

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. KAJIAN PUSTAKA

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, mengenai pengaruh model dan media pembelajaran, terdapat beberapa penelitian terkait. Seperti penelitian Nugraha (2018), yang berjudul Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pagaden Kelas VIII Dengan Gamification Kahoot. Dengan latar belakang permasalahan, kurang baiknya kemampuan guru dalam aspek pemahaman masalah, yang berdampak pada kemampuan pemahaman masalah matematis siswa, dan strategi yang digunakan dalam melatih kemampuan pemahaman masalah matematis siswa yang belum tepat, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah, serta kurangnya minat siswa dalam belajar matematika, juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan pemahaman masalah matematis siswa. Dari permasalahan tersebut, peneliti membuat bahan ajar e-learning dengan media interaktif Kahoot pada materi lingkaran yang termuat dalam kurikulum SMP kelas VIII dengan desain yang interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman masalah siswa. Dengan menggunakan model pembelajara Teknik STAD, yaitu melakukan pengelompokan siswa secara heterogen sesuai kreteria

kelompok kooperatif. Dengan demikian diperoleh 10 kelompok heterogen yang terdiri dari 4 anggota, serta membuat kelas virtual game di Kahoot sesuai dengan materi pembelajaran yang bertepatan dengan waktu penelitian, yaitu siklus 1 adalah mengenai unsur lingkaran, dan untuk siklus 2 adalah mengenai cara menghitung keliling dan luas lingkaran sebagai materi pengayaan. Dengan hasil penelitian, pemahaman siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata prestasi siswa kategori cukup yakni 67,84. Aktivitas pada siklus II kategori baik sebesar 81,20 terjadi peningkatan 13,36 (19,69%) dari siklus I.

Dalam penelitian Ningrum (2018), yang berjudul Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, dengan permasalahan yaitu rendahnya pemahaman mahasiswa menyelesaikan soal yang berhubungan dengan teori konsep. Hal itu dikarenakan mahasiswa berpikir abstrak dalam suatu materi yang diberikan. Tujuannya, dengan adanya media pembelajarangame interaktif kahoot! diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dan desain penelitian menggunakan pola posttest only control group design. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik posttest untuk mengukur hasil belajar mahasiswa dan metode angket untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan regresi linier dan Post Hoc Comparison dengan syarat sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dilakukan pada nilai posttest sebagai nilai pengetahuan, nilai keterampilan dan nilai sikap. Subyek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik

Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang angkatan 2017. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Pengambilan kelas berdasarkan pertimbangan dari kelas yang diampu oleh dosen. Sampel dari penelitian ini adalah offering A dan Offering B, Offering A sebagai kelas kontrol dengan penerapan kuis berbasis power point dan Offering B sebagai kelas eksperimen dengan kuis berbasis interaktif menggunakan kahoot!. Dengan hasil, bahwa sebanyak 23 mahasiswa (52,3%) memiliki respon yang sangat baik terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!, 15 mahasiswa (34,1%) memiliki respon baik, 4 mahasiswa (9,1%) cukup, dan hanya 2 mahasiswa (4,5%) yang memiliki respon kurang terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot!, serta terdapat pengaruh sebesar 34,78% antara penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (79,8%).

Fauzia dkk. (2015) yang berjudul Penerapan Model STAD Dalam Pembelajaran Materi Ajar Penggunaan Perangkat Lunak Presentasi. Dengan permasalahan, dalam proses pembelajaran siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran terutama ketika materi yang sedang diajarkan adalah teori. Siswa kurang aktif bertanya atau mengajukan pendapat dalam proses belajar mengajar, mereka cenderung pasif. Ketika guru mempersilakan siswa untuk bertanya, siswa tidak mau bertanya dan ketika ditanya, siswa hanya diam. Berdasarkan nilai ulangan harian, banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Maka solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan menerapkan

model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division). Pada model pembelajaran ini siswa dilatih untuk mengembangkan interaksi positif dengan sesama teman saat mereka dikelompokkan untuk memecahkan suatu permasalahan. Dengan adanya interaksi dengan teman satu kelompok, diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penelitian dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas berbentuk proses pengkajian bersiklus yang dilaksanakan di SMP Negeri 39 Semarang pada semester gasal tahun ajaran 2014 / 2015. Subjek penelitian diikuti oleh siswa siswa kelas IX-A yang berjumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes berupa observasi. Tes yang akan dilakukan pada penelitian ini antara lain tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Serta observasi digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Aspek yang diamati untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran adalah perhatian, keaktifan bertanya, keberanian berpendapat, tanggung jawab dan kerjasama dalam diskusi. Dan, hasil observasi pada siswa selama proses pembelajaran siklus I, terdapat 21 siswa yang masuk kategori aktif. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 28 siswa yang masuk kategori aktif. Persentase keaktifan pada siklus I ke siklus II meningkat yaitu dari 58,33% menjadi 77,78%.

