BAB II

KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu oleh Budiarti dan Astri yang berjudul "Penerapan model pembelajaran active learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Tulusrejo 2 Kota Malang" menyimpulkan terjadi peningkatan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa yang meliputi visual *activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities.*[1]

Penelitian oleh Maisaroh dan Roestrieningsih dengan judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran "*Active Learning Tipe Quiz Team"* Pada Mata diklat Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor", menyebutkan bahwa penerapan metode pembelajaran quiz team, dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa secara optimal pada mata diklat keterampilan dasar komunikasi kelas X AP-1 di SMK Negeri 1.[2]

Surat kabar elektronik Pekalongan News yang berjudul "Pengaruh Games Terhadap Perkembangan Anak". Materi yang dimuat dalam surat kabar tersebut mengenai permainan game yang mempunyai tindakan aktivitas berulang-ulang di dalam game tersebut dapat memperkuat koneksi sel-sel otak yang mendasari kemampuan mengingat dan belajar anak.

---

[1] Budiarti, "Penerapan model pembelajaran active learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Tulusrejo 2 Kota Malang" dikutp dari http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=53246 2 Agustus 2018.

[2] Maisaroh, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata diklat Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor" dikutip dari https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/571 2 Agustus 2018.

Permainan yang membutuhkan tindakan nyata dapat mempengaruhi area premotor dan konteks parietal pada otak yang berfungsi mengontrol gerakan sensorik.[3]

Handini mengungkapkan dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa". Bahwa Pendidikan adalah tugas negara yang penting dan sangat strategis untuk menciptakan bangsa yang maju dan unggul dalam persaingan global. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan prasyarat dasar bagi terbentuknya peradaban yang lebih baik dan sebaliknya, sumber daya manusia yang buruk akan menghasilkan peradaban yang buruk.[4]

Penelitian oleh Khabidin dengan judul: "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara", pada penelitian ini menggunakan kuantitatif dan termasuk jenis penelitian lapangan, dengan tehnik pengumpulan data menggunakan angket tertutup. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat efektifitas sebesar nilai sig.(2-tailed) yaitu sebesar nilai T= 29,116 dengan p= 0,000 adalah (p=0,000< 0,05) yang mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. [5]

Penelitian oleh cahya kurnia dewi dengan judul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X ", Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dan bagaimana respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan

---

[3] Surat kabar elektronik Pekalongan News (2015), "Pengaruh Games Terhadap Perkembangan Anak".

[4] Handini, "Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa".

[5] Khabidin, " Efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam pengkondisian kelas pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP N 1 Pagentan kabupaten banjarnegara", *Skrip*si, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019. Hal, 53-dst.

menggunakan model penelitian pengembangan instrument tes. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat layak[6].

Penelitian oleh Flaviana Siwi Kusumastuti dengan judul "Perbedaan Respon Siswa Terhadap Penggunaan Kuis Klasik dan Kuis Kahoot" , Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan perbedaan respon yang ditunjukkan siswa ketika mengikuti kuis klasik dan kuis kahoot baik secara individu maupun secara kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang menggambarkan tentang respon yang ditunjukkan oleh siswa ketika mengikuti kuis klasik dan kuis kahoot. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat beberapa perbedaan yang ditunjukkan oleh siswa ketika mengikuti kuis klasik dan kuis kahoot. Untuk respon kognitif pada kuis klasik siswa dapat mengingat, serta menggunakan materi yang digunakan oleh guru. [7]

Penelitian oleh Vina Wulandari dengan judul "Penerapan Model Learning Cycle Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Pelajaran Administrasi Umum", Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang interaktif dan terbaru adalah media kahoot. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tehnik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran learning cycle SE pada kelas X OTKP 1 SMK Negeri turen malang memiliki katagori yang baik. Dilihat dari kesesuaian aktifitas guru

[6] Cahya Kurnia Dewi " Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika kelas X", *Skripsi,* Bandar Lampung: Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung, 2018. Hal, 55-dst.

[7] Flaviana Siwi Kusumastuti, "Perbedaan Respon Siswa Terhadap Penggunaan Kuis Klasik dan Kuis Kahoot", *Skripsi,* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma 2018. Hal 49-dst.

dan peserta didik dengan kisi-kisi pelaksanaan pembelajaran dan sinteks model learning cycle SE.[8]

Persamaan kajian pustaka tedahulu disini adalah sama-sama meneliti seberapa efektifkah metode games bila diterapakn di suatu metode pembelajaran. Apakah para peserta didik menerima pelajaran dengan baik apabila menggunakan metode games dan dapat menyerap mata pelajaran lebih bagus dibandingkan dengan metode yang lain.

