

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.² Pendidikan merupakan suatu proses usaha untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi dalam diri seseorang sehingga manusia itu dapat berkembang lebih baik dalam berkehidupan dan mencapai tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan hal yang penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.³ Pendidikan juga tidak lepas dari itu, pendidikan sekarang ini banyak yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah tugas pendidik juga untuk meningkatkan kualitas peserta didik supaya lebih berkembang.

Teknologi informasi di zaman globalisasi ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang wajib pada setiap individu. Penguasaan teknologi pada zaman sekarang sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat terutama pada kaum muda. Seiring

² Abd Rahman, dkk, Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan, *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1, 2022, hlm.2.

³ Dimas Abrullah, *Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Barat*, (Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm. 2.

dengan tatanan dunia yang sudah beralih menjadi ranah digital, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mulai masuk kedalam ranah pendidikan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi dalam berbagai aspek. Bagi guru penguasaan dan pengetahuan teknologi merupakan kompetensi harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara bagi peserta didik penguasaan teknologi dapat menunjang proses berpikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disebabkan karena teknologi memberi ruang untuk mengakses informasi tanpa batas.

Teknologi informasi membantu mengintegrasikan pendidikan nasional ke tingkat global. Pemanfaatannya tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat administratif dan sumber belajar. Namun, masih ada tantangan berupa kesenjangan digital di berbagai wilayah yang mempengaruhi akses dan pemanfaatan teknologi pendidikan.⁴ Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah, penyedia teknologi, dan masyarakat sangat diperlukan untuk memastikan akses pendidikan berbasis teknologi yang merata di seluruh wilayah.

Teknologi digital seperti perangkat lunak pendidikan dan platform pembelajaran interaktif telah mengubah ruang kelas tradisional menjadi lebih dinamis. Ini meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar. Di Indonesia, integrasi teknologi terus berkembang,

⁴ Hadiyastama Muhammad Fu'ad, Muhammad Nurwahidin, Dwi Yulianti, Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Abad 21, *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, Vol. 1, No.1, 2022, hlm. 11–18.

namun infrastruktur yang tidak merata menjadi hambatan yang signifikan.⁵ Dengan demikian, teknologi digital berpotensi besar merevolusi pendidikan di Indonesia, tetapi keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada pemerataan infrastruktur di seluruh wilayah.

Media dengan perkembangannya saat ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang berbasis teknologi seperti halnya perlu di terapkan di sekolah-sekolah untuk membantu pekerjaan guru di sekolah. Inovasi dalam pendidikan semakin berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi sekarang ini. Penggunaan alat evaluasi yang berkembang juga berdampak positif terhadap peserta didik yang semakin antusias dalam pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan kembali maka untuk menjawab masalah dalam pembelajaran diperlukan sebuah media belajar berbasis digital. Media belajar berbasis multimedia yang menarik dari audio maupun visualnya. Selain audio dan visual yang dapat merangsang panca indra peserta didik, media belajar tersebut juga harus bersifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Media teknologi yang canggih dan beragam dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat mengkoordinir hal tersebut adalah lewat games khususnya game yang memiliki karakteristik

⁵ Desty Endrawati Subroto, Supriandi, Rio Wirawan, Arief Yanto Rukmana, Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia, *Jurnal Pendidikan Sains Barat*, Jil. 01, No.07, Juli, hlm. 473–480.

menumbuhkan motivasi dalam belajar yaitu *challenges* (tantangan), *fantasy* (khayalan), dan *curiosity* (keingintahuan).⁶ Berbagai media pembelajaran yang menarik diciptakan guru untuk menunjang proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih tertarik. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik membutuhkan media teknologi sebagai perantara interaksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda.

Gaya belajar pasif ini berbeda dengan pembelajaran aktif, di mana siswa lebih terlibat dalam proses melalui diskusi, kegiatan pemecahan masalah, dan interaksi dengan teman sebaya, yang membantu mereka memproses dan menghayati materi dengan lebih efektif. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif seperti kerja kelompok, diskusi dengan teman sebaya, dan kegiatan interaktif meningkatkan pemahaman dan daya ingat, sedangkan pembelajaran pasif sering kali membatasi kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis dan mengklarifikasi pemahaman mereka dengan segera.⁷

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat wawancara dengan seorang guru mata pelajaran matematika kelas IV MIN 11 Blitar, diketahui bahwa saat proses pembelajaran matematika berlangsung siswa tidak terlihat aktif karena hanya mendengarkan penjelasan dari

⁶ Malone, T. W. *Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*, *Cogn. Sci* 4, hlm. 333–369.

