

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui pengalaman, studi instruksi, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar ini merupakan bagian penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi diberbagai konteks, termasuk didalam kelas, di luar kelas, ditempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari.

Buston Suardi (2018:9) memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Skiner Suardi (2018:10) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat seseorang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik, sebaliknya bila tidak belajar, responnya akan menjadi lebih baik. Sebaiknya bila tidak belajar, responnya menjadi menurun.

Pengertian belajar yang cukup komperensif diberikan oleh Bell-Gredler (1986:1) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kompetensi, skill, dan attitude. Kemampuan (competencies), keterampilan (skill), sikap (attitude) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkain proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal atau non formal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Muhammedi (2017:12) mengemukakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dalam menggunakan unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan, yang berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah maupun berada di lingkungan rumah ataupun keluarga sendiri. Ihsana El Khuliqo (2017:1) mengemukakan belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tau menjadi tau, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik dari kesimpulannya : (a) situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima baik oleh masyarakat.(b) Tujuan belajar timbul dari kehidupan anak sendiri.(c) didalam mencapai tujuan itu,murid akan senantiasa akan menemani kesulitan, rintangan, dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan. (d) hasil belajar yang pertama ialah pola tingkah laku yang bulat. (e) proses belajar terutama mengajarkan hal-hal yang sebenarnya. Belajar apa yang diperbuat dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar.(g) murid memberikan reaksi secara keseluruhan. Hasil belajar merupakan konsep yang kompleks dan multidimensi. Memahami konsep ini akan membantu kita untuk lebih memahami proses belajar dan bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.2 Pengertian hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Anak-anak dianggap berhasil dalam belajar ketika mereka berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional, Abdurrahman (2013:38). Menurut Usman, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang terjadi karena interaksi antara individu tersebut dengan individu lainnya dan dengan lingkungan sekitarnya, Usman (2012:5).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih

baik dari sebelumnya. Hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator dari proses pembelajaran dan merupakan perubahan perilaku yang dialami siswa setelah mereka terlibat dalam aktivitas belajar, Tri Anni (2014:4).

Hasil belajar siswa yang diinginkan adalah kemampuan yang mencakup aspek kognitif dasar hingga pengetahuan dan sikap yang diharapkan. Hasil belajar yang positif terlihat ketika siswa mampu menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan tugas dan menjawab soal ujian dengan benar sesuai dengan petunjuk dan batas waktu yang telah ditentukan, Tumulo (2022:438).

Hasil belajar mencerminkan sejauh mana pengetahuan, pemahaman, dan kompleksitas materi yang telah dikuasai oleh individu, hal ini dapat diukur secara terperinci dengan menggunakan metode penilaian khusus. Perbedaan antara kompetensi dan hasil belajar terletak pada batasan dan standar kinerja peserta didik yang dapat diukur. Indikator hasil belajar berfungsi sebagai landasan untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, Megawati (2009:129).

Benyamin Bloom (dalam buku penilaian hasil proses belajar mengajar tahun 2016:22). Secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. (1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan intalisasi. (3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan tindakan. Taksonomi Bloom memberikan kerangka kerja yang berguna untuk merancang kurikulum dan mengevaluasi hasil belajar. Dengan memahami berbagai domain dan tingkatan ini, pendidik dapat lebih efektif dalam merencanakan dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan Pendidikan.