Perbedaan kajian pustaka terdahulu disini adalah para peneliti tedahulu meneliti tentang *active learning* dan sebagian lagi tidak menyebutkan lebih spesifik permainan apa yang diterapkan, peneliti hanya menyebutkan "permainan" saja. Disini saya meneliti tentang permainan kahoot yang diterapkan di SMA UII Banguntapan Bantul.

Dan posisi penelitian penulis disini dalam kaitannya dengan penelitian terdahulu adalah, penelitian ini spesifik hanya meneliti motode pembelajaran kahoot. Seberapa efektifkah metode pembelajaran kahoot bila diterapkan dalam dunia pendidikan saat ini, dan seberapa besar minat belajar peserta didik bila menggunakan metode pembelajaran kahoot.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu *Effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuan secara ideal. Efektifitas dapat dikatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti misalnya usaha X adalah 60% efektif dalam mencapai tujuan Y.

[8] Vina Wulandari, " Penerapan model lerning cycle berbantuan media kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Umum", *Skripsi*, Jawa Timur: Universitas Negeri Malang 2019. Hal, 45-dst.

Efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusahan melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Sedangkan menurut Purwadarminta "di dalam pengajaran efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan, dengan demikian analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan pengajaran".

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, mujarab, atau mapan.[9]

Aan Komariah dan Cepi Tratna yang dimaksud efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas dan waktu) telah tercapai. Efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, organisasi, kelompok makin dekat pencapaian prestasi yang diharapkan supaya lebih efektif penilaiannya.[10]

Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat.[11]

Efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil. Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu

---

[9] Djaka, *Kamus lengkap bahasa indonesia masa kini*.(Surakarta: Pustaka Mandiri, 2011), hal. 45.

[10] Aan Komariah dan Cepi Triatna *visionary leader ship menuju sekolah efektif*.(Bandung:Bumi Aksara, 2005), hal 34.

[11] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru: 2010).

model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar siswa menurun atau tetap (tidak ada peningkatan) maka model pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif. Jadi tingkat keefektifan model pembelajaran *s* diukur dari out-put. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas suatu pembelajaran, baik dari faktor pendidik, faktor peserta didik, materi pembelajaran, media, metode maupun model pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada efektivitas metode pembelajaran kahoot yang diterapkan di SMA UII. Peneliti menggunakan kriteria efektif apabila pada hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Seorang pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien.[12]

Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh peserta didik, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam masyarakat. Suatu metode bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan metode yang tepat guna.Maksudnya dengan memakai metode tertentu tetapi dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik.

Hasil pembelajaran yang baik haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga dampak dalam perubahan sikap dan tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini sudah barang tentu harus dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional, dalam arti mudah diukur. [13]Agar metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran bias lebih efektif makan pendidik harus mampu

[12] Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008).
[13] Ismail Arif, *Model-model Pembelajaran Mutakhir* (Yogyakarta: Pustaka, 2008), hal. 45.

melihat situasi dan kondisi peserta didik, termasuk perangkat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berkemampuan sedang tentu berbeda dengan peserta didik yang pandai. Metode caramah misalnya akan menjadi kurang efektif jika dipakai dalam kelas dengan jumlah siswa besar, karena berbagai alasan, seperti sebagian mereka kurang memperlihatkan pembicaraan pendidik, bicara sendiri dengan temannya, pendidik kurang optimal dalam mengawasi peserta didik.[14]

Untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman maka kebutuhan pembaharuan dalam metode merupakan suatu keharusan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%) peserta didik secara aktif, baik fisik, mental maupun social dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajaran yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%). Suatu proses belajar mengajar efektif dan bermakna akan berlangsung apabila dapat memberikan keberhasilan bagi peserta didik maupun pendidik itu sendiri.[15]

2. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.[16]

---

[14] *Ibid*

[15] *Ibid*

[16] Wina Sanjaya *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal. 147.

Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang pendidik maka pembelajaran akan semakin baik. Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu. Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat prosedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.[17]

Apabila strategi merupakan *"a plan of operation achieving something", maka metode yang digunakan adalah "a way in achieving something"* Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan susunan rencana dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis agar tujuan pembelajaran tercapai. Beberapa metode pembelajaran antara lain presentasi, diskusi, simulasi, demonstrasi, klasifikasi, dan parodi.