Komikesari (2016), yang berjudul Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division. Dengan permasalahan, bahwa rata-rata nilai fisika siswa kelas X pada uji blok I adalah 40,5 dan yang mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 65 hanya 10% saja dari 177 siswa. Hal ini dikarenakan siswa kesulitan

dalam memahami konsep fisika. Pembelajaran fisika di kelas X didominasi oleh metode ceramah, dominannya peran guru dalam pembelajaran membuat siswa sangat pasif dan malas saat belajar. Solusi untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD). Populasi penelitian ini, yaitu seluruh siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandarlampung pada semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012 yang terdiri atas lima kelas berjumlah 177 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Dari populasi yang terdiri dari lima kelas diambil satu kelas sebagai sampel. Sampel yang diperoleh adalah kelas X₅ berjumlah 30 siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan tindakan model Kemmis dan Mc Taggart. Dan hasilnya, pembelajaran fisika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD) dapat meningkatkan Keterampilan Proses Sains (KPS) dari siklus ke siklus. Pada siklus I Keterampilan Proses Sains (KPS) siswa sebesar 73 dengan kategori 'baik'. Pada siklus II Keterampilan Proses Sains (KPS) siswa sebesar 82 dengan kategori 'sangat baik'. Pada siklus III Keterampilan Proses Sains (KPS) siswa kembali meningkat menjadi 86 dengan kategori 'sangat baik'.

Mulyati (2019) yang berjudul Meningkatkan Prestasi Belajar Matematikamelalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas VI SDN 03 Klegen Kota Madiun. Dengan permasalahan, hasil nilai UASBN prestasi mata pelajaran Matematika untuk rata-rata selalu diurutan bawah dibanding mata pelajaran lain, hasil ulangan Matematika pada Kompetensi Dasar 4.2 Mengolah dan menyajikan data dalam bentuk tabel, materi Menyajikan data dalam

bentuk tabel, Indikator disajikan data dalam bentuk tabel, Siswa dapat mengubah menjadi diagram lingkaran. Diketahui siswa kelas 6 dari 31 orang siswa yang memperoleh 75 keatas 0% yang memperoleh nilai 65-75 hanya 25%. Siswa yang mencapai nilai kurang dari 60 mencapai 75%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan indikator disajikan data dalam bentuk tabel, Siswa dapat mengubah menjadi diagram lingkaran adalah 72. Solusinya, meningkatkan prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif type STAD. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom action reseach). Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah (Kemmis dan Mc Taggart) yaitu, Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi, observasi, dan tes. Dan hasilnya, pembelajaran dengan model pembelajaran tipe STAD memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa individu dan secara klasikal pada siklus I nilai rata rata siswa 63 pada siklus II nilai rata-rata 81 meningkat 18 poin. Dan ketuntasan kelas pada siklus I (45%) siklus II (90%) ada peningkatan 45 %.. Pembelajaran dengan model pembelajaran type STAD mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapatnya, serta dapat meningkatkan rasa solidaritas terhadap teman dan meningkatkan tutor sebaya dalam proses pembelajaran.

2.2. LANDASAN TEORI

2.2.1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sugihartini (2016), model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, sebagai bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Dalam artian pembelajaran tersebut memiliki sistematika yang jelas, sehingga guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri (Sugihartini, 2016). Menurut Slavin dalam Mulyati (2019), pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat, sangatlah membantu dalam proses belajar pembelajaran, dimana suatu proses pembelajaran dilaksanakan secara sistematis, yang disesuaikan dengan kondisi yang terjadi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus membimbing siswa sesuai dengan cara ataupun gaya belajar mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan karakteristik siswa, media serta fasilitas yang tersedia, yang nantinya dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi yang akan disajikan.

Menurut Sugihartini (2016) terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan model pembelajaran, yaitu :

1. Kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran
2. Tujuan pengajaran yang akan dicapai
3. Bahan pengajaran yang perlu dipelajari siswa
4. Perbedaan individual dalam memanfaatkan indranya
5. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah
6. Materi yang disampaikan
7. Alokasi waktu/waktu tatap muka.

2.2.2. Model Pembelajaran STAD

Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, model pembelajaran kooperatif dapat memudahkan siswa dalam pemecahan suatu masalah, karena dalam pembelajaran secara berkelompok siswa mampu bertukar pikiran, dan mampu memberikan pendapat siswa satu dengan yang lainnya, yang nantinya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Trianto dalam (Lubis, 2012) terdapat 6 fase dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD, yang dijabarkan pada Tabel 2.1. yaitu :

Tabel 2. 1
Fase Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut.
Fase 2 Menyajikan atau menyampaikan informasi.	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.

Fase	Kegiatan Guru
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar.	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi.	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan.	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.

