan, bahwa diukur tingkat efektifitasnya, dan objek lebih pada hasil belajar fikih.

3. Penelitian karya Syafiah Mafruhah dkk yang dimuat dalam jurnal *Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.4 No. 7 tahun 2019 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAI Al-Maarif Singosari Malang. Penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi *Kahoot* dalam terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif berbasis Eksperimen dengan bentuk desain *nonequivalent control grup design* di mana kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Hasilnya dari 37 responden pada hasil pretes menunjukkan bahwa kelompok eksperimen berada pada interval 4.37, *mean* 86.65, *median* 83 dan *modul* 80 sedang pada kelompok kontrol berada pada interval 5.27, *mean* 79.51, *media* 80 dan *Modus* 80. Kemudian pada hasil Postest kelompok eksperimen berada pada interval 3.65, *mean* 91.84, *median* 92 dan *modus* 93 sedang pada kelompok kontrol berada pada interval 3.38, *mean* 85.84, *media* 86 dan *Modus* 86.<sup>36</sup> Pada penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAI Al-Maarif Singosari Malang, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yakni mengenai tingkat efektifitasnya

---

<sup>35</sup> Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari “Penggunaan Platform *Kahoot* dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak” *Jurnal Pedagogi*, Vol.3 Nomor. 3b (2017)

<sup>36</sup> Syafiyatul Mafruhah dkk “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA Al-Maarif Singosari Malang” *Jurnal Vicratina*, Vol. 4, Nomor. 7 (2019)



dalam penerapan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Manahijul Huda Ngagel, maka dari itu hal yang baru dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini untuk mengukur tingkat efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih kelas VIII D dan F, dapat dilihat perbedaan peneliti terdahulu dan peneliti sekarang baik tempat, subjek, objek maupun waktu penelitian, diharapkan pada penelitian ini memfokuskan pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran fikih menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### C. Kerangka Berfikir

Adanya sebuah metode atau strategi pembelajaran pada prinsipnya adalah respon dari adanya persoalan pembelajaran, sehingga konekstualisasinya menekankan pada langkah-langkah solusi atau perbaikan atas masalah yang ada dan hal ini cenderung parsial dan tidak komprehensif, sehingga penerapan strategi tertentu belum tentu mampu menyelesaikan masalah lain di luar domain persoalan yang menjadi dasar munculnya startegi atau metode tersebut. Ini merupakan sebuah persoalan dari proses solutif dalam sebuah pembelajaran.

MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati, persoalan terletak pada monotonnya bentuk evaluasi, lemahnya konstruksi kalimat pada soal, dan tidak adanya reson positif dari siswa dalam menyelesaikan soal secara serius, serta adanya perbedaan nilai praktik dan nilai kognitif sebagai hasil belajar.

Hasil belajar tidak linier dengan proses pembelajaran atau aspek penilaian lainnya, tentu ada persoalan dalam proses pembelajaran, sehingga persoalan tersebut harus diurai. Indikasi awal persoalan yang muncul siswa tidak seirus dalam mengerjakan soal karena bentuk soal yang sulit dipahami, sehingga menciptakan kejenuhan dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Mengurai persoalan tersebut di atas, dibutuhkan sebuah strategi atau metode yang mampu mengkonstruksi soal menjadi lebih menarik, dan mengurai kejenuhan sehingga

proses pembelajaran khususnya pada aspek evaluasi kognitifnya dapat linier dan konstruktif. Bila melihat dari konstruksi masalah, maka aplikasi Kahoot merupakan solusi, aplikasi yang berbasis pada kuis dengan beberapa varian pilihan model soal, dan tampilan yang menarik berbasis *smart phone* memiliki potensi positif dalam mengurai kejenuhan, sekaligus mengkonstruksi soal menjadi lebih simpel dan mudah dipahami. Hal ini karena fitur-fitur desain kuis dalam aplikasi kahoot sudah didesain sedemikian rupa agar guru lebih sederhana menyusun soal, sehingga siswa lebih mudah memahami soal. Dengan aplikasi berbasis *smart phone* siswa lebih menemukan dunianya, sehingga evaluasi pembelajaran dirasakan siswa sebagai sebuah proses bermain *games*, sehingga stimulus persepsi tersebut membentuk kesadaran dan motivasi untuk mengerjakan soal dengan sebaik-baiknya, apalagi siswa bisa secara langsung melihat hasil pekerjaannya, sehingga hal ini akan memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras, dan sadar atau tidak, siswa didorong melalui desain aplikasi ini untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuannya.

Aplikasi ini, tidak seutuhnya sempurna dalam konteks mengeksplorasi seluruh potensi dan kemampuan anak, namun aplikasi ini paling tidak mampu merubah persepsi dari menjenuhkan menjadi menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal dengan baik.

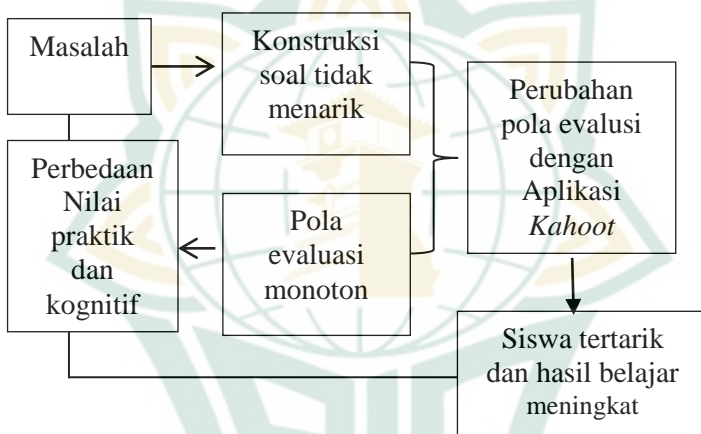
Pendekatan eksperimen sebagai basis urai penelitian yang berbasis pada desain *quasi experimental* diharapkan persoalan-persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran dapat dianalisis secara tepat dan efektif. Tentunya hal tersebut sangat tergantung dari seberapa efektif konten dan penerapan aplikasi Kahoot sebagai sebuah variasi baru dalam pembelajaran berbasis *smart phone* yang sangat familiar dengan siswa.

Persoalan yang muncul adalah bentuk evaluasi yang menjenuhkan dan konstruksi bahasa dalam soal yang kurang menarik, maka solusi terbaiknya adalah menciptakan hal yang berbeda yang menarik dan menyenangkan yang mampu menyederhanakan konsep soal dan memberi variasi bentuk soal sehingga menarik dan memotivasi siswa untuk mengerjakan, itulah esensi penerapan aplikasi Kahoot dalam

konteks masalah yang dihadapi di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

Memperoleh gambaran sistematis kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam skema berikut:

**Gambar 2.4: Kerangka Berfikir**



#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan.<sup>37</sup> Yang dibagi dalam dua pola hipotesis yakni :

1. Hipotesis alternatif/kerja (Ha) yang dinyatakan dalam kalimat positif yaitu penerapan aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

Hipotesis Nihil (Ho) yang dinyatakan dalam kalimat negatif yaitu penerapan aplikasi kahoot tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Di MTs Manahijul Huda Ngagel Dukuhseti Pati.

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 14.