Pengertian Metode Pembelajaran Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai apa yang telah ditentukan. Dengan kata lain metode adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.[18]

Dalam buku Rusman, Joyce dan Weil berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah salah satu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana

---

[17] *Ibid*

[18] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. (Semarang: RaSAIL Media Gorup, 2011), hal. 8.

pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membibing pembelajaran dikelas atau yang lain. Metode pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik boleh memilih metode pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikanya.[19]

Brady, mengemukakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai blueprint yang dapat dipergunakan untuk membimbing pendidik di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.[20]

Sedangkan Soekamto, dkk mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar, Van Sickle[21] dalam penelitiannya mengenai model cooperative learning dan implikasinya terhadap perolehan belajar peserta didik dan pengembangan kurikulum social studies, menemukan bahwa sistem belajar kelompok dan debriefing secara individual dan kelompok dalam model cooperative learning mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual peserta didik, berkembangnya sikap ketergantungan yang positif, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar peserta didik, serta pengembangan dan ketercapaian kurikulum.[22]

---

[19] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011),,hal.133 9.

[20] Aunurrahmah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta,2009), hal. 146.

[21] Van Sickle, *Cooperative Learning The A Guide to Co-operative Learning* (SRM Production Sevice Sdn. Bhn, 1983)

[22] Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperatif learning Analisis Model Pembbelajaran IPA*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009) ,hal. 13

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memulai pelaksanaan suatu kegiatan penilaian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.[23] Salamun dan Sudrajat menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah sebuah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Hal itu berarti pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.[24]

Penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena dengan metode pendidik dapat merencanakan proses pembelajaran yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pembelajaran. Macam-macam metode pembelajaran antara lain: (a) metode tutorial (pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan), (b) metode demonstrasi (pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan proses, situasi, benda, atau cara kerja), (c) metode debat (meningkatkan kemampuan akademik peserta didik), (d) metode *Role Playing* (cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan), dan (e) metode *problem solving* (pemecahan masalah).[25]

Selain metode-metode di atas, dikemukakan juga beberapa metode dalam pembelajaran bahasa. Menurut Saksomo (dalam Sudrajat,2009: 6) metode-metode dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:(a) metode gramatika-alih bahasa, (b) metode mimikri-memorisasi,(c) metode langsung, metode oral, dan metode alami, (d) metode TPR dalam pembelajaran menyimak dan berbicara, (e) metode diagnostik dalam pembelajaran

---

[23] Sangidu, *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat* (Yogyakarta: UGM, 2004), hal. 92.

[24] Sudrajat, *Pengertian Pendekatan Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008), hal. 78.

[25] *Ibid*

membaca pemahaman, (f) metode SQ3R dalam pembelajaran membaca, (g) metode APS dan metode WP2S dalam pembelajaran membaca permulaan, serta (h) metode SAS dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran memiliki banyak jenis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

3. Kahoot

Kahoot adalah aplikasi game yang memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara online di dalam kelas. Salah satu tujuan utama permainan ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan dan berinisiatif mencatat materi yang diajarkan oleh pendidik di dalam kelas.

Kahoot*!* *is a game-based learning platform, used as educational technology in classrooms and other learning institutions. The company was launched in August 2013 in Norway.[2] Its learning games, "kahoots", are multiple-choice quizzes that allow user generation and can be accessed via web browser.*

Salah satu game yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah kahoot. Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan

mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.[26]

Kahoot ini tersedia secara gratis, sebuah platform pembelajaran berbasis game real-time yang telah mendapat penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta penggunan diseluruh dunia. Hal ini memungkinkan pendidik membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainya. Penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera dan pemenang keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Papan skor di akhir pertandingan akan menampilkan pemenangnya. Hal baik tentang kahoot adalah hasil data analisis deskriptif dapat diekspor dan diselamatkan oleh pengguna untuk masa depan referensi. Untuk membuat game kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web kahoot (http://getkahoot.com). Setelah memiliki akun kahoot, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan kahoot. Menggunkan laptop atau semartphone peserta didik dapat mengaskes permainan dengan menggunakan aplikasi kahoot atau dengan browsing website www.kahoot.it. Peserta didik perlu memasukan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah game kahoot dimulai, peserta didik akan mendapatkan poin jika menjawab benar yang diberikan untuk penjawab tercepat.[27]

Disimpulkan bahwa kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis

[26] Darren H. Iwamoto et al., Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoottm On Stident Performance, Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE, 2017, hal 82.