Menurut Zuhartati (2011) dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD, terdapat beberapa kelebihan serta kekurangan, yaitu :

A. Kelebihan

1. Siswa dapat belajar dari siswa lainnya yang telah mengerti, sehingga rasa malu untuk bertanya terhadap materi yang belum dimengerti siswa, dapat berkurang.
2. Siswa dapat saling aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
3. Siswa menjadi harus merasa siap, karena akan mendapatkan tes secara acak oleh guru bidang studi.
4. Di dalam penelitian, guru dapat melihat kemampuan dari masing-masing individu siswa terhadap pemahaman materi.

B. Kekurangan

1. Bagi siswa yang belum dapat bekerja sama dengan kelompoknya dan tidak dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, maka siswa tersebut akan tertinggal dari siswa yang lainnya.
2. Apabila di dalam kelompok tersebut tidak terdapat siswa yang mengerti akan soal atau materi yang telah diberikan oleh guru, maka seluruh anggota kelompok tersebut akan mendapat kesulitan dalam memecahkan masalah.
3. Di dalam penggunaan pembelajaran kooperatif model STAD ini akan menggunakan waktu yang lama, karena dalam model ini siswa diminta untuk membentuk kelompok, menata ruang kelas, dan guru juga harus membimbing semua kelompok yang terdapat di dalam kelas tersebut.

2.2.3. Kahoot!

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa, dan siswa mampu memahami materi yang disampaikan, sehingga mampu mencapai pembelajaran yang maksimal. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik, untuk tercapainya tujuan pendidikan (Sugihartini, 2016). Pengertian media menurut Santoso S. Hamijaya dalam (Sugihartini, 2016) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Menurut Sugihartini (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim pesan (guru) ke penerima pesan (siswa), sehingga merangsang siswa untuk berpikir dan memperhatikan proses pembelajaran agar proses belajar dapat terjadi. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan fasilitas yang ada, karakteristik belajar siswa, serta kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kahoot! adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. Kahoot! dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot! dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. Kahoot! dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok (Ningrum, 2018).

Menurut Rofiyarti & Sari (2017), cara memainkan Kahoot! untuk pembelajaran di dalam kelas, yaitu,

1. Pengajar mengakses website <https://kahoot.com/> dan membuat akun
2. Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia

3. Pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphone) dan mengakses <https://kahoot.it/>.
4. Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar
5. Pembelajar memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

Menurut Ningrum (2018), Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban.

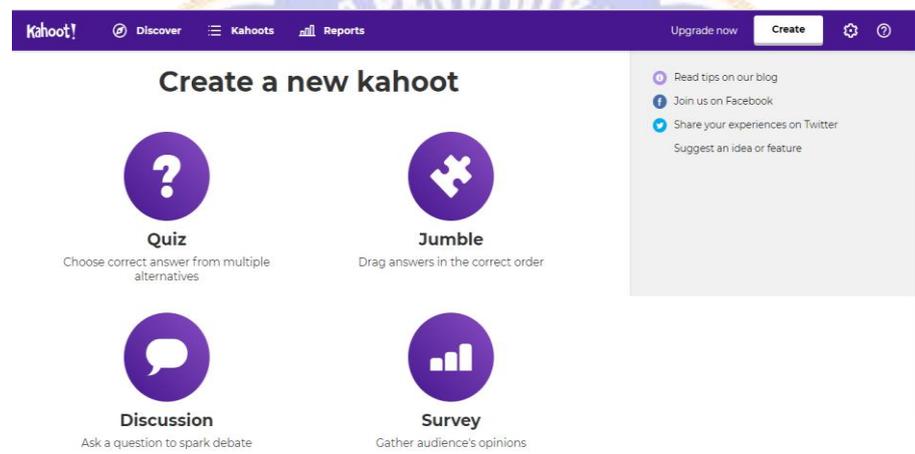
Menurut pernyataan kuisioner yang terdapat dalam **(Barus & Soedewo, 2018)** bahwa media Kahoot! memiliki beberapa kelebihan yaitu, sebanyak 94,3 % menyatakan penggunaan media Kahoot! dapat berpartisipasi dengan aktif dalam menjawab pertanyaan, 75,7 % menyatakan ada kolaborasi dengan tim dalam menjawab pertanyaan, 94,3 % dapat meningkatkan spirit dalam Team Work, 98,6 % menyatakan dapat menambah motivasi anda dalam belajar, 97,2 % dapat meningkatkan minat anda dalam belajar, 95,7 % dapat membantu dalam pemahaman materi yang telah diberikan, 92,8 % dapat menambah pengetahuan anda tentang materi yang telah diberikan, 94,7 % membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Sedangkan kekurangan adalah, sebanyak 71,4 % koneksi jaringan internet kadang-kadang terputus, 24,3 % smartphone tidak dapat terakses dengan internet dari awal, 24,3 % smartphone tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus, 7,1 % game ini hanya membuang waktu belajar saja.