1.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Amanda dan Umar Darwis, at al (2023:1143) mengungkapkan ada dua

faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terjadi pada diri seseorang individu baik dari fisik maupun psikis (gangguan jiwa). Faktor internal sangat tergantung pada perkembangan fungsi otak. Menurut Slameto, dalam Amanda dan Umar Darwis (2023:1143) menyebutkan bahwa faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang bersifat psikologis, yang diantaranya yaitu

a. Faktor Kesehatan

Keadaan kesehatan berarti tubuh yang aktif dan bebas penyakit, sedangkan keadaan tubuh berarti cacat tubuh pada indra yang bersifat bawaan atau kecelakaan". Jika siswa tidak sehat (demam, pilek, mual, dan sebagainya) dalam belajar, maka akan mengakibatkan pembelajaran mereka sudah terganggu. Siswa akan merasa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran misalnya mudah mengantuk, mudah pusing, dan cepat lelah. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka siswa harus menjaga kesehatan, dengan cara teratur misalnya dengan beristirahat dengan baik, olahraga, makan buah-buahan dan sayuran, Karakteristik kesehatan pada indikator penyebab rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kesehatan pada individu akan berpengaruh pada proses siswa dikarenakan jika kondisi yang tidak sehat akan berpengaruh dalam konsentrasi pada saat belajar. Sehingga kesehatan pada diri juga sangat perlu di jaga dengan cara teratur dan jika kesehatan tidak dijaga akan mengakibatkan demam, badan lemas, mual, pilek dan sebagainya. Jadi siswa harus menjaga tubuhnya dengan baik dan benar serta selalu menjaga pola cara teratur.

b. Faktor Bakat

Djamarah, dalam Amanda dan Umar Darwis (2023:1144) menyatakan bahwa "Bakat ialah dalam kenyataan tidak jarang dikemukakan seorang individu dapat menumbuhkan dan mengembangkan bakat kreatif". Sedangkan menurut Sunarto dan Hartono, dalam Amanda dan Darwis (2023:1144) mengemukakan bahwa "Bakat memungkinkan seorang anak untuk mencapai prestasi dalam bidang

tertentu akan tetapi perlu latihan, pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat ini terwujud”. Bakat dapat dikatakan sebagai dasar kompetensi yang perlu untuk dilatih dan dikembangkan sehingga menjadi keahlian yang tepat, karena sangat pentingnya guna penentuan jurusan dan kompetensi.

Karakteristik bakat pada indikator faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa keterlibatan siswa, misalnya siswa yang senang dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya siswa mampu menjawab pertanyaan, memberikan pertanyaan/pendapat dan rasa percaya dirinya.

c. Faktor Konsentrasi

Aisyah, et al dalam Amanda dan Umar Darwis (2018:1144) menyatakan “Konsentrasi adalah sesuatu yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Slameto, dalam Amanda dan Umar Darwis (2023:1144) mengemukakan “Konsentrasi dimaksud untuk memuaskan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar’. Dari penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa bakat adalah suatu kemampuan yang dimiliki anak dan dapat dikembangkan untuk masa depan, dilatih untuk menjadikan siswa berhasil dalam bidang atau keahlian yang dipilihnya. Jadi, jika seorang siswa memiliki bakat yang mereka sukai, terus dorong atau beri motivasi mereka agar apa yang mereka sukai akan terwujud.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi pada hasil belajar siswa yaitu faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang dimaksudkan ialah sekumpulan orang-orang yang mengelilinginya dan mempunyai pengaruh terhadap setiap individu untuk membantu pribadi (dalam Amanda dan Umar Darwis, 2023:1144) yaitu sebagai berikut.

a. Faktor Keluarga

Faktor keluarga termasuk orang tua, ayah, ibu, kakak, abang, adik serta keluarga yang menjadi penghuni rumah. Dalam lingkungan keluarga akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa, karena dari anggota keluarga terutama ibu akan mendidik dan membantu dalam proses belajar agar hasil yang anak dapatkan memuaskan. Pengertian orang tua termasuk dorongan kepada anak

untuk belajar karena terkadang anak mengalami penurunan semangat dalam belajar, setelah pengertian orang tua terhadap anaknya relasi antar anggota keluarga dan suasana rumah dapat berpengaruh pada pencapaian hasil belajarnya karena hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan suasana rumah yang tenang sehingga anak tidak merasa bosan berada dirumah.

b. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat termasuk teman bergaul, teman bergaul adalah seorang yang membuat kita bahagia dengan bermain bersama serta teman yang membiarkan kita berkembang dan maju. Karakteristik teman pada indikator faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu teman bergaul. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh terhadap diri siswa, maka dari itu anak harus pandai memilih mana yang baik dan mana yang buruk.” Apabila anak bergaul dengan mereka yang tidak sekolah, maka anak akan malas belajar” Aisyah, et al. dalam Amanda dan Umar Darwis (2023:1145) adapun pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih masuk dalam jiwanya daripada yang penulis duga. Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa teman bergaul adalah salah satu faktor penyebab terhadap rendahnya hasil belajar, jika anak tidak memilih yang baik maka dalam sekolah akan berpengaruh. Oleh karena itu, anak perlu memilih teman yang tidak berpengaruh, tidak baik terhadap anak agar tidak berpengaruh terhadap belajar dan hasil belajar siswa.

c. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yaitu warga sekolah baik termasuk guru, kepala sekolah, staf sekolah dan lainnya. Guru merupakan tenaga pendidik yang akan mengasihkan anak didik berkualitas dengan memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik demi mencapai perubahan pada diri siswa. Untuk tercapainya suatu tujuan dalam belajar guru harus mempersiapkan metode mengajar, kurikulum, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Slameto, dalam Amanda dan Umar Darwis (2023:1145) mengemukakan pendapatnya, “Tentang Indikator dalam lingkungan sekolah yaitu relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, relasi sekolah dengan siswa, disiplin sekolah, dan metode mengajar”. Aisyah et al, dalam Amanda

dan Umar Darwis (2023:1145) mengemukakan "Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui didalam mengajar, jika pembelajaran guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siwa yang tidak baik".

Berdasarkan penjelasan ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa sekolah adalah salah satu faktor penyebab terhadap rendahnya hasil belajar, faktor sekolah yaitu guru. Guru yang menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa, jika guru tidak menggunakan metode mengajar, kurikulum, media, serta model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid, Sagala (2017:61). Menurut Miarso (2004 : 545) dalam Rusmono (2017: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar." Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1.) Interaksi antara pendidik dan peserta didik; 2.) Interaksi antara sesama peserta didik atau antarsejawat; 3.) Interaksi peserta didik dengan narasumber; 4.) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; 5.) Interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Laksana & Dhiu, 2021) dalam (Faizah & Kamal, 2024). Berdasarkan pendapat yang sudah dikemukakan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dan komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik agar peserta didik mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan sebagai

penentu sebuah keberhasilan dan sebuah usaha yang disengaja oleh seseorang agar terjadi perubahan belajar yang menetap.

Maka beberapa pendapat dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak- pihak yang terlibat untuk mencapai hasil belajar.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses yang melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian perbuatan yang berlangsung secara mendidik untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Hamdayama (2017:48) mengajar adalah proses menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan kepada anak didiknya. Menurut Setyosari (2020:2) mengajar adalah aktifitas yang bersifat intensional dan dirancang, agar belajar dapat mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Menurut Slameto (2015:29) mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi guru.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Azhar Arshad (2017:3) Mengatakan bahwa “Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajara demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti dalam bahasa arab, media adalah peraturan atau pengantar pesan diri pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah cara yang tepat untuk menyulap materi yang anggap sulit bagi peserta didik, menjadi mudah untuk dipelajari”.

Proses pembelajaran guru berinteraksi secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran. Jika dalam penyampaian materi tersebut guru menggunakan alat bantu pembelajaran diharapkan materi dapat lebih jelas diterima oleh siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan penting untuk menunjang proses pembelajaran dikarena media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan

pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sesuai dengan pengertian media saroha dan simbolon (2019:401) bahwa “Media merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bentuk atau jenis alat pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar.

A. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media tidak hanya sebagai alat penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh guru, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas pendidik dalam penyajian materi pelajaran. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Abdul Wahab, dkk (2021:6) manfaat media pembelajaran antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dengan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat mengatasi kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar dalam mengajar. Dalam penerapannya media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai terkait dengan isi materi yang akan dipelajari, selain itu media pembelajaran tidak diperkenankan hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata dalam pembelajaran tetapi materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran juga harus jelas agar dapat dipahami dan diingat oleh siswa. Rudi Susilana & Cepi Riyana (2016:10) mengatakan bahwa beberapa fungsi dan media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan berupa fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bentuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pengguna media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- c. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan hanya sekedar untuk permainan untuk memancing perhatian siswa semata dalam pembelajaran.
- d. Media pembelajaran ini berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan lebih mudah dan lebih cepat.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran didalam kelas serta memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran di dalam kelas serta memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sebuah proses pembelajaran, peran media cukup penting untuk memudahkan proses belajar. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar berupa gambar, model atau alat-alat lainnya. Media pembelajaran berfungsi diantaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam belajar juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, terkait dengan jenis-jenis media pembelajaran yang lumayan banyak.

Intan Istriani (2018:98) mengatakan bahwa: Jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bangun dan diagram, poster, mind mapping, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu yang dalam bentuk model seperti model kerja, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, strip, film, dan lain-lain. Keempat, media penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

2.1.6 Media Kahoot

A. Pengertian Media Kahoot

Kahoot adalah aplikasi permainan edukatif yang meskipun sederhana, tetapi menarik untuk pelajar dari segala usia mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Peserta menggunakan Kahoot melalui perangkat Android yang menampilkan pertanyaan pada layar. Sebagai media pembelajaran visual yang

disukai oleh generasi digital, Kahoot mampu memenuhi kebutuhan belajar mereka (Mustikawati, 2019). Platform Kahoot ini mudah digunakan, menawarkan fitur menarik dan gratis, memperkaya proses belajar di kelas dengan mengaktifkan evaluasi pembelajaran, mengulangi materi, dan mendorong diskusi baik kelompok maupun klasikal. Kahoot menyajikan pembelajaran dalam format tantangan yang menarik dengan desain visual dan audio yang memotivasi pelajar (Alfansyr & Mariyani, 2019). Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat dengan mudah membuat kuis yang merangsang hasil belajar siswa.

Kahoot merupakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, karena dapat membantu siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban.

B.Langkah-Langkah menggunakan Kahoot

Ada dua tahapan yang utama dalam permainan kuis menggunakan game Kahoot. Tahap pertama, yaitu membuat soal atau kuis di Kahoot dan tahap kedua, yaitu bermain soal atau kuis tersebut pada Kahoot. Tahap awal yang harus dipelajari dalam penggunaan Kahoot, yaitu:

- a. Buat akun pada <http://www.Kahoot.com/>
- b. Siapkan soal-soal yang akan digunakan untuk kuis.
- c. Siapkan berbagai gambar yang bisa mendukung tujuan dari topik kuis, bisa secara menyeluruh ataupun per nomor.

Jika kuis sudah dibuat pada akun Kahoot guru atau pengajar, maka kuis tersebut sudah bisa dimainkan baik di dalam kelas, di kantor, maupun di rumah. Kuis pada Kahoot akan menunjukkan PIN yang disebarkan kepada siswa pada (Christiani, dkk, 2019).

Untuk bermain kuis pada Kahoot, bisa memakai gawai atau gadget tiap siswa, siswa masuk ke dalam situs <http://www.Kahoot.com/> dan mengisi PIN yang telah disebarkan pada kolom yang diminta. Penggunaan kuis Kahoot bisa dimainkan secara individu ataupun berkelompok. Guru yang mengatur penuh atas kuis sehingga dapat mengatur kapan saja soal mulai ditampilkan. Di akhir

permainan, Kahoot akan menunjukkan hasil dari kuis tersebut dan siswa dapat melihat nilai yang diperoleh (Christiani, dkk, 2019). Kahoot memiliki 4 fitur, yaitu:

- a. Game
- b. Kuis
- c. Survey
- d. Diskusi (Saparuddin, 2022)

C. Kelebihan dan kekurangan Media kahoot

Aplikasi Kahoot! mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan Kahoot! menurut Fauzan (2019:256) dan Putri & Muzakki (2019:221) yakni kemudahan penggunaannya akses melalui smartphonedan personal computer(pc), Kahoot!dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan latihan antara lain sebagai media penilaian, pemberian tugas belajar dirumah, serta digunakan sebagai hiburan dalam kegiatan pembelajaran, mempunyai desain yang user friendly dengan memperhatikan kenyamanan pengguna, penggunaan Kahoot tidak memerlukan install aplikasi, karena dibuat dengan software berbasis web sehingga tidak diperlukan perangkat hardware dan software tertentu dalam penggunaannya, mempunyai alokasi waktu untuk menjawab soal dan dapat diakses secara gratis. terdapat fitur analisis hasil penilaian yang dapat digunakan guru untuk membuat analisis dan tindakan perbaikan, konten permainan yang bervariasi yang dapat menjadi hiburan dalam pembelajaran. Adapun kekurangan kahoot, menurut fauzan (2019:257) dan putri & muzaki (2019:221) adalah dibutuhkan koneksi internet dibutuhkan untuk mengoperasikan kahoot dibutuhkan Lcd proyektor untuk menampilkan soal, serta aliran listrik selama proses proses belajar dengan menggunakan *kahoot*.

2.1.7 Materi Pembelajaran Gaya disekitar kita

2.1.1 Pengertian Gaya

Gaya merupakan salah satu bagian dari materi dalam ilmu fisika dasar. Satuan simbol yang akan digunakan didalam rumus gaya yang sudah ditentukan oleh hukum fisika. Didalam ilmu fisika, gaya adalah tarikan atau dorongan. Gaya dapat menggerakkan benda bebas atau benda yang tidak terikat. Selain itu,

pengertian gaya dalam ilmu fisika adalah sebuah besaran yang memiliki besar dan arah tertentu.

Gaya adalah sebuah interaksi yang bila bekerja sendiri akan menyebabkan suatu perubahan keadaan gerak benda. Gaya dapat mempengaruhi perubahan gerak, posisi atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan sehari-hari, gaya dapat dimulai dalam berbagai hal, seperti pergerakan tubuh, memindahkan barang sampai melakukan sebuah pergerakan. Dapat dikatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang selalu mengiringi aktivitas manusia.

2.1.2 Sifat-Sifat Gaya

2.1.2.1 Gaya bisa mengubah bentuk benda

Gaya adalah salah satu sifat gaya yang utama, gaya dapat mengubah bentuk benda atau sebuah objek tertentu. Contohnya seperti tanah liat. Melalui gaya, tanah liat bisa dijadikan sebuah bentuk. Ini adalah contoh sifat gaya dalam mengubah bentuk benda.



Gambar 2.1 Tanah Liat

2.1.2.2 Gaya dapat mengubah arah benda

Tidak hanya bentuk benda, gaya juga dapat mengubah arah benda. Gaya dapat mengubah arah benda yang bergerak, Benda yang bergerak dapat berubah kearah lain melalui gaya. Contohnya seperti permainan sepak bola, ketika seseorang menendang bola kearah kipper, kipper dapat mengubah kembali arah bola tersebut. Melalui gaya tendangan, kipper dapat mengubah bola menjauh dari gawang dan dirinya.



Gambar 2.2 Sepak Bola

2.1.2.3 Gaya dapat mengubah benda diam menjadi gerak

Sifat dari gaya berikutnya adalah dapat mengubah benda yang diam menjadi bergerak. Contohnya seperti benda-benda sekitar kita. Seperti sebuah meja yang diam. Melalui gaya tarikan atau dorongan, meja tersebut dapat berubah menjadi bergerak.