[27] Ismail MA-A, dan Mohammad JA-M, Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education, Education in Medicine Journal, Vol 9 No.2, 2017. hal 20.

dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

4. Bermain game online

Untuk mempermudah pembahasan skripsi, dalam hal ini peneliti akan berikan sedikit gambaran bagaimana itu bermain dan pengertian game online.

a. Pengertian

Menurut Huizinga, bermain merupan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengakar akan tetapi dilakukan dengan sukarela yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.[28]. Sedangkan Menurut Elizabeth B.Hurlock, bermain merupan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulnya, tanpa mempertimbngkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar kewajiban.[29]

Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bagian dari permainan yang keduanya saling berkaitan. Permainan merupakan kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat aturan, pemain, dan budaya. Didalam permainan biasanya terdapat konflik berupa rekayasa atau buatan. Selain itu, dalam permainan juga terdapat aturan-aturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku permain dalam mendominasi suatu permainan.

[28] Siti Rahayu Haditomo, dkk, *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*, Vol. XVI, hal 132-132.

[29] Elizabeth B.Hurlock, perkebangan anak, jilid I, hal 320

b. Tahapan dalam bermain.

Bermain dalam psikologi perkembangan memiliki 4 tahapan, yaitu:[30]

1) Tahap eksplorasi

Yaitu tahap dimana individu dalam usia 3 bulan mulai menggunakan indera pengliatannya dan menggunakan secara acak untuk meraih setiap benda yang diarahkan kemudian diraih menggunakan tangan. Tahap selanjutnya menggunakan tangan dan kaki untuk merangkak atau berjalan dan mulai memperhatikan segala yang ada didalam jangkauan.

2) Tahapan permainan

Dimulai pada usia 2-5 tahun. Setelah anak melalui tahap eksplorasi dalam dirinya, anak kemudian membayangkan bahwa benda-benda disekitarnya hidup, dapat bergerak, dan berbicara ini terjadi pada usia 2-3 tahun pertama. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan mengurangi minatnya pada mainan. Melainkan lebih tetarik pada permainan yang tidak hanya bisa dimainkan secara individu tetapi membutuhkan orang lain.

3) Tahap bermain terjadi pada anak-anak usia sekolah,

Dalam tahap ini permainan yang dilakukan lebih beragam, terutama pada saat mereka sendirian. Mereka cenderung mencari cara untuk dapat melakukan permainan yang bisa minghilangkan rasa bosan. Misalnya, *Gatget,Online, PS,* dan

[30] Hurlock, Perkembangan anak, jilid I, hal 320.

permainan individu lainnya. Tetapi dalam perkembangan saat ini permainan individu dapat dimainkan bersama orang lain. Tetapi, dalam perkembangan saat ini permainan individu dapat dimainkan bersama orang lain meskipun tidak bertemu. Dalam hal ini biasanya anak cenderng mengajak anak yang lain untuk bergabung dalam permainan ini.

4) Tahap melamun semakin mendekati masa puber

Biasanya anak banyak kehilangan minatnya untuk bermain dan banyak untuk melamun. Hasilnya hal-hal yang berhubungan dengan online banyak lebih diminati dengan upaya untuk melampiaskan perasaannya, dengan mencurahkan isi hati kedalam dunia maya (update status)

***5.* Karakteristik Bermain**

Bermain pada masa anak- anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa, karakteristik permainan pada masa anak-anak adalah sebagai berikut:[31]

a. Bermain dipenguhi tradisi Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan ke generasi selanjutnya.

b. Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat di

[31] Hurlock, *Perkembangan Anak, Edisi Keenam* (Jakarta: Padji, 1995)

mainkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik. Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur; kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengambangakan teknik untuk membangun rancangan yang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.

c. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih memacu adrenalin dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meinggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.

d. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permaianan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, sseperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.

e. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia Pada fase pra sekoah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi

anggota gang, semua beruabah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permianannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

f. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

g. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhattikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Secara bertahap menjadi semakin formal.

h. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.

i. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.

j. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak. Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermaian dengan cara

yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.

6. Bentuk-bentuk Permainan

Bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik,emosi,minat dan lainnya.[32]

Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, diantaranya adalah"

a. Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja. Tidak ada peraturan selama ia suka ia dapat melakukannya.
b. Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.
c. Permainan Khayal/Peran. Yