

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Pengaruh**

Menurut (Woroms et al., 2024), pengaruh adalah suatu daya yang timbul dari suatu objek atau peristiwa yang dapat mengubah atau membentuk tingkah laku, sikap, maupun pemikiran seseorang.

Menurut (Sugiyono, 2023), pengaruh adalah suatu hubungan sebab-akibat di mana suatu variabel bebas (*independent variable*) memberikan perubahan terhadap variabel terikat (*dependent variable*).

Menurut Arikunto dalam (Amir, 2022), pengaruh adalah suatu daya yang muncul dari luar individu atau objek yang dapat menimbulkan perubahan, baik dalam bentuk peningkatan maupun penurunan pada aspek tertentu.

Maka dapat disimpulkan, bahwa pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang muncul dari individu, objek, peristiwa, atau kondisi tertentu yang mampu menimbulkan perubahan pada sikap, perilaku, cara berpikir, maupun hasil yang dicapai oleh seseorang atau kelompok.

##### **2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif**

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

Menurut Munadi dalam (Dian Nur, 2022), media pembelajaran interaktif merupakan suatu sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, dimana siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat memberikan respon, berinteraksi, dan mengendalikan jalannya pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka.

Menurut Daryanto dalam (Balandin et al., 2021), media pembelajaran interaktif adalah suatu alat bantu belajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan media. Dengan adanya interaktivitas

ini, siswa dapat belajar secara aktif melalui pemberian umpan balik langsung dari media yang digunakan

Menurut (Andikos & Kom, 2022), media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk media berbasis teknologi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dengan melibatkan partisipasi aktif siswa, dimana media ini menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, maupun video yang dapat diakses sesuai kendali dan pilihan pengguna.

Maka dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern dan memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan media. Media ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara informatif, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk merespons, mengontrol, serta terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan memadukan teks, gambar, suara, animasi, maupun video, media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sekaligus memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dibandingkan dengan media konvensional, media interaktif memiliki keunggulan karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut (Tambunan & Siagian, 2022) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran interaktif, yaitu:

- a. **Fungsi Atensi** , Media interaktif dirancang untuk memusatkan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari. Tampilan visual berupa animasi, gambar, maupun suara yang dipadukan dengan teks membuat siswa lebih fokus mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini sangat penting karena perhatian merupakan pintu masuk utama bagi proses belajar yang efektif.
- b. **Fungsi Afektif** , Media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangkitkan emosi positif siswa seperti rasa senang, antusias, dan

percaya diri. Misalnya, saat siswa menggunakan kuis berbasis aplikasi, mereka cenderung lebih bersemangat untuk menjawab karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan. Hal ini mampu meningkatkan minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran.

- c. **Fungsi Kognitif** , Melalui media interaktif, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret dengan bantuan simulasi, ilustrasi, atau animasi. Siswa lebih mudah memahami materi karena belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, adanya fitur kuis atau soal latihan membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
- d. **Fungsi Komunikatif**, Media interaktif berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan materi pembelajaran. Interaksi dua arah yang tercipta, seperti memberikan respon terhadap soal atau memilih jawaban, menjadikan proses belajar lebih hidup dan tidak monoton.
- e. **Fungsi Motivasi**, Media interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adanya elemen permainan (gamifikasi), tantangan, maupun reward mampu memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Motivasi ini sangat penting dalam mempertahankan konsistensi dan ketekunan siswa dalam mempelajari materi.
- f. **Fungsi Evaluasi** , Media interaktif menyediakan alat evaluasi berupa tes, latihan, maupun kuis yang dapat langsung memberikan hasil. Siswa bisa mengetahui capaian belajarnya secara cepat, sedangkan guru bisa menilai perkembangan siswa dengan lebih objektif dan praktis. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir, tetapi juga bisa berlangsung selama proses pembelajaran.