Pada penggunaan media, guru maupun siswa harus mengakses website yang berbeda. Berikut merupakan tampilan dari media Kahoot! yang akan digunakan, yaitu :

A. Tampilan pada guru

1. Tampilan Fitur

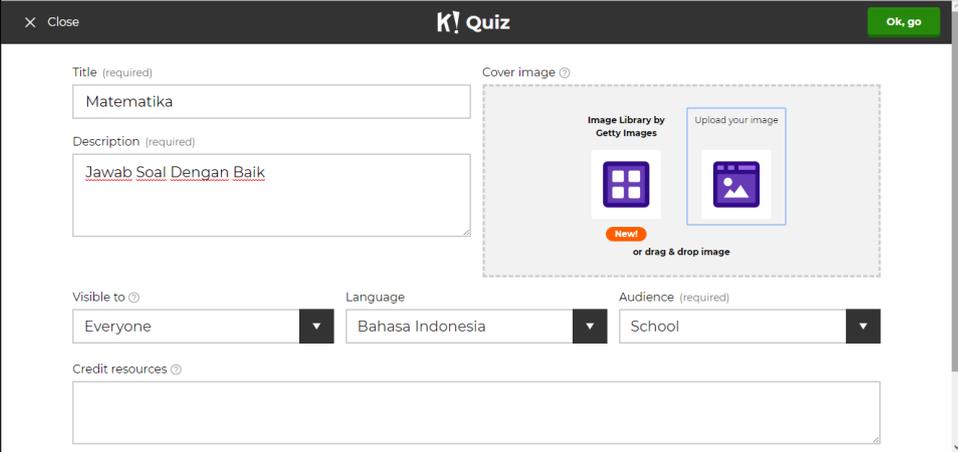


Gambar 2. 1
Tampilan Fitur

Penjelasan :

Kahoot! memiliki 4 fitur, diantaranya fitur Quiz, Jumble, Discussion, dan Survey. Namun dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan fitur kuis dalam mengevaluasi kemampuan siswa.

2. Tampilan Intro pada Fitur Quiz



The screenshot shows the 'K! Quiz' intro form. It has a 'Close' button on the top left and an 'Ok, go' button on the top right. The form contains the following fields:

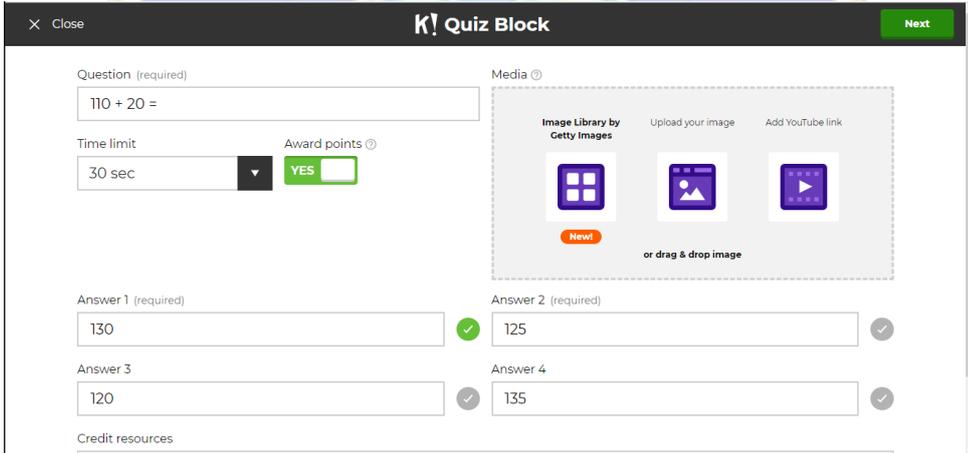
- Title (required):** Matematika
- Description (required):** Jawab Soal Dengan Baik
- Cover image:** A section with three options: 'Image Library by Getty Images', 'Upload your image', and 'Add YouTube link'. Below these options is a 'New!' badge and the text 'or drag & drop image'.
- Visible to:** Everyone (dropdown menu)
- Language:** Bahasa Indonesia (dropdown menu)
- Audience (required):** School (dropdown menu)
- Credit resources:** An empty text area.

Gambar 2. 2
Tampilan Intro pada Fitur Quiz

Penjelasan :

Sebelum membuat menginputkan pertanyaan, guru terlebih dahulu membuat intro dengan menambahkan judul, description, serta cover yang bisa berupa images atau video intro yang dijoinkan dengan youtube melalui link.

3. Tampilan Input Soal



The screenshot shows the 'K! Quiz Block' input form. It has a 'Close' button on the top left and a 'Next' button on the top right. The form contains the following fields:

- Question (required):** 110 + 20 =
- Time limit:** 30 sec (dropdown menu)
- Award points:** YES (checkbox)
- Answer 1 (required):** 130 (with a green checkmark)
- Answer 2 (required):** 125 (with a green checkmark)
- Answer 3:** 120 (with a green checkmark)
- Answer 4:** 135 (with a green checkmark)
- Media:** A section with three options: 'Image Library by Getty Images', 'Upload your image', and 'Add YouTube link'. Below these options is a 'New!' badge and the text 'or drag & drop image'.
- Credit resources:** An empty text area.

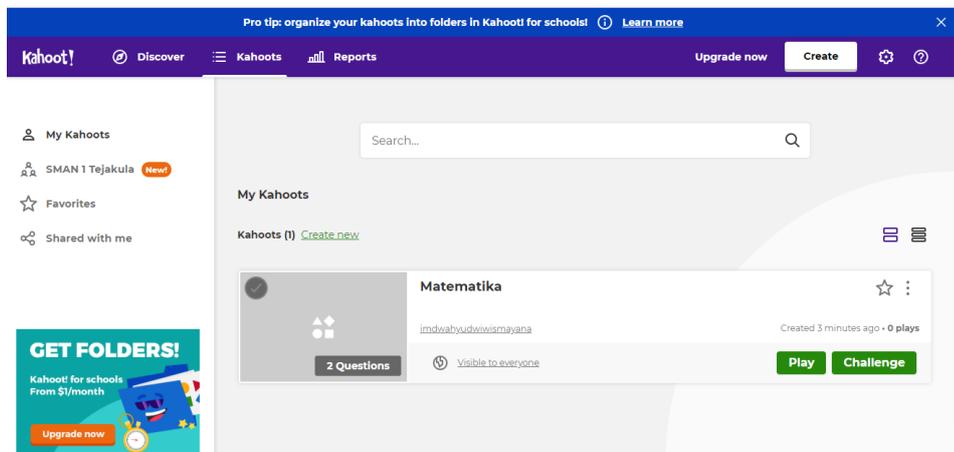
Gambar 2. 3
Tampilan Input Soal

Penjelasan :

Guru dapat mengatur durasi dalam menjawab pertanyaan, dan dapat mengaktifkan sistem point yang nantinya media akan memberikan point terhadap

jawaban siswa yang benar, yang memiliki bobot yang berbeda tergantung dari kecepatan siswa dalam menjawab.

4. Tampilan Profil Admin

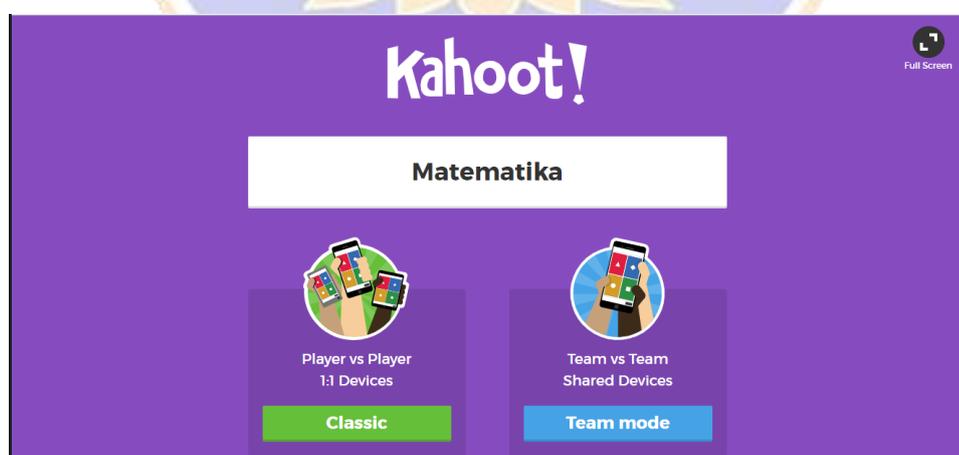


Gambar 2. 4
Tampilan Profil Admin

Penjelasan :

Jika guru sudah membuat beberapa pertanyaan di Kahoot!, maka guru dapat memberikan kuis di dalam kelas dengan mengklik tombol Play, ataupun kuis di luar kelas (home work) dengan mengklik tombol Challenge.

5. Tampilan Jenis Quis



Gambar 2. 5
Tampilan Jenis Quis

Penjelasan :

Guru dapat memberikan jenis kuis individual dengan mengklik tombol Classic, ataupun kuis berkelompok dengan mengklik Team Mode.

6. Tampilan Intro Quis

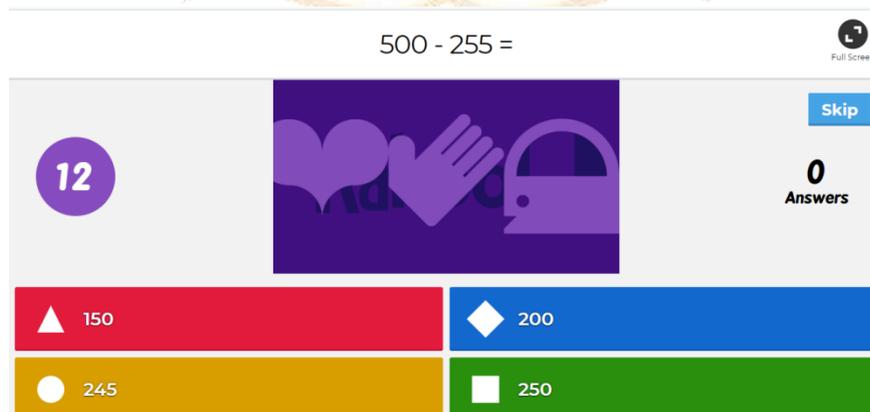


Gambar 2. 6
Tampilan Intro Quis

Penjelasan :

Setelah memilih jenis kuis yang akan diberikan, guru harus memberikan pin kepada siswa untuk masuk ke kuis, jika siswa telah memasukkan pin serta nama, maka akan terlihat jumlah player serta nama yang sudah masuk ke kuis. Kalau sudah, guru harus klik Start untuk memulai kuis.

7. Tampilan Soal

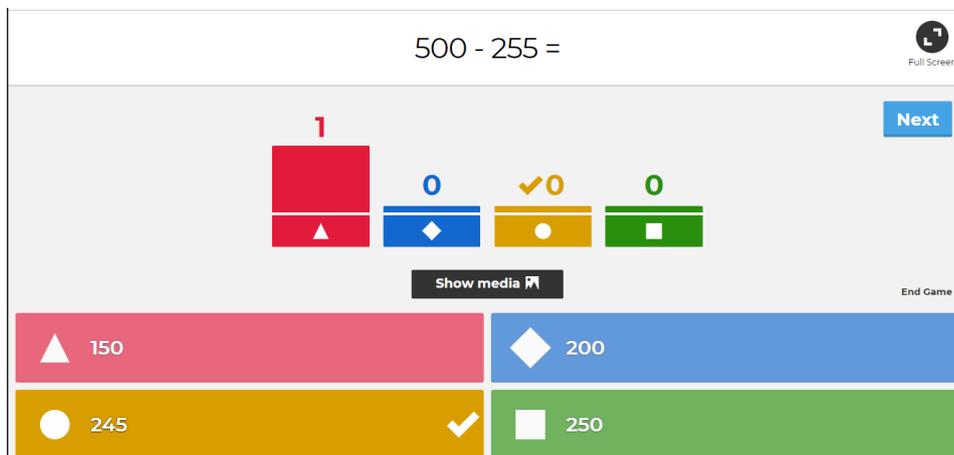


Gambar 2. 7
Tampilan Soal

Penjelasan :

Terdapat empat pilihan jawaban yang diwakili dengan gambar, serta warna yang berbeda, guru juga mampu melihat jumlah siswa yang telah menjawab.

8. Tampilan Jawaban



Gambar 2. 8
Tampilan Jawaban

Penjelasan :

Ketika durasi menjawab sudah habis, maka guru mampu melihat jawaban siswa keseluruhan, misalnya terdapat satu siswa yang menjawab 150, namun jawaban yang benar adalah 245. Jika sudah, maka guru harus klik Next untuk melanjutkan ke soal berikutnya.

9. Tampilan Peringkat



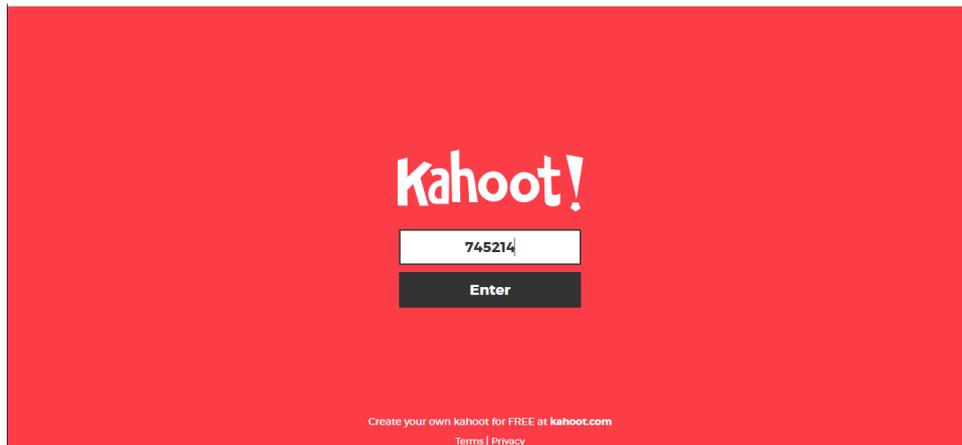
Gambar 2. 9
Tampilan Peringkat

Penjelasan :

Setelah menjawab semua soal, maka akan muncul nilai siswa 3 terbesar dari jumlah keseluruhan, disertai dengan jumlah nilai yang diperoleh di setiap juara.