⁷ Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi, Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, 2019, hlm. 96.

guru saja. Ketika guru memberikan penjelasan mereka cenderung tidak memberikan respon. Sebagian dari mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami materi. Guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Pengamatan terhadap siswa yang bersikap pasif selama pelajaran matematika, di mana mereka lebih banyak mendengarkan guru tanpa terlibat secara aktif, sejalan dengan temuan umum dalam literatur pendidikan tentang lingkungan belajar pasif. Dalam lingkungan seperti itu, siswa biasanya tidak didorong untuk berinteraksi dengan konten, mengajukan pertanyaan, atau berpartisipasi dalam diskusi, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan dan kesulitan dalam pemahaman.

Lebih jauh lagi, ketika guru hanya mengandalkan metode tradisional yang berpusat pada guru (seperti ceramah atau penjelasan langsung), siswa mungkin kesulitan untuk terlibat, terutama jika kontennya menantang. Hal ini khususnya terlihat ketika siswa menghadapi kesulitan memahami materi, karena mereka tidak diberi cukup kesempatan untuk terlibat secara aktif dengan materi tersebut.⁸ Menggunakan strategi yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa dapat membantu mengatasi masalah ini dengan mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

Siswa yang tidak aktif dan tidak merespon saat guru bertanya adalah salah satu penyebab kurangnya pemahaman materi. Faktor lainnya adalah kurangnya motivasi belajar sehingga menyebabkan siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran. Berkaitan dengan

⁸ Shreyasi Shubhendu Paul, Pembelajaran Aktif dan Pasif: Perbandingan, *Jurnal Teknologi Informasi*, 2022. hlm 27-29

masalah yang terjadi, untuk meningkatkan motivasi dan memaksimalkan hasil belajar siswa. Maka guru harus dengan cermat memanfaatkan teknologi dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah media pembelajaran interaktif *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran sederhana secara online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. *Kahoot* dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran maupun hanya untuk sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* merupakan permainan pembelajaran yang dimainkan di kelas bersama siswa.

Kahoot dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. *Kahoot* akan menguji keterampilan siswa terhadap kosakata melalui kuis di *Kahoot*. *Kahoot* membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga respons dari siswa kuat. Salah satu syarat untuk dapat membuat *Kahoot* adalah memiliki akun E-mail atau akun Google. Siswa dapat memainkan permainan tanpa membuat akun dan membuat nama panggilan yang ditampilkan dalam permainan.

Peneliti memiliki daya tarik tentang kondisi tersebut, sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa penggunaan media ajar *Kahoot* sangat cocok digunakan di era teknologi sekarang. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut muncul ketertarikan untuk melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Media

Ajar Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 11 Blitar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar kahoot untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar kahoot untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV MIN 11 Blitar
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan penggunaan media

ajar kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam menentukan sumber belajar khususnya yang berkaitan dengan media ajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam menentukan sumber belajar. Selain memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat juga menggunakan media sesuai dengan materi yang disampaikan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar karena siswa dapat mengalami langsung pembelajaran dengan berbagai variasi pada penggunaan media ajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan tambahan informasi dan bermanfaat sebagai sumber referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama yang berminat untuk mengkaji pengaruh media ajar kahoot.

E. Hipotesis Penelitian

Sugiyono menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁹ Dikatakan sementara, karena jawaban

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 96.

yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiris dengan data. Berdasarkan beberapa masalah yang akan dibahas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media ajar Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar

H_a : Terdapat pengaruh media ajar Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 11 Blitar