### 3. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik khusus yang dari media pembelajaran tradisional. Karakteristik ini menjadi dasar mengapa media interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada era digital saat ini. Menurut (Sinta et al., 2024) terdapat beberapa karakteristik media pembelajaran interaktif yang sering digunakan, yaitu:

- a. **Interaktif (*Two-Way Communication*)** ,Membedakannya Media ini memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan materi atau sistem yang digunakan. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi dapat berpartisipasi aktif melalui pilihan jawaban, simulasi, maupun aktivitas belajar lainnya.
- b. **Multisensori (Melibatkan Banyak Indera)** ,Media interaktif memadukan unsur teks, gambar, animasi, suara, dan video. Keterlibatan banyak indera dalam proses belajar membuat siswa lebih mudah memahami materi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
- c. **Memberikan Umpan Balik Langsung (*Immediate Feedback*)** ,Setiap respon yang diberikan siswa melalui media interaktif akan langsung memperoleh balikan. Misalnya, ketika menjawab soal, siswa bisa langsung mengetahui benar atau salah beserta penjelasannya. Hal ini membantu siswa memperbaiki pemahamannya dengan cepat.
- d. **Individualized Learning (Pembelajaran yang Dipersonalisasi)** ,Media interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami atau melanjutkan ke tahap berikutnya jika sudah menguasai.
- e. **Fleksibilitas Penggunaan** ,Media ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, baik di dalam kelas bersama guru maupun secara mandiri di rumah. Dengan adanya media berbasis digital, siswa tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu dalam belajar.

### 2.1.3 Kahoot

#### 1. Pengertian Kahoot

*Kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 dan hingga kini telah banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Melalui

*Kahoot*, pendidik dapat membuat kuis, jajak pendapat, diskusi, maupun presentasi interaktif yang dapat diakses peserta didik menggunakan perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun komputer yang terhubung ke internet (Licorish et al., 2021).

**Gambar 2.1 Kahoot**



Sumber : <https://Kahoot.com/home/>

Menurut (Wang & Tahir, 2020), penggunaan *Kahoot* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena konsep gamification yang diterapkannya mampu menggabungkan elemen permainan seperti pemberian poin, batasan waktu, hingga peringkat secara real-time sehingga mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Dengan konsep gamification, *Kahoot* menggabungkan elemen permainan seperti poin, kecepatan, dan peringkat sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Hal ini menjadikan *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif (*active learning*).

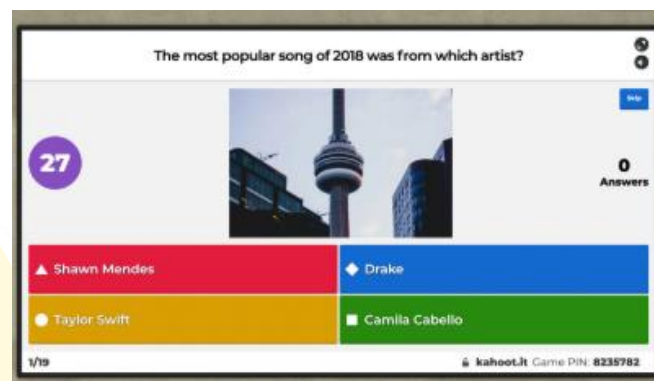
#### **A. Fitur Utama Kahoot**

Konsep pembelajaran berbasis permainan yang seru dan menyenangkan, *Kahoot* tentunya memiliki fitur yang dapat mendukung proses belajar-mengajar secara interaktif. Fitur tersebut memungkinkan guru tidak hanya menyajikan kuis, polling, diskusi saja. Melainkan ada beberapa fitur yang dapat digunakan secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa

maupun untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas. Maka terdapat beberapa fitur utama tersebut, yaitu:

- a. **Quiz** , Fitur utama *Kahoot* yang digunakan untuk membuat soal pilihan ganda dengan batas waktu tertentu. Siswa berlomba menjawab dengan cepat dan benar agar memperoleh poin tertinggi.

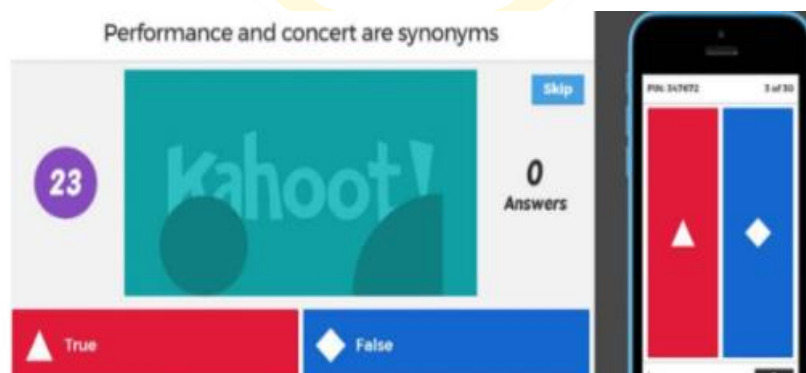
**Gambar 2. 2 Quiz Kahoot**



Sumber: <https://uk.pcmag.com/education/132563/Kahoot>

- b. **True/False** , Digunakan untuk memberikan pernyataan sederhana yang harus dinilai benar atau salah. Cocok untuk menguji pemahaman dasar siswa dengan cara yang cepat.

**Gambar 2. 3 True/False**



Sumber: <https://Kahoot.com/blog/2021/10/22/spelling-with-Kahoot/>

## **B. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot***

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *Kahoot* tidak hanya menawarkan interaksi yang menyenangkan, tetapi juga memiliki berbagai keunggulan dan keterbatasan yang perlu diperhatikan. Kelebihan *Kahoot* dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan, sementara kekurangannya menunjukkan hal-hal yang perlu diperbaiki agar penerapannya lebih efektif. Pemahaman terhadap aspek kelebihan dan kekurangan ini penting bagi guru agar dapat memaksimalkan potensi media *Kahoot* dalam proses belajar-mengajar. Maka terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media *Kahoot*, yaitu (Sholihah et al., 2023):

### **a. Kelebihan Media *Kahoot***

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena suasana belajar dikemas dengan nuansa permainan yang menyenangkan dan kompetitif.
2. Menciptakan keterlibatan aktif siswa, sebab setiap siswa berpartisipasi langsung menjawab soal melalui perangkat mereka.
3. Memberikan umpan balik secara cepat (*real-time feedback*), sehingga guru dapat langsung mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi.
4. Mudah diakses melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone, laptop, atau tablet, yang mendukung fleksibilitas dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.
5. Menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat, karena adanya sistem poin, ranking, dan peringkat yang ditampilkan setelah permainan berakhir.
6. Meningkatkan konsentrasi siswa, sebab format kuis dengan batas waktu mendorong siswa lebih fokus dalam menjawab pertanyaan.

### **b. Kekurangan Media *Kahoot***

1. Sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil, sehingga bisa menjadi kendala di sekolah atau daerah dengan jaringan terbatas.
2. Membutuhkan perangkat digital, yang tidak selalu dimiliki semua siswa, sehingga bisa menimbulkan ketidakmerataan akses.

3. Batasan waktu pengerjaan soal dapat menjadi hambatan bagi siswa dengan kemampuan membaca atau memahami yang relatif lambat.
4. Cenderung lebih cocok untuk materi hafalan atau pemahaman dasar, sehingga kurang optimal bila digunakan untuk materi analisis mendalam atau soal esai tertulis panjang.
5. Potensi gangguan teknis, misalnya aplikasi tidak merespons dengan baik, perangkat lemot, atau siswa salah masuk kode permainan.
6. Tidak semua siswa nyaman dengan suasana kompetitif, sehingga bagi sebagian anak bisa menimbulkan tekanan atau rasa cemas saat menjawab soal.

#### **2.1.4 Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot***

Penerapan pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggabungkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan latihan, dengan bantuan media digital *Kahoot* sebagai sarana pendukung. Media *Kahoot* digunakan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tanpa mengubah struktur utama metode konvensional (Amalina, Raihana, & Warminah, 2021).

Langkah-langkah penerapan pembelajaran berbasis *Kahoot* ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan Pembelajaran**

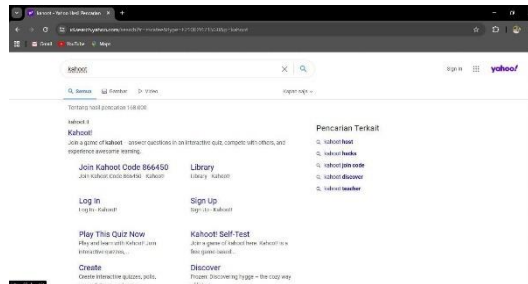
Guru menyiapkan rencana pembelajaran yang meliputi penetapan tujuan, pemilihan materi ajar, serta indikator capaian kompetensi. Pada tahap ini, guru menentukan bagian pembelajaran yang akan didukung oleh media *Kahoot*, umumnya pada tahap evaluasi atau latihan soal. integrasi media digital seperti *Kahoot* dapat memberikan variasi pembelajaran yang menarik serta membantu meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

##### **2. Persiapan Media *Kahoot***

Guru membuat akun *Kahoot* dan menyusun soal *quiz* yang sesuai dengan materi pelajaran. Soal dirancang dalam bentuk *quiz* dan *true or false* dengan tingkat

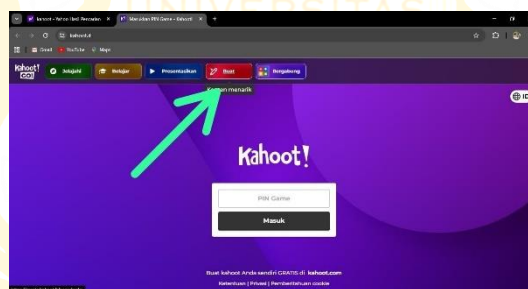
kesulitan yang bervariasi. Sebelum digunakan, guru melakukan uji coba untuk memastikan kelancaran akses dan menghindari kendala teknis.

**Gambar 2. 4 Tampilan Awal Website Kahoot**



Setelah guru mengunjungi *website* tersebut guru melanjutkan Langkah berikutnya untuk membuat Pembelajaran *Kahoot*.

**Gambar 2. 5 Tampilan Halaman Kahoot**



Setelah itu guru mulai merancang Pembelajaran menggunakan media *Kahoot*, guru mulai Menyusun soal untuk digunakan dalam Pembelajaran.

**Gambar 2. 6 Tampilan Halaman Pembuatan Kahoot**

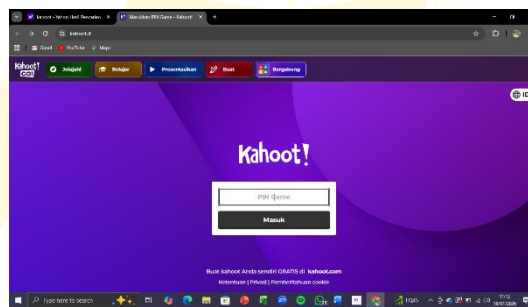


Setelah guru selesai merancang dan Menyusun soal untuk digunakan , guru sudah bisa memulai Pembelajaran menggunakan media *Kahoot*.

### 3. Pelaksanaan Pembelajaran

Guru memulai kegiatan belajar dengan metode konvensional, yaitu memberikan penjelasan materi secara langsung disertai tanya jawab dan latihan. Setelah penyampaian materi, guru mengarahkan siswa untuk mengikuti *quiz* melalui aplikasi *Kahoot* secara berkelompok. Siswa menjawab pertanyaan yang muncul di layar proyektor, sementara sistem *Kahoot* menampilkan skor dan peringkat kelompok secara langsung.

**Gambar 2. 7 Tampilan Halaman Masuk Kahoot Menggunakan PIN**



Gambar di atas menunjukkan tampilan awal aplikasi *Kahoot* , Dimana siswa memasukan PIN game untuk bergabung kedalam kuis yang telah di siapkan oleh guru.

**Gambar 2. 8 Tampilan Soal**



Gambar diatas memperlihatkan contoh soal kuis yang ditampilkan pada aplikasi *Kahoot* dan dikerjakan oleh siswa sebagai bentuk latihan pembelajaran.

#### 4. Evaluasi dan Refleksi

Setelah *quiz* selesai, guru menampilkan hasil akhir, membahas setiap pertanyaan, dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Refleksi dilakukan agar siswa memahami bagian yang belum dikuasai dan memperkuat konsep yang sudah benar. Menurut (Amalina, Raihana, & Warminah, 2021), penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

**Gambar 2. 9 Tampilan Skor Siswa**



| Rank | Avatar | Name   | Score |
|------|--------|--------|-------|
| 1    | Panda  | Panda  | 989   |
| 2    | Cat    | Cat    | 899   |
| 3    | Rabbit | Rabbit | 859   |
| 4    | Anda   | Anda   | 751   |
| 5    | Moose  | Moose  | 0     |

Gambar diatas menunjukkan hasil evaluasi pembelajaran berupa skor dan peringkat siswa yang ditampilkan secara langsung oleh aplikasi *Kahoot*.

#### 5. Penutup dan Tindak Lanjut

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan skor tertinggi dan menutup pembelajaran dengan kesimpulan serta tugas pengayaan. Penggunaan *Kahoot* di tahap akhir membuat proses evaluasi lebih menarik sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan siswa.

**Gambar 2. 10 Tampilan Podium Peringkat**



Gambar diatas memperlihatkan fitur podium pada *Kahoot* yang digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil belajar siswa.

## 2.1.5 Belajar

### 1. Pengertian Belajar

Menurut Hilgard dalam (Yohana et al., 2025), belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Hal ini juga didukung oleh Slameto dalam (Siahaan et al., 2023), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh, akibat pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Maka dapat disimpulkan, bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai melalui pengalaman, latihan, maupun interaksi dengan lingkungannya. Hasil dari belajar tampak dalam bentuk perubahan perilaku, baik dalam cara berpikir, merasa, maupun bertindak, yang bersifat relatif permanen.

### 2. Proses Belajar

Proses belajar pada dasarnya merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan dan berlangsung secara berkesinambungan. Maka proses tersebut tidak

instan, melainkan terdapat beberapa tahapan yang terstruktur agar pengetahuan dapat benar-benar dipahami dalam kehidupan sehari-hari, yaitu (Huda et al., 2023):

1. **Penerimaan Informasi** ,Siswa menerima stimulus melalui indera dari guru, buku, media pembelajaran, atau pengalaman langsung.
2. **Pengolahan Informasi** ,Informasi yang diterima dipahami, dianalisis, serta dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya
3. **Penyimpanan** ,Pengetahuan yang sudah dipahami disimpan dalam ingatan jangka panjang agar dapat digunakan kembali saat dibutuhkan.
4. **Penerapan** ,Hasil belajar diaplikasikan dalam kegiatan nyata, seperti memecahkan soal, melakukan percobaan, atau mengubah perilaku.
5. **Evaluasi** ,Menilai sejauh mana tujuan belajar tercapai, baik melalui tes, tugas, maupun refleksi diri siswa.

#### 2.1.6 Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam (Halimah., 2022), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang muncul sebagai perubahan perilaku setelah mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Benjamin dalam (Wulandari et al., 2023), hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan dan kemampuan intelektual), ranah *afektif* (sikap, nilai, dan minat), serta ranah *psikomotorik* (keterampilan fisik dan motorik).

Maka dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini dapat diamati dalam bentuk kemampuan memahami konsep, penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan memecahkan masalah, serta terbentuknya sikap positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kepercayaan diri. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh usaha individu semata, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Maka terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu (Dewi Astiti et al., 2021):

### A. Faktor Internal

Faktor internal adalah segala kondisi atau potensi yang ada dalam diri siswa yang memengaruhi pencapaian tujuan belajar. Faktor ini terdiri dari:

1. **Bakat** , Bakat merupakan kemampuan bawaan yang dimiliki sejak lahir. Walaupun bersifat potensial, bakat perlu diasah dan dikembangkan melalui latihan serta bimbingan agar dapat menghasilkan prestasi optimal. Siswa yang memiliki bakat tertentu cenderung lebih mudah memahami mata pelajaran yang sesuai dengan kemampuan alamiahnya.
2. **Minat** ,Minat adalah rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap suatu kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih giat dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat yang kuat juga mendorong munculnya motivasi intrinsik yang berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.
3. **Motivasi** ,Motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal yang membuat siswa mau dan bersemangat untuk belajar. Motivasi berfungsi sebagai penggerak sekaligus pengarah aktivitas belajar, sehingga siswa lebih terfokus dan berusaha mencapai tujuan akademik.
4. **Cara Belajar** ,Setiap siswa memiliki kebiasaan dan strategi belajar yang berbeda. Cara belajar yang baik, seperti pengelolaan waktu, pemilihan metode yang sesuai, dan konsistensi dalam berlatih, akan membantu siswa menguasai materi dengan lebih efektif.

### B. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di sekitar siswa dan turut memengaruhi proses serta hasil belajarnya. Faktor ini terdiri dari:

1. **Lingkungan Sekolah** ,Sekolah berperan penting sebagai penyelenggara proses pendidikan formal. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru mengajar, ketersediaan sarana dan prasarana, suasana kelas yang kondusif, serta

manajemen sekolah yang mendukung. Sekolah yang baik akan membantu siswa lebih mudah mencapai hasil belajar yang maksimal.

2. **Lingkungan Keluarga** ,Keluarga merupakan tempat pertama bagi anak memperoleh pendidikan. Peran orang tua dalam memberikan bimbingan, motivasi, serta dukungan emosional maupun finansial sangat memengaruhi semangat belajar anak. Kondisi ekonomi keluarga juga dapat berdampak pada akses siswa terhadap fasilitas belajar yang memadai.
3. **Lingkungan Masyarakat** ,Lingkungan sosial di sekitar siswa turut memberikan pengaruh. Masyarakat yang peduli pendidikan, teratur, dan aman akan mendukung perkembangan belajar anak. Sebaliknya, lingkungan yang kurang kondusif, seperti rawan konflik atau kurang perhatian terhadap pendidikan, dapat menghambat pencapaian hasil belajar siswa.

#### 2.1.7 Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat digolongkan ke dalam dua kategori besar. Pertama adalah tujuan formal, yang lebih menekankan pada pembentukan pola pikir, penalaran logis, dan sikap disiplin peserta didik. Tujuan ini membantu anak-anak belajar mengatur cara berpikir mereka agar lebih runtut dan terstruktur. Kedua adalah tujuan material, yang berfokus pada kemampuan praktis siswa dalam memecahkan masalah nyata menggunakan konsep dan metode matematika (Saputra, 2024). Dengan kata lain, matematika di sekolah bukan hanya ilmu teoritis, tetapi juga alat penting yang aplikatif untuk memahami berbagai fenomena di sekitar kita, seperti melalui persamaan, tabel, maupun model-model sederhana yang merepresentasikan masalah kehidupan sehari-hari .

Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan dasar-dasar berpikir logis, sistematis, dan kritis kepada siswa sejak dini. Salah satu materi pokok yang diajarkan pada jenjang kelas rendah adalah bilangan cacah. Bilangan cacah merupakan bilangan yang dimulai dari nol dan seterusnya (0, 1, 2, 3, ...) yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya untuk menghitung

jumlah benda, menyatakan urutan, serta melakukan operasi hitung dasar (Claudia et al., 2020).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, terutama mengenai penjumlahan angka bulat, sangat penting untuk memahami konsep operasi hitung. Sesuai dengan Buku Siswa Matematika untuk Kelas III SD/MI, konsep penjumlahan angka bulat hingga 100 diajarkan melalui berbagai pendekatan yang sesuai dengan konteks agar siswa bisa lebih mudah memahaminya. Contohnya, siswa diajak untuk melihat masalah sehari-hari, seperti menghitung jumlah buku yang ada di perpustakaan atau jumlah kelereng yang dimiliki oleh anak-anak.

Dalam pembelajaran, siswa dikenalkan beberapa cara melakukan operasi penjumlahan, di antaranya:

### **1. Cara Susun Pendek Tanpa Menyimpan**

Metode ini dilakukan dengan menyusun bilangan sesuai nilai tempat (puluhan dan satuan) lalu dijumlahkan secara langsung. Metode ini digunakan ketika hasil penjumlahan pada satuan tidak melebihi 9.

Contoh:

23

14 +

37

Siswa memahami (C2) bahwa  $3 + 4 = 7$  dan  $2 + 1 = 3$ , sehingga hasilnya 37.

### **2. Cara Susun Panjang Tanpa Menyimpan**

Metode ini dilakukan dengan menguraikan bilangan ke dalam bentuk puluhan dan satuan, kemudian mengelompokkannya sesuai nilai tempat sebelum dijumlahkan.

Contoh:

$42 + 25$

$= (40 + 2) + (20 + 5)$

$= (40 + 20) + (2 + 5)$

$= 60 + 7$

$= 67$

Pada tahap ini, siswa tidak hanya memahami proses penjumlahan (C2), tetapi juga menerapkan konsep pengelompokan nilai tempat untuk menyelesaikan soal (C3).

### 3. Cara Susun Pendek Dengan Menyimpan

Metode ini digunakan jika hasil penjumlahan pada satuan lebih dari 9, sehingga diperlukan proses penyimpanan ke tempat puluhan.

Contoh:

48

37 +

85

Siswa belajar (C3) menyimpan hasil ke tempat puluhan ketika  $8 + 7 = 15$  (tulis 5, simpan 1), kemudian menjumlahkan  $4 + 3 + 1 = 8$ .

Pada kelas III sekolah dasar, kompetensi dasar yang berkaitan dengan bilangan cacah menekankan pada kemampuan siswa :

1. Mengetahui konsep bilangan cacah serta penggunaannya dalam konteks nyata.
2. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah.
3. Menyelesaikan masalah kontekstual yang melibatkan bilangan cacah melalui soal cerita.
4. Menghubungkan keterampilan berhitung dengan logika, misalnya melalui pola bilangan atau hubungan antaroperasi hitung.

Pembelajaran bilangan cacah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif berupa kemampuan berhitung, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik siswa. Guru diharapkan dapat membimbing siswa agar aktif, termotivasi, dan mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Agar tujuan pembelajaran tercapai, guru perlu menggunakan strategi dan media pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya adalah dengan menghadirkan media interaktif, seperti permainan edukatif berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan pendekatan ini, pembelajaran bilangan

cacah tidak hanya menjadi latihan mekanis, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka Berpikir (*Framework of Thinking*) adalah alur logis yang menggambarkan hubungan antara teori, konsep, hasil penelitian terdahulu, dan variabel yang diteliti, sehingga menghasilkan dasar rasional bagi perumusan hipotesis penelitian .

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan pemecahan masalah. Namun, berdasarkan berbagai data dan hasil observasi, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, terutama pada materi penjumlahan bilangan cacah.

Hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri 064988 Medan Johor menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran, di mana pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, guru lebih dominan, dan siswa cenderung pasif. Akibatnya, keterlibatan dan motivasi belajar siswa rendah, sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal.

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Kahoot* adalah platform berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui kuis interaktif. Melalui *Kahoot*, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga terlibat secara aktif, berkompetisi sehat, dan memperoleh umpan balik langsung dari guru.

Penggunaan *Kahoot* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menumbuhkan semangat belajar, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa, pemahaman konsep matematika juga diharapkan meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

### 2.3 Definisi Operasional

1. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang muncul dari individu, objek, peristiwa, atau kondisi tertentu yang mampu menimbulkan perubahan pada sikap, perilaku, cara berpikir, maupun hasil yang dicapai oleh seseorang atau kelompok.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi pelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami siswa.
3. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern dan memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan media.
4. *Kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif.
5. Hasil belajar adalah perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.
6. Matematika merupakan ilmu yang membantu siswa memahami dan memecahkan berbagai permasalahan sehari-hari melalui kegiatan berhitung, mengukur, dan mengenal bentuk serta pola.

### 2.4 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.