

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Menurut Nurdin Usman, implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.¹ Menurut Purwanto dan Sulistyastuti, inti dari implementasi adalah kegiatan untuk mendistribusikan keluaran kebijakan (*to deliver policy output*) yang dilakukan oleh para implementor kepada kelompok sasaran (*target group*) sebagai upaya untuk mewujudkan kebijakan. Guntur Setiawan berpendapat, implementasi adalah memperluas aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana birokrasi yang efektif. Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas adalah implementasi ialah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktifitas dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Media

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin '*medius*' yang bermakna 'di antara'. Media seringkali digunakan dalam konteks pendidikan, diperkirakan sejak berakhirnya perang dunia II, namun masih sedikit sekali definisi yang disampaikan. media diartikan sebagai sarana berkomunikasi dan sumber informasi, pengertian ini mencakup semua hal yang memuat

¹ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, Grasindo, (Jakarta : 2002) Hal. 70

informasi di antara suatu sumber dan penerima seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan sejenisnya.² Istilah “media” sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (Bahasa Indonesia “ilmu”). *Art* adalah keterampilan yang diperoleh dari pengalaman, studi dan observasi. Teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Pengertian di atas dapat disimpulkan teknologi yaitu perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas. Ciri-ciri umum dari media adalah

- 1) Media memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), sesuatu benda yang dapat dilihat, di dengar, dan diraba dengan alat pancaindra.
- 2) Media memiliki pengertian nonfisik yaitu *software* (perangkat lunak) kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Media memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas.
- 4) Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- 5) Media dapat di gunakan secara masal seperti radio, televisi,
- 6) Kelompok besar dan kelompok kecil seperti film, slide, video, atau perorangan seperti modul, komputer, kaset, dan lain-lain.³

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan

² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang : Laksita Indonesia, 2019), hlm. 2.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakart : P.T. Raja grafindo persada, 2014), hlm. 4-6.

merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik. Kesimpulan dari pengertian diatas yaitu media pembelajaran Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.

b. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran.

1) Landasan filosofis

Model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

2) Landasan sosiologis

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, penggunaan media sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

3) Landasan psikologis

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran.

- 1) Media cetak; ukuran utamanya simbol verbal.
- 2) Media audio; unsur utamanya suara.
- 3) Media semi gerak; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gerak
- 4) Media visual diam; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar

- 5) Media visual gerak; unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal, dan gerak
- 6) Media audio; unsur utamanya suara, dan simbol verbal
- 7) Media audio visual diam; unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
- 8) Media audio visual gerak; unsur utamanya mencakup kelima - limanya yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak.

d. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Mengkaji lebih jauh mengenai media yaitu media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil yang optimal. Guru dan peserta didik sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Kedudukan media yang telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media yang sesuai. Semakin profesional guru maka semakin kecil peranan media dalam pembelajaran, sebab guru yang profesional akan bisa mengkreasi sumber belajar dan media agar materi lebih cepat difahami anak didik.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Mengkaji mengenai media, pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya "Multiple Intelligences and Instructional Technology" mengatakan, media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang

mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Ada tiga fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik
- 2) memberikan kejelasan (clarification)
- 3) memberikan rangsangan (stimulation)

Fungsi secara luas dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi.

Yaitu bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan.

- 2) Fungsi sosial media komunikasi.

Media komunikasi memberikan informasi yang aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.

- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi.

Media komunikasi juga bisa digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.

- 4) Fungsi politis media komunikasi.

Dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.

- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi
Perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.⁴

Fungsi media pembelajaran, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu.

- 1) Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar.
- 2) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada peserta didik
- 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- 4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- 5) Media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

Berbagai fungsi media diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.⁵

f. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI)

Penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) di era globalisasi ini menjadi

⁴ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 2018, hlm. 107.

⁵ Nurdianyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), hlm. 44-58.

sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan secara maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut. Meninjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai *media by utilization* dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara maksimal untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TI, adalah.

1) Internet

Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena dengan berkembangnya internet kemudian muncul model-model *e-learning*, *distance learning*, *web base learning*, dan lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan penyebaran informasi dan pengetahuan tentang materi pembelajaran sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui.

2) Mobile Phone

Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telpon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telpon seluler yang pesat. Seseorang bisa memanfaatkan telpon seluler untuk mengakses materi pembelajaran dan mengikuti pembelajaran.

3) CD-ROM/Flash Disk

Media CD-ROM atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet/intranet tidak tersedia. Materi pembelajaran disimpan dalam media tersebut,

kemudian dibuka pada suatu computer sehingga materi pembelajaran tersimpan dengan aman.⁶

3. Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Syarat untuk membuat *kahoot* adalah memiliki akun email atau syarat elektronik baik gmail, yahoo, google dan lainnya. *Kahoot* memiliki fitur yaitu game, kuis. Game bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban nanti akan diwakili oleh gambar atau warna, menjawab pertanyaan dengan tepat peserta harus memastikan tidak salah pencet ketika kuis sedang berlangsung.

Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang bersifat kuis dan game yang interaktif dan menarik.⁷ *Kahoot* merupakan salah satu kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran, kuis akan ditampilkan di layar monitor dan siswa mengerjakan menggunakan smartphone. Penelitian menurut huseyin, bicen dan senay kocakayun membuktikan bahwa Kahoot! merupakan aplikasi yang paling diminati sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian menurut irwan, zaky farid Luthfi, dan atri walid ini menunjukkan bahwa *kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif.⁸ *Kahoot* dapat

⁶ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 8, No. 2, 2010, hlm. 7-8.

⁷ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Conbro*, (Yogyakarta : CV budi utama, 2019), hlm. 9-10.

⁸ Beta Centauri, *Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal*, 2019, hlm. 124

digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Selain itu, *kahoot* dapat digunakan untuk berbagai penilaian dan proyek termasuk penilaian formatif, penilaian diagnostik, proyek penelitian dan presentasi. Pertanyaan Kahoot menunjukkan grafik distribusi jawaban siswa, sehingga memungkinkan guru untuk segera menerima umpan balik tentang apakah konsep telah dipahami oleh seluruh siswa di kelas atau diperlukan elaborasi lebih lanjut.⁹

b. Langkah- langkah penerapan media *kahoot*

1) Mencontohkan

Mencontohkan merupakan langkah awal dari penerapan media *kahoot* kepada guru. Menjelaskan serta memberi contoh kepada guru bagaimana langkah-langkah menggunakan media aplikasi *kahoot*.

2) Mencoba

Pada tahap ini guru di beri kesempatan untuk mencoba sendiri langkah-langkah menggunakan dan menerapkan *kahoot*.

3) Bimbing

Pada tahap ini guru lebih banyak aktif untuk mencoba membuat kuis *kahoot* dan menerapkannya dengan bimbingan pengawas. Pengawas memberikan bimbingan dan arahan dalam menggunakan *kahoot*.

4) Repetisi

Repetisi berarti ulangan yaitu guru mencoba mengulangi kembali langkah-langkah yang telah di contohkan pengawas. Langkah ini bertujuan agar guru mempunyai lebih banyak pengalaman serta mampu mengingat apa yang telah di contohkan pengawas.

⁹ Kezia Margareth Ntjalama, Tri Murdiyanto, Meiliasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*

Sman 4 Bekasi, Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2020, hlm. 15-16

5) Olah

Pada tahap ini guru di bimbing pengawas mencoba mengolah media kahoot. Pengolahan media kahoot ini bertujuan untuk membuat kuis lebih menarik dan interaktif, seperti menyisipkan gambar, video, dan lainnya.¹⁰

4. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan rangsangan atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Motivasi belajar juga mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar.¹¹ motivasi dapat diartikan sebagai

¹⁰ Sumarso, *Pengembangan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combro*, CV Budi utama, yogyakarta, 2019, Hlm. 33-37.

¹¹ Rike Andriani, Rasto, *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 4 No. 1, 2019, hln, 81-82.

kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

b. Fungsi motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menuntun arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.
- 4) Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru.

- 1) Memberi angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Siswa kebanyakan ingin mencapai angka atau nilai yang baik, sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang

baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

- 2) Hadiah juga dapat menjadi motivasi bagi siswa, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.
- 3) Kompetisi persaingan baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Kompetisi di dalam kelas menjadikan siswa akan lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.
- 4) Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar memiliki rasa tanggungjawab terhadap tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.
- 5) Memberi Ulangan Para siswa sehingga siswa belajar lagi mengenai materi yang telah didapat. Ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.
- 6) Mengetahui Hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Mengetahui hasil belajarnya siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Hasil kemajuan belajar siswa pasti akan mendorong siswa untuk mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.
- 7) Pujian kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

- 8) Memberikan hukuman adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.

Meningkatkan motivasi belajar ada beberapa hal-hal yang perlu diperhatikan guru yaitu seorang guru hendaknya mampu mengoptimalkan penerapan prinsip belajar, pada prinsipnya harus memandang bahwa dengan kehadiran siswa di kelas merupakan suatu motivasi belajar. Guru harus mampu mengoptimalkan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, dalam proses belajar, seorang siswa terkadang dapat terhambat dengan adanya berbagai permasalahan. Permasalahan ini dapat disebabkan karena kelelahan jasmani ataupun mental siswa, sehingga seorang guru harus berupaya untuk membangkitkan kembali keinginan siswa dalam belajar siswa.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi

- 1) Pengalaman pada tahun-tahun pertama kehidupan
Perbedaan pengalaman masa lalu pada setiap orang menyebabkan terjadinya variasi terhadap tinggi rendahnya kecenderungan untuk berprestasi pada diri seseorang.
- 2) Latar belakang budaya tempat seseorang dibesarkan
Bila dibesarkan dalam budaya yang menekankan pada pentingnya kerja keras, sikap inisiatif dan kompetitif, serta suasana yang selalu mendorong individu untuk memecahkan masalah secara mandiri tanpa ada perasaan takut gagal, maka dalam diri seseorang akan berkembang jiwa berprestasi yang tinggi.
- 3) Peniruan tingkah laku
Anak mengambil atau meniru banyak karakteristik dari model melalui peniruan tingkah laku, termasuk dalam kebutuhan untuk

berprestasi jika model tersebut memiliki motivasi tersebut dalam derajat tertentu.

- 4) Lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung

Iklim belajar yang menyenangkan, tidak mengancam, memberi semangat dan sikap optimisme bagi siswa dalam belajar, cenderung akan mendorong seseorang untuk tertarik belajar, memiliki toleransi terhadap suasanakompetisi dan tidak khawatir akan kegagalan.

- 5) Motivasi orangtua terhadap anaknya

Orangtua yang mengharapkan anaknya bekerja keras dan berjuang untuk mencapai sukses akan mendorong anak tersebut untuk bertingkahtaku yang mengarah kepada pencapaian prestasi.

5. Jiwa kompetitif

a. Pengertian

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) daring edisi kelima, Kompetisi adalah persaingan, atau sebuah pertandingan untuk merebut kejuaraan dalam gabungan perkumpulan olah raga (sepak bola dan sebagainya). Menurut Samudi, Perlombaan merupakan kegiatan untuk mengadu kemampuan antara dua atau lebih seseorang atau kelompok dalam suatu hal. Perlombaan juga dapat dikatakan bagian dari suatu permainan. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar anak serta mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki anak dapat digunakan metode perlombaan. Perlombaan itu sendiri adalah kegiatan mengadu kecepatan (keterampilan), ketangkasan, kepandaian. Upaya membangun budaya kompetitif dan prestatif adalah dengan cara

- 1) bangkitkan impian anak, hargai dan support apa pun yang menjadi impiannya.

- 2) Rangsang rasa ingin tahu (kurirositas) anak sehingga
- 3) Menghargai sekecil apapun prestasi anak.
- 4) menceritakan kisah orang-orang sukses dan besar sehingga menjadi inspirasi positif dan motivasi bagi anak untuk menirunya.
- 5) Bangun mentalitas juara dan sikap pantang menyerah.
- 6) Rangsang anak untuk terus belajar

b. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode kompetisi

Penggunaan materi para guru dapat memanfaatkan media apa saja untuk dijadikan materi kompetisi, seperti olah raga, menghafal, cerdas cermat dan lain sebagainya dengan gambaran sebagai berikut .

- 1) Perlombaan atau kompetisi bisa dilaksanakan di dalam kelas jika skala nya kecil, ataupun dapat dilaksanakan di auditorium dan aula sekolah jika skala kompetisi dalam skala besar
- 2) Guru yang dibentuk mempersiapkan segala jenis materi dan media yang dibutuhkan dalam sistem kompetisi tersebut.
- 3) Guru menjelaskan dengan detail gambaran pelaksanaan kompetisi kepada semua siswa
- 4) Guru menyiapkan reward bagi para peserta yang meraih nilai tertinggi dalam kompetisi.¹²

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencari, menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu, yang berkaitan dengan penetian ini yang berjudul “Implementasi Media Aplikasi *Kahoot* Pada Materi SKI Kelas X Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kompetitif Siswa MA Tarbiyatul Banin Pekalongan Wionong Pati”.

¹² M. Yusuf, *Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, hlm. 64-66.

Peneliti menemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan judul tersebut yaitu.

1. Skripsi karya Nur Fathriyah Putri Sholihah (165020008) dengan judul “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Kahoot* Terhadap Keaktifan Belajar Kelas Xii Ips Di Sma Pasundan 2 Bandung”. Penelitian menunjukkan Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot* 4,02 (44,31%) dengan kategori “sangat baik”. Keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung sebesar 4,09 (45,07%) dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan melalui perhitungan koefisien determinasi, diperoleh hasil penelitian bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot* dan pengaruhnya sebesar 11,6% terhadap keaktifan belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu media yang di gunakan yaitu aplikasi *kahoot*.
2. Skripsi karya Dimas Cahya Munggaran (1603484) dengan judul “Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian inimenunjukkan pada tahap pelaksanaan pembelajaran PKn pada materi ancaman integrasi nasional menggunakan media *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 17,3%. Berdasarkan presentase tersebut, peningkatan hasil belajar peserta didik termasuk dalam kategori baik. Padapelaksanaannya memiliki beberap kendala salah satunya yaitu koneksi internet yang kurang stabil.
3. Skripsi karya ayunda widanty zulham (1702070029) dengan judul “Analisis Pemanfatan Aplikasi Kahoot Dalalm Meningkatkan Minat Belajar Siswa” penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* sangat baik dan layak untuk memicu minat belajar siswa. Aplikasi *kahoot* juga sangat bermanfaat dan meningkatkan minat belajar siswa di kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Pedagai.

3.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Judul	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar Kelas Xii Ips Di Sma Pasundan 2 Bandung	media yang di gunakan yaitu aplikasi kahoot	<ol style="list-style-type: none"> 1. menggunakan pendekatan kuantitatif 2. fokus penelitian
Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	mengimplementasi media aplikasi kahoot pada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. penerapan media aplikasi kahoot pada pelajaran PKN 2. Fokus pada hasil belajar siswa
“Analisis Pemanfatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”	aplikasi kahoot sebagai media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis pada materi akuntansi 2. Fokus penelitian

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi pembantu dalam menyampikan materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, keingin, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu keefektifan dalam penyampaian materi di dalam proses pembelajaran. Teori yang telah di diskripsikan di atas maka sistem pemikiran yang akan di ambil sebagai berikut. Implementasi ini di harapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan kompetitif siswa kelas X Ma tarbiyatul banin dengan memanfaatkan media aplikasi *kahoot*. Pembelajaran yang kurang interaktif dan monoton membuat siswa merasa bosan sehingga perlu adanya penerapan media pembelajaran yang membuat siswa lebih semangat dalam menjalankan proses pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi yang bisa di dimanfaatkan untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif berbasis kuis. Kerangka berfikir peneliti sebagai berikut.

2.1 Gambar Kerangka Berpikir