B. Tampilan pada siswa

a. Tampilan Input Pin

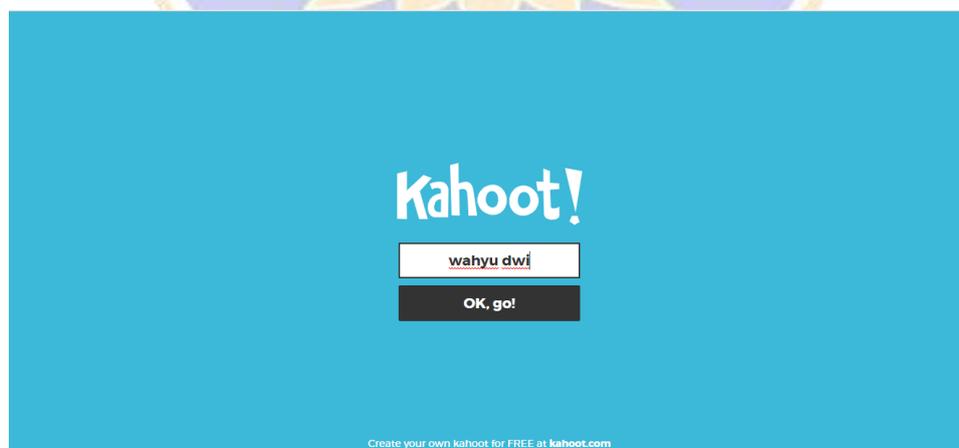


Gambar 2. 10
Tampilan Input Pin

Penjelasan :

Siswa harus menginputkan pin yang diberikan guru, untuk masuk ke kuis.

b. Tampilan Input Nama

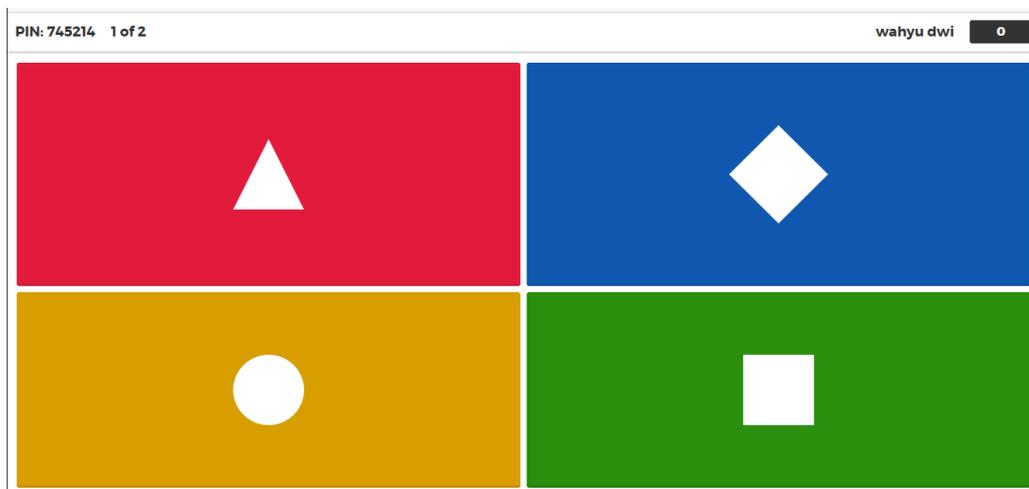


Gambar 2. 11
Tampilan Input Nama

Penjelasan :

Selain pin, siswa juga harus menginputkan nama sebagai identitas saat menjawab pertanyaan.