F. Penelitian Terdahulu

1. Peneliti ZURAIIDA (2022) yang berjudul “**Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia di SMA 1 Kembang Tanjong**”. Hasil penelitian ini adalah yang telah dijabarkan di atas maka dapat diambil kesimpulan pada penelitian ini hasil uji validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi didapat nilai skor rata-rata adalah 71 dengan nilai persentase berjumlah 94,66% sehingga masuk dalam kategori “Sangat Bagus”. Sedangkan untuk uji media dilakukan uji validasi dan kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media dengan nilai rata-rata bernilai yaitu 60,4 dengan nilai persentase 86,42% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Bagus”. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran Kimia dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot di ukur menggunakan angket awal dan akhir dengan model one group design. Berdasarkan hasil

analisis data angket minat belajar awal diperoleh hasil hitung nilai presentase adalah 59,62% dengan kategori “cukup”. Sedangkan hasil nilai angket akhir diperoleh hasil persentase yaitu 84,16% sehingga termasuk dalam kategori “sangat bagus”. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media pembelajaran berbasis game based learning menggunakan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Kimia di SMAN 1 Kembang Tanjong.

2. FITRI LESTARI (2022) yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”**. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai, sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media (48,73529) dan kelas sesudah menggunakan media (53,06897), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media ($53,06897 > 48,73529$). Kemudian dari hasil uji t di peroleh dari t hitung $>$ t tabel yaitu $21,332 > 2,036933$ maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”
3. AYUNDA WIDANTY ZULHAM (2021) yang berjudul **“Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”**. Hasil penelitian

ini adalah Adanya aplikasi Kahoot! sangat mendukung untuk belajar berlangsung dengan ceria dan efektif. Dengan aplikasi kahoot! dapat menunjang ketertarikan para siswa dalam belajar akuntansi. Pemanfaatan menggunakan aplikasi kahoot! akan memberikan dampak baik bagi siswa dan guru dalam memahami pembelajaran khususnya akuntansi. Dengan menggunakan aplikasi kahoot! minat belajar para siswa meningkat dengan menggunakan aplikasi dan juga tingkat persentasi juga tinggi. Ketika minat belajar semakin meningkat maka sangat berpengaruh terhadap prestasi para siswa.

4. AYUDISTIRA ALNAR (2021) yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Taddete”**. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 21 taddette yang dicapai menggunakan media kahoot setelah diberikan perlakuan adalah 86,78 dengan standar deviasi 7,84. Sehingga rata-rata hasil belajar siswa yang dapat mencapai ketuntasan yang telah diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD Negeri 21 Taddette.
5. LAILI AYU ARRIZQI (2021) yang berjudul **“Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Syibyan 01 Genuk Semarang”**. Hasil penelitian ini adalah Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan

aplikasi Kahoot dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 80,82759 sementara nilai rata-rata kelas kontrol adalah 70,06897. Sehingga dari analisa data akhir dengan signifikan 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 3,139 > t_{tabel} = 2,048$ maka signifikan dan hipotesis yang diajukan dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot Efektif dalam meningkatkan pemahaman ilmu tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shiblyan 01 Genuk, Semarang.

6. CYNTHIA VEGA CLARISA (2021) yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep di MTS Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung”**. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game kahoot berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2020/2021. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang diajarkan menggunakan media game kahoot lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang diajarkan menggunakan media rubelmu.
7. ESTI ERLINASARI (2020) yang berjudul **“Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus”**. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil analisis

data dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media gamekahoot terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 19 Makassar pada materi virus dimana nilai signifikansi $0,002 < 0,005$.

8. MUKHLIS (2020) yang berjudul **“Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar”**. Hasil penelitian ini adalah Dari hasil pengujian hipotesis dari tabel test statistics pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.396$. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H_0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.
9. RIYAN CAHYA RAMENDA (2019) yang berjudul **“Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP”**. Hasil penelitian ini adalah Permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut yaitu masih rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa dikarenakan siswa belum dapat menangkap konsep matematis dengan baik. Penulis menerapkan game interaktif aplikasi kahoot sebanyak 3 kali pertemuan dan model pembelajaran konvensional sebanyak 3 kali pertemuan. Dalam penelitian ini penulis memberikan pretest dan posttest kepada siswa yang dilakukan diawal dan di akhir pertemuan. Soal tersebut adalah instrument yang sudah di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda nya. Data peningkatan

pemahaman konsep matematis siswa diperoleh dari nilai gain dinormalisasi. Setelah mendapat nilai N-gain kemudian menganalisis perdaan N-Gain. Berdasarkan analisis data dan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa dengan pembelajaran dengan game interaktif menggunakan aplikasi kahoot lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persaman	Perbedaan
1	Zuraida	Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia di SMA 1 Kembang Tanjong	menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat/motivasi belajar siswa.	Fokus penelitian pada pembelajaran Kimia di tingkat SMA dan menggunakan desain penelitian one group design.
2	Fitri Lestari	Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai	Meneliti pengaruh media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa	Fokus penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot
3	Ayunda Widanty	Analisis Pemanfaatan	Meneliti penggunaan	Fokus pada peningkatan