Gambar 2.3 Menarik Kotak

2.1.2.4 Gaya dapat mengubah benda yang bergerak menjadi benda diam

Sifat gaya kali ini adalah sifat sebaliknya dari point sebelumnya. Melalui gaya benda yang bergerak dapat menjadi diam. Contohnya seperti pemain bola. Ketika seseorang menangkap bola, maka bola yang semula bergerak menjadi diam, inilah salah satu contoh sifat gaya dapat mengubah benda yang bergerak menjadi diam.



Gambar 2.4 Menangkap Bola

2.1.2.5 Gaya dapat mengubah kecepatan gerak benda

Sifat gaya yang terakhir adalah dapat mengubah kecepatan pada gerak benda melalui gaya, benda yang bergerak dapat diatur batas kecepatannya. Bisa dibuat melambat atau lebih cepat. Contohnya seperti mengendarai mobil. Melalui gaya, mobil bisa berjalan sangat cepat maupun lambat. Semua tergantung pada gaya yang diberikan oleh orang menyetir.



Gambar 2.5 Mengendarai Mobil

2.1.3 Jenis-jenis Gaya

2.1.3.1 Gaya otot

Jenis gaya yang muncul akibat kerja gaya otot dari makhluk hidup, baik manusia maupun hewan. Contohnya, ketika kita sedang mendorong meja, kita akan menggunakan gaya otot untuk mendorong meja tersebut.



Gambar 2.6 Mendorong Meja

2.1.3.2 Gaya Gesek

Gaya ini muncul ketika ada dua objek benda yang saling bersentuhan atau bergesekan. Contohnya gaya gesek.



Gambar 2.7 Mendorong Kotak

2.1.3.3 Gaya Pegas

Gaya ini muncul saat ada benda yang mengalami peregangan sifat yang elastis. Contohnya gaya pegas adalah ketapel yang menyimpan energi saat ditarik, kemudian melepaskan untuk menghasilkan gerakan yang cepat.



Gambar 2.8 Ketapel

2.1.3.4 Gaya Magnet

Gaya ini tidak memerlukan sentuhan, namun dideskripsikan sebagai gaya yang dapat menarik magnet serta benda khusus lain seperti besi dan logam.



Gambar 2.9 Magnet

2.1.3.5 Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi adalah tarik ke suatu titik pusat benda



Gambar 2.10 Pohon

2.1.3.6 Gaya Listrik

Gaya ini terjadi ketika suatu benda memiliki daya listrik, dapat dilihat dari perabotan rumah sehari-hari. Contohnya gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menyalakan lampu dan menonton tv.



Gambar 2.11TV Menyala

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama dalam pemahaman materi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya sarana prasarana yang ada.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran kahoot yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, diharapkan dapat diperoleh dengan data yang valid mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulannya, kerangka berpikir ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan serta penggunaan media interaktif yang menghasilkan interaksi antara guru dan siswa haruslah yang dapat membuat siswa lebih giat belajar serta semakin semangat belajar. Jika ditinjau ulang banyak kasus siswa malas belajar karena media belajar yang digunakan hanya satu arah tanpa adanya interaksi lebih antara siswa dan guru. Maka dari itu dengan adanya media interaktif kahoot yang menyediakan beragam fitur permainan yang mampu dijadikan sebagai bahan belajar mengajar di kelas diharapkan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam kelas entah itu bertanya maupun merangkai cara berpikir yang lebih kritis dan tepat.

2.3 Definisi Operasional

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat dioperasikan oleh siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi pelajaran.
2. Penguasaan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diukur melalui evaluasi, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran.
3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan konsep-konsep dasar tentang lingkungan, masyarakat, dan interaksi antara keduanya.
4. Kelas yang menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
5. Tes yang dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan untuk mengukur perubahan dalam hasil belajar siswa akibat penggunaan media interaktif.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai dugaan sementara mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dengan hasil belajar siswa. Secara khusus, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun Ajaran 2025/2026. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun Ajaran 2025/2026. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Kahoot*.