c. Tampilan Pilihan Jawaban

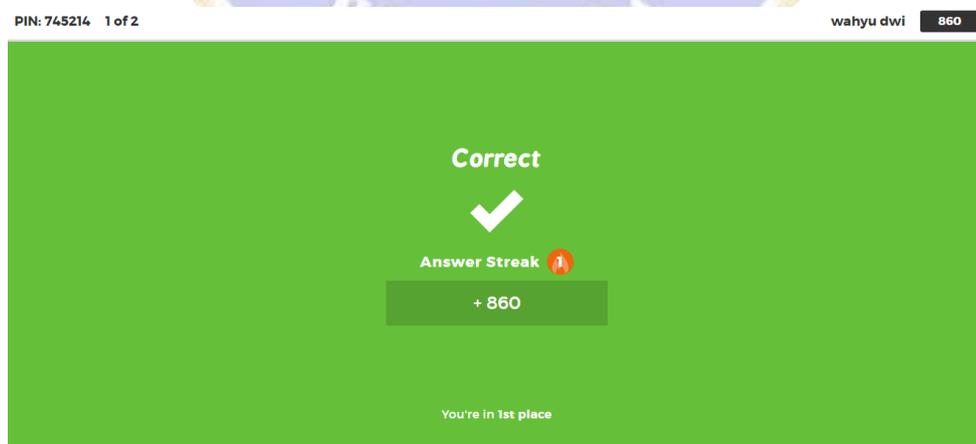


Gambar 2. 12
Tampilan Pilihan Jawaban

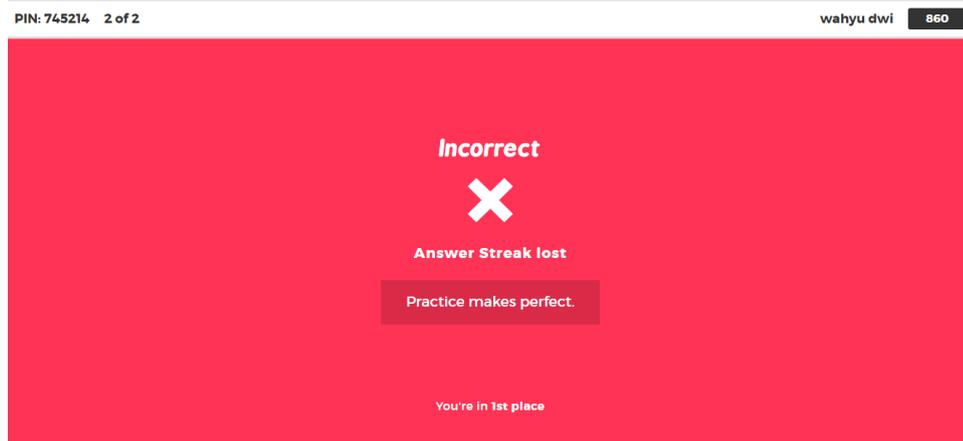
Penjelasan :

Soal hanya muncul pada tampilan guru, sedangkan pada siswa hanya terdapat pilihan jawaban yang diwakili oleh gambar serta warna yang berbeda.

d. Tampilan Jawaban Siswa



Gambar 2. 13
Tampilan Jawaban Benar



Gambar 2. 14
Tampilan Jawaban Salah

2.2.4. Hasil Belajar

3.8.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, dimana kita bisa mengetahui berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Menurut Sudjana dalam (Sriantana, 2017) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono dalam (Sriantana, 2017) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sedangkan menurut Sardiman dalam (Sriantana, 2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku ke hal yang positif, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, serta sikap seseorang, dari suatu proses pembelajaran.

3.8.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar setiap individu dipengaruhi oleh proses belajar peserta didik. Menurut Muhibin Syah dalam (Tejawati, 2017) menyebutkan faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar.

A. Faktor dari dalam

Yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik belajar. Faktor dari dalam (internal) meliputi dua aspek, fisiologi dan psikologis.

1. Fisiologi, faktor ini meliputi kondisi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indera.
2. Kondisi psikologis, faktor ini meliputi kecerdasan, bakat, minat aktivitas, emosi, dan kemampuan kognitif.

B. Faktor dari luar

Yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

1. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah manusia atau sesama manusia, baik manusia itu ada (kehadirannya) ataupun tidak langsung hadir. Dalam lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar

peserta didik ini dapat dibedakan menjadi tiga yaitu rumah, sekolah, dan masyarakat.

2. Lingkungan non sosial meliputi keadaan udara, waktu belajar, cuaca, lokasi gedung sekolah, dan alat-alat pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, satu dengan yang lainnya berbeda, sehingga guru harus memperhatikan perbedaan individu dalam proses pembelajaran.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Dalam proses pembelajaran, guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar, yang nantinya mampu membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Maka, guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan, yang disesuaikan dengan kondisi siswa selama proses pembelajaran.

Setelah dilakukan observasi di SMA Negeri 1 Tejakula, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di kelas X, khususnya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kurikulum K-13, yaitu dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dari 252 siswa terdapat 43,65% yang mendapat nilai memenuhi standar kelulusan, yang artinya hasil belajar siswa tergolong masih rendah. Selain itu, cara guru mengajar masih monoton menggunakan metode ceramah, yang membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran, tidak adanya buku sebagai sumber belajar, dan pemanfaatan fasilitas yang kurang maksimal, seperti lcd proyektor, laboratorium komputer, serta wifi yang telah

disediakan oleh pihak sekolah, serta penggunaan smartphone yang kurang efektif digunakan oleh siswa.

Dari permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media Kahoot! dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang nantinya pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan siswa dalam bertukar pikiran, serta pemanfaatan fasilitas secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaan, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media Kahoot! dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelas eksperimen, serta tanpa media Kahoot! dan model pembelajaran tipe STAD pada kelas kontrol. Setelah menentukan kelas, selanjutnya peneliti akan memberikan post-test yang sama, di akhir pertemuan di setiap kelas. Kemudian hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media Kahoot! dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dengan kelas tanpa menggunakan media Kahoot dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Adapun kerangka berpikir peneliti yang dapat digambarkan dalam Gambar 2.1



2.4. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris (Setyosari, 2010).

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

- A. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD serta penggunaan media Kahoot!, dengan siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media Kahoot!.
- B. Terdapat respon yang positif siswa kelas X SMA Negeri 1 Tejakula setelah menggunakan model pembelajaran tipe STAD dengan menggunakan media Kahoot!.