	Zulham	Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa	aplikasi Kahoot untuk meningkatkan minat/motivasi belajar siswa.	minat belajar dalam mata pelajaran Akuntansi di tingkat SMA dan tidak melibatkan hasil belajar secara spesifik.
4	Ayudistira Alnar	Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Taddete	Menggunakan Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Fokus pada hasil belajar Matematika di tingkat SD tanpa meneliti pengaruh terhadap motivasi belajar.
5	Laili Ayu Arrizqi	Efektivitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Syibyan 01 Genuk Semarang	Membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen (dengan Kahoot) dan kelas kontrol (tanpa Kahoot).	Fokus pada pemahaman ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.
6	Cyntia Vega Clarisa	Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep di MTS Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung	Menggunakan Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Penelitian ini mencakup pemahaman konsep selain motivasi belajar dan dilakukan di tingkat MTs (SMP).
7	Esti Erlinasari	Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil	Menggunakan Kahoot untuk meningkatkan	Fokus pada hasil belajar siswa pada materi Virus

		Belajar Siswa Kelas 10 SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus	hasil belajar siswa.	di tingkat SMA tanpa meneliti aspek motivasi belajar.
8	Mukhlis	Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar	Meneliti pengaruh media Kahoot terhadap minat/motivasi belajar siswa.	Fokus pada minat belajar siswa di tingkat SMK tanpa melibatkan hasil belajar sebagai variabel penelitian.
9	Riyan Cahya Ramenda	Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP	Menggunakan Kahoot untuk meningkatkan minat/motivasi belajar siswa.	Fokus pada pemahaman konsep matematis dan dilakukan di tingkat SMP dengan desain penelitian pretest-posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa.

G. Penegasan Istilah

a. Pengertian Media Ajar

Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (AECT). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.¹⁰

b. Pengertian Kahoot

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

¹⁰ Muhammad Hasan, Milawati, dkk. *Media Pembelajaran*, (CV Tahta Media Group, 2021), hlm. 29.

Sumarso menjelaskan aplikasi Kahoot merupakan “aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.”¹¹

Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi mengatakan aplikasi kahoot merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena Kahoot merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.¹²

c. Pengertian Motivasi

Motivasi belajar dari kata ‘motif’ yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak/dirasakan.

d. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan prestasi yang dicapai secara maksimal oleh siswa. Belajar merupakan proses atau kegiatan yang dijalani secara sadar untuk

¹¹ Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combro*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 9.

¹² Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi, Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, 2019, hlm. 96.

mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap. Hasil belajar merupakan kesanggupan untuk berbuat sesuatu sesuai dengan pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang telah mereka miliki.¹³

Hasil belajar merupakan indikasi tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari serangkaian perubahan sikap, pemikiran dan perilaku sebagai sebuah orientasi. Hasil belajar, tidak sekedar serangkaian angka-angka yang mengindikasikan level keberhasilan hanya pada aspek penilaian, namun sesungguhnya perubahan sikap dan pemikiran yang mencerminkan apa yang dipelajari.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan sistematis dapat diperoleh dengan menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari halaman judul, halaman sampul, dan daftar isi. Bagian inti, terdiri dari Bab 1 yaitu Pendahuluan, pembahasan pada bab ini merupakan gambaran dari keseluruhan isi dari proposal yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, pada bagian ini membahas tentang landasan teori yang dijadikan landasan dalam pembahasan pada bab selanjutnya. Pembahasan tersebut

¹³ Rusydi Ananda, Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, (Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020), hlm. 51.

antara lain yaitu kajian tentang media ajar, kahoot dalam pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Bab III Metode Penelitian, pada bagian ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknis analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, pada bagian hasil penelitian terdiri dari deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, pada bagian pembahasan dijelaskan temuan-temuan peneliti yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI Penutup, pada bagian penutup terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, serta daftar riwayat hidup.