

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Kerangka Teoritis

1.1.1 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran disampaikan oleh banyak ahli. Menurut Sadiman (2011:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Arsyad (2007:3) dalam Arsyad (2007:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pendapat Smaldino dalam (Anitah, 2008:1) mengatakan bahwa media adalah sesuatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin "medium" yang berarti "antara", media menunjuk pada segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:19) kedudukan media dalam sistem pembelajaran yaitu sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (reinforcement) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran akan menyalurkan pesan kepada peserta didik agar lebih jelas dan mempermudah proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Indriana dalam Vebimawarti (2017) menyatakan bahwa media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memperjelas

materi yang disampaikan oleh guru. Peranan media dalam pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya.

Lesle J. Briggs (Sanjaya, 2013: 204) menyatakan media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2013: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Pengertian media pembelajaran menurut kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara atau memberi rangsangan kepada siswa mengenai pembelajaran agar tujuan dari sebuah proses pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Mahfud: 2006). Menurut Setyosari (2005:16) pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Ada tiga konsep yang digunakan yaitu konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran. Menurut Falahudin (2014:108) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Live dan Lepts dalam Akbar (2013:119), fungsi media secara visual antara lain: 1. Fungsi atensi, yakni menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran, 2. Fungsi afeksi, yakni menciptakan perasaan

senang peserta didik, dan 3. Fungsi kognisi, yaitu alat bantu memahami dan mengingat informasi. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran diharapkan akan tumbuh minat belajar pada diri peserta didik, dan peserta didik akan lebih dapat memahami konsep yang disajikan.

Penyampaian informasi dalam pembelajaran tidak hanya melalui bahasa saja namun bisa menggunakan media. Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Seorang guru dapat menggunakan berbagai media dalam memberikan informasi kepada siswa agar siswa lebih memahaminya. Menurut Sanjaya (2013: 207) media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:
 - a) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
 - b) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
 - c) Media dapat memungkinkan teradinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
 - d) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
 - e) Media dapat mengembangkan konsep dasar yang benar nyata, dan tepat.
 - f) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
 - g) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
 - h) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
 - i) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Fungsi media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai alat dalam pembelajaran sehingga dapat menghantarkan pada tujuan pembelajaran. Media

pembelajaran akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran bersifat mendukung.

C. Macam-Macam Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan

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

Sudah cukup banyak platform atau aplikasi berbasis digital game based learning di Indonesia yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di antaranya : *Educandy, Bamboozle, Wordwall, Quizizz dan Kahoot*. Secara umum kegunaan aplikasi-aplikasi tersebut sama, yakni sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Akan tetapi aplikasi-aplikasi diatas memiliki keunggulan maupun kekurangan masing-masing sehingga dalam penerapannya guru harus melakukan pertimbangan dari segi fitur-fitur yang ditawarkan dari berbagai macam aplikasi yang dipilih untuk memudahkan penggunaan dalam pembelajaran.

1.1.2 Media Pembelajaran *Kahoot*

A. Pengertian *Kahoot*

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Chairudin, M., & Dewi, 2021). Kahoot, aplikasi pembelajaran online, adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi baru dalam pendidikan. Menurut Iwamoto et al. (2017), Kahoot adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna membuat dan mempresentasikan soal-soal dalam format "game-show". Namun, menurut Graham, (2015), Kahoot adalah media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

Penggunaan media yang tidak variatif dan interaktif merupakan salah satu faktor penyebab miskonsepsi siswa selain hasil belajar mereka (Irfandi et al., 2022). Aplikasi game Kahoot menampilkan soal-soal dalam tampilan game-show yang dapat digunakan secara gratis atau dengan biaya. Menurut Ramadhana et al. (2020), aplikasi ini dapat menambahkan gambar atau video ke dalam tampilan soal. Kahoot adalah game yang sangat mudah digunakan. Karena dapat diakses melalui aplikasi dan situs web, itu praktis untuk digunakan. Menurut Graham (2015), aplikasi game Kahoot memungkinkan guru untuk melacak hasil belajar siswa secara instan. Ini karena poin yang dikumpulkan siswa dapat ditampilkan segera setelah mereka menjawab pertanyaan dalam sistem evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kahoot adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre- test, post-test, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot* Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Menurut Riyani (2022:13), kehadiran *kahoot* menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smarthphone* dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan february 2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan.

Kahoot menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, namun kahoot juga memiliki manfaat dan kekurangan. Menurut Gloria dkk (2019) manfaat dan kekurangan dari penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Manfaat media kahoot dalam pembelajaran
 1. Dapat membantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.
 2. Meningkatkan semangat belajar
 3. Menambah motivasi dalam belajar
 4. Meningkatkan minat dalam belajar
 5. Dapat menambah pengetahuan tentang materi yang diberikan.
- b. Kekurangan media kahoot dalam pembelajaran
 1. Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
 2. Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal
 3. Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus

Selain itu, manfaat kahoot juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak terutama interaksi sosial dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Rofiyarti dkk, 2017). Berdasarkan pemaparan di atas, kahoot sebagai media pembelajaran dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa dan memberikan manfaat yang banyak namun juga memiliki kekurangan.

C. Cara Mengakses *Kahoot*

Menurut Gloria dkk (2019) dalam memanfaatkan kahoot, perlu dahulu untuk mengaksessnya dengan jaringan internet setelah itu dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Sebagai pengajar/instruktur

Dimulai dengan mengetik <https://kahoot.com/> dan mengklik tanda “Sign up” di sudut kanan atas layar dan memilih opsi “as a teacher”. Proses “sign up” dapat dilakukan melalui Google, Microsoft atau email. Lalu form diisi untuk bergabung dengan Kahoot. Ketika pada layar Google terlihat “*find me a kahoot about*”, ketiklah materi apapun yang ingin di gunakan sebagai latihan dan kemudian tekan tombol “*enter*”. Kemudian tekanlah tombol

“choose” and “play”. Ketika dilayar muncul pilihan antara “classic” dan “team mode”, tekanlah kotak “team mode” jika game ini dimainkan secara tim, tekanlah kotak “classic” jika game ini dimainkan secara masing-masing, kemudian tekan “start”. Setelah kotak “start” di tekan, akan muncul “Game Pin” yang harus di masukkan oleh siswa di telepon genggam atau laptop mereka. Setelah siswa sudah siap untuk memulai game ini, tekanlah kotak “start”.

b. Sebagai siswa/peserta

Siswa dapat menggunakan telepon genggam, tablet atau laptop untuk mengerjakan latihan-latihan dari Kahoot ini. Siswa membuka laman <https://kahoot.it> dan mengklik laman tersebut dan terlihat di layar telepon genggam mereka “Kahoot! Game Pin” dan “enter”. Kemudian masukkan “Game Pin” yang tertera dilayar. Lalu masukkan “Team Name” diikuti dengan “Nick Name” dari masing-masing anggota kelompok dan memeriksa layar untuk memastikan bahwa mereka sudah terdaftar sebagai tim atau masukkan “nickname” saja jika sebelumnya mode yang dibuat adalah “classic” dan bersiap-siap untuk memulai mengikuti game ini. Setelah pengajar dan tim siswa siap untuk memulai game ini, pengajar menekan tombol “start”. Pada layar akan tampil sebuah pertanyaan di bagian atas layar dan dibagian bawah terdapat empat atau tiga kotak berwarna-warni yang berisikan pilihan jawaban. Pada sebelah kiri layar tampil “a countdown timer” dimana tim dapat berdiskusi terlebih dahulu sebelum menekan kotak yang berisikan pilihan jawaban mereka. Timer ini juga muncul pada layar pertanyaan. Pada layar telepon genggam mereka hanya akan muncul tiga atau empat kotak yang warnanya sesuai dengan warna pilihan jawaban pada layar sehingga mereka hanya menekan kotak yang sesuai dengan pilihan mereka

Berikut langkah-langkah dalam mengakses *kahoot* :

- 1) Silahkan masuk pada kahoot.it dan klik sign in pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman sign in.

- 2) Masukkan menggunakan account yang dibuat dengan memasukkan email dan passwordnya.
- 3) Klik pada menu My Kahoot pada menu disebelah kiri atas.
- 4) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol play.
- 5) Terdapat dua pilihan bermain yaitu classic dan team mode. Jika memilih cara bermain classic akan muncul satu nama siswa sedangkan jika memilih bermain cara team mode akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok.
- 6) Setelah memilih classic atau team mode, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses *kahoot*.
- 7) Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses kahoot.it dan memasukkan pin untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.
- 8) Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.
- 9) Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 10) Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 11) Ulangi langkah tersebut hingga soal terakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab.
- 12) Ulangi analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik save result, lalu pilih direct download dan klik save to my computer. File yang diunduh berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda
- 13) Perangkat siswa akan muncul surei kepuasan menggunakan kahoot. Pilihan yang terdapat pada perangkat siswa antara lain : rating bintang, tanda jempol dan emoticon.

1.1.3 Motivasi Belajar

A. Pengertian Motivasi Belajar

Motif berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang artinya bergerak. Motif yang di istilahkan *needs* adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan (Ahmadi). Perilaku manusia senantiasa dilatarbelakangi motif dan motivasi. Beragamnya motif dan motivasi mewarnai kehidupan manusia, misalnya makan karena lapar, ingin mendapat kasih sayang, ingin diterima lingkungan dan sebagainya (Ahmadi). Pendapat para ahli dalam literatur yang dibaca oleh penulis, bahwa pengertian motif dan motivasi hampir sama dan tidak ditemukan perbedaan arti yang mendasar. Maksud dan pengertiannya sama, hanya berbeda dalam memformulasikan kalimat pada motif dan kalimat pada motivasi saja. Sedangkan arti yang terkandung dalam motif dan motivasi sebenarnya memiliki persamaan. Oleh karena itu dalam penjelasan berikutnya pada tulisan ini tidak dibedakan antara motif dan motivasi.

Ahmadi menjelaskan lebih lanjut, bahwa motivasi adalah suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan organisme itu bertindak atau berbuat. Motivasi menurut Winkel adalah sebagai daya penggerak dari dalam diri individu dengan maksud mencapai kegiatan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu. Chaplin mendefinisikan motivasi sebagai variabel penyalang yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam organisme, yang membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju suatu sasaran.

Murray (dalam Chaplin) juga mengemukakan pendapatnya sendiri mengenai motivasi. Ia menyebutkan motivasi sebagai motif untuk mengatasi rintangan-rintangan atau berusaha melaksanakan sebaik dan secepat mungkin pekerjaan-pekerjaan yang sulit. Walgito (2002) menyatakan motivasi merupakan kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan organisme itu bertindak atau berbuat dan dorongan ini biasanya tertuju pada suatu tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat diatas, Suryabrata menyatakan motivasi suatu

keadaan dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

Mengutip pendapat Mc. Donald (Tabrani), "*motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.*" Motivasi adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari perumusan yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu: 1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*), 3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian di atas jelas kiranya bahwa motivasi bertalian erat dengan suatu tujuan. Makin berharga tujuan itu bagi yang bersangkutan, makin kuat pula motivasinya. Jadi motivasi itu sangat berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang. Penjelasan mengenai fungsi-fungsi motivasi adalah:

1. Mendorong manusia untuk bertindak/berbuat. Motivasi berfungsi sebagai penggerak atau motor yang memberikan energi/kekuatan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu.
2. Menentukan arah perbuatan. Yakni ke arah perwujudan tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula jalan yang harus ditempuh.
3. Menyeleksi perbuatan. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan. (Ngalim Purwanto, 2002:71)

Menurut Sudarwan (2002:2) motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu

sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Hakim (2007:26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Huitt, W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Gray (Winardi) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016). Menurut Hamzah Uno (2018) motivasi belajar adalah kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman.

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort dalam Wina Sanjaya (2010:250) bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden dalam Wina Sanjaya (2010:250) bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah sebuah dorongan dari dalam maupun dari luar diri setiap siswa yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong. Motivasi belajar memberikan stimulus yang baik untuk mencapai suatu tujuan yang telah dirancang pada proses pembelajaran. Motivasi belajar sangat berperan penting dalam menumbuhkan semangat siswa saat belajar, sehingga motivasi ialah salah satu faktor utama dalam keberlangsungan proses pembelajaran

B. Indikator Motivasi Belajar

Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupakan alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana peserta didik dalam motivasi belajarnya. Indikaor motivasi belajar akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Handoko, untuk

mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut :

- a) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- b) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- c) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- d) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan menurut Sardiman (2001:81) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas.
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Cepat bosan pada tugas rutin
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya

Sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Tyas (48:2014) memiliki lima indikator yaitu diantaranya:

- 1) Rasa senang dan ketertarikan
- 2) Minat dan perhatian
- 3) Keaktifan dan dorongan untuk berprestasi
- 4) Semangat dalam belajar
- 5) Keinginan kuat untuk memahami

Maka kesimpulan dari beberapa indikator-indikator motivasi belajar diatas adalah adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya hasrat dan keinginan berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, lebih senang bekerja mandiri. Indikator diatas memiliki kekuatan masing-masing dalam mengukur motivasi belajar siswa sehingga kita dapat melihat seluruh indikator tersebut bekerja dalam diri individu.

C. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan hal yang penting setidaknya para siswa memiliki motivasi untuk belajar karena kegiatan akan berhasil baik apabila anak yang bersangkutan mempunyai motivasi yang kuat. Menurut Fahmi (2012:143), motivasi muncul dalam dua bentuk dasar, yaitu:

1. Motivasi Ekstrinsik (motivasi dari luar) yaitu motivasi muncul dari luar diri seseorang, kemudian selanjutnya mendorong orang tersebut untuk membangun dan menumbuhkan semangat motivasi pada diri orang tersebut untuk merubah seluruh sikap yang dimiliki olehnya saat ini ke arah yang lebih baik.
2. Motivasi Intrinsik (motivasi dari dalam) yaitu motivasi yang muncul dan tumbuh serta berkembang dalam diri orang tersebut, yang selanjutnya kemudian mempengaruhi dia dalam melakukan sesuatu secara bernilai dan berarti. Motivasi ini menghasilkan integritas dari tujuan-tujuan, baik tujuan organisasi maupun tujuan individu dimana keduanya dapat terpuaskan.

Menurut Hanafiah dan Suhana jenis motivasi terbagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri siswa itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (self awareness) dari lubuk hati yang paling dalam.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar siswa, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah (reward), kompetisi sehat antar siswa, hukuman (punishment) dan sebagainya.

Maka dapat di simpulkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ada pada dalam diri seseorang atau murni diri secara alami sedangkan motivasi ekstrinsik ialah berasal dari rangsangan luar sedangkan motivasi ekstrinsik

merupakan motivasi yang muncul dikarenakan adanya faktor-faktor rangsangan dari luar.

D. Fungsi dan Peran Motivasi Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010) yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas, perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.
- 2) Sebagai pengarah, tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Selanjutnya menurut Winarsih (2009) ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- b) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, jadi adanya motivasi

akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang berfungsi bagi tujuan yang hendak dicapainya.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku yang sedang belajar. Menurut Hamzah B. Uno ada beberapa peran dalam motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat menjadikan penguat belajar. Motivasi dapat berperan dalam penguatan pembelajaran apabila seorang anak dihadapkan dengan masalah yang memerlukan pemecahan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui. Misalnya, seseorang anak akan memecahkan masalah materi sains tentang tumbuhan hiku, maka dengan bantuan alam sekitar.
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui makna. Anak akan tertarik apabila mengetahui tujuan dalam pembelajaran karena dapat mendorong motivasinya untuk belajar.
- 3) Menentukan ketekunan belajar seseorang anak yang telah termotivasi dalam belajar maka segala sesuatu yang dipelajari dia akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan mendapatkan hasil yang baik.

Dengan demikian, adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah, dan tindakan yang harus dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Motivasi berfungsi sebagai motivator dalam kinerja

untuk mendorong keinginannya, dan menentukan arah tindakannya untuk mencapai tujuan akhir. Dengan demikian, siswa dapat memilih tindakan untuk menentukan apa yang perlu dilakukan demi tujuan yang ingin dicapai.

E. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, Purwanto (2011:71) berpendapat bahwa faktor motivasi intrinsik siswa terdiri dari minat, cita-cita dan kondisi siswa, sedangkan faktor motivasi ekstrinsik siswa terdiri dari kecemasan terhadap hukuman, penghargaan dan pujian, peran orang tua, peran pengajar dan kondisi lingkungan. Menurut Majid (2013:311), faktor motivasi dibagi yang terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri dari kebutuhan baik kebutuhan fisik maupun psikis, persepsi individu mengenai diri sendiri yang akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak, harga diri dan prestasi, danya cita-cita dan harapan masa depan, keinginan untuk maju, minat dan kepuasan kinerja.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu terdiri dari pemberian hadiah, kompetisi, hukuman, pujian, imbalan yang diterima dan situasi lingkungan pada umumnya.

Adapun menurut Dimiyati dan Mudjiono, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- d) Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat dan mendorong motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri;

- e) Kemampuan siswa.

Keinginan seorang siswa perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam mencapai sebuah tujuan. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa

kemampuan akan memperkuat motivasi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan;

f) Kondisi siswa.

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu kegiatan belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Dengan demikian, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar;

g) Kondisi lingkungan siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, pergaulan bebas akan mengganggu kesungguhan dalam belajar. Sebaliknya, sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar akan meningkat;

h) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.

Lingkungan belajar dan pergaulan siswa yang mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa televisi, film, media sosial semakin menjangkau siswa. Lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar siswa;

i) Upaya guru membelajarkan siswa.

Merupakan upaya guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan materi, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi siswa menjadi lemah atau kurang.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar terdiri dari 2 faktor diantaranya:

1) Faktor internal

- j) Cita-cita dan Aspirasi Salah satu faktor pendukung yang dapat memperkuat semangat dalam belajar adalah dengan memiliki citacita. Sedangkan aspirasi adalah sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh individu dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang telah di mulai.
- k) Kemampuan Peserta Didik Motivasi belajar dipengaruhi oleh setiap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang dimiliki baik itu dari segi intelektual maupun psikomotorik.
- l) Kondisi Peserta Didik Kondisi secara fisiologis juga turut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Seperti kesehatan dan panca indera. Ketika peserta didik memiliki kesehatan dan panca inderanya dapat bekerja secara maksimal, peserta didik telah memiliki peluang untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikannya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berarti faktor-faktor di luar dari diri peserta didik yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya sebagai berikut:

- a) Kondisi lingkungan belajar
Kondisi lingkungan belajar yang kondusif akan mendukung dan memperkuat semangat belajar peserta didik.
- b) Lingkungan sosial sekolah
Seperti guru, teman-teman di kelas dapat mempengaruhi proses belajar.
- c) Lingkungan sosial masyarakat
Ketika peserta didik merasa diakui keberadaanya dengan diikutsertakan dalam kegiatan masyarakat, juga akan mempengaruhi semangatnya dalam belajar.

d) Lingkungan sosial keluarga

Hubungan antar orangtua dan anak yang harmonis dan saling menghargai juga akan mempengaruhi motivasi anak dalam belajar.

e) Lingkungan non sosial

Terbagi dua yaitu lingkungan alamiah dan faktor instrumental. Lingkungan alamiah, artinya dukungan, kasih sayang dan kebiasaan-kebiasaan keluarga yang baik akan turut mempengaruhi motivasi belajar anak. Sedangkan faktor instrumental seperti fasilitas atau sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah juga akan mempengaruhi semangat peserta didik dalam belajar.

1.1.4 Pembelajaran IPAS

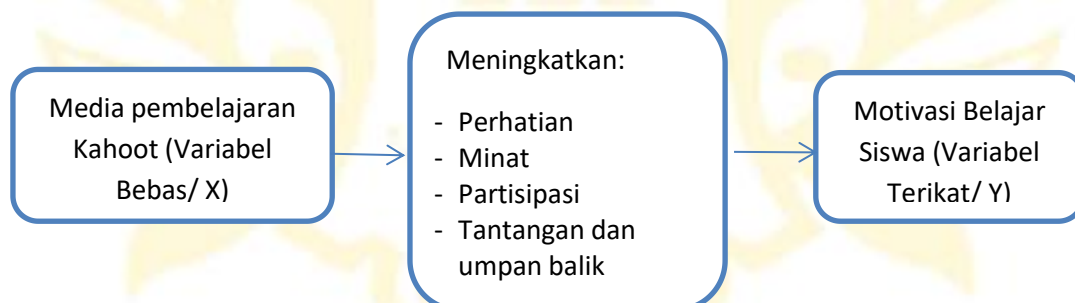
Menurut (Fahrozi et al., 2024) Kurikulum Merdeka dirancang oleh pemerintah untuk memberikan keleluasaan bagi lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum. Kurikulum Merdeka membawa pembaruan dari kurikulum sebelumnya, salah satunya dengan menggabungkan pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk mengembangkan keterampilaninkuiri, pemahaman diri, serta pemahaman tentang lingkungan yang mendalam, dengan memperkaya pengetahuan dan konsep yang diajarkan. Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka (Rahman & Fuad, 2023). Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk individu yang kreatif, mandiri, dan dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi.

Salah satu karakteristik utama dari Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai fokus utama. (M. Mardiana & Emmiyati, 2024) Salah satu pelajaran yang membutuhkan pendekatan yang menarik dan melibatkan siswa di tingkat Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga

menengah, mencakup berbagai bidang ilmu sosial seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan lainnya, yang dikembangkan berdasarkan kondisi dan fenomena sosial yang ada (Prihatini et al., 2024). Dengan mata pelajaran IPAS, siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman atau kejadian yang mereka alami, sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang sesuai agar materi dapat disampaikan dengan baik kepada siswa dan menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal. (A. Mardiana et al., 2024)

1.2 Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran, kerangka berpikir adalah suatu konsep tentang teori yang berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah. Pada penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran Kahoot, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa.



1.3 Definisi Operasional

Salah satu aplikasi yang sering dipakai dalam dunia pendidikan adalah Kahoot, sebuah platform permainan pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk menyusun soal kuis yang interaktif. Kahoot memiliki keunggulan karena kemampuannya memberikan umpan balik secara real-time yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kahoot dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif karena mengkombinasikan elemen kuis dan permainan, serta bisa digunakan untuk berbagai aktivitas pengajaran, seperti melakukan pre-

test, post-test, pengukuran pemahaman materi, dan lainnya. (Zanah et al., 2024). Pemanfaatan aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Pengabdian et al., 2024).

Kahoot merupakan salah satu dari berbagai aplikasi game edukasi online berbasis pembelajaran modern yang dapat membuat kesan pembelajaran menjadi lebih kompetitif namun santai dengan penyampaian materi yang menyenangkan dan mudah. Dalam aplikasinya, Kahoot menerapkan kuis dalam pembelajaran yang dikembangkan dan dimunculkan dalam sebuah permainan. Poin akan diberikan untuk setiap jawaban benar dan kuis ini didesain untuk peserta didik agar cepat dalam merespon dan ikut berpartisipasi aktif dalam pemilihan jawaban yang mereka tentukan.

Motivasi dalam belajar siswa mengacu pada kekuatan internal yang mendorong atau mengarahkan perilaku untuk belajar dan mencapai tujuan pendidikan (Safitri et al., 2023). Motivasi dalam pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan siswa. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar cenderung mampu memahami dengan jelas tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, mereka juga akan merasakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan, yang mendorong rasa ingin tahu lebih besar. Motivasi yang kuat juga membuat siswa memiliki kemauan untuk berinteraksi dengan orang lain, serta merasa nyaman meskipun menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi menjadi faktor kunci yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Sulsana et al., 2024). Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal dalam diri siswa yang menimbulkan semangat, minat, dan ketekunan dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar siswa diukur melalui angket skala Likert yang mencakup beberapa indikator.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap sebuah permasalahan penelitian, hingga teruji melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010, h. 71). Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi dan masih harus dibuktikan kebenarannya, berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu: terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar IPAS siswa di kelas V di SD Negeri 105401 Namo Linting T.A 2024/2025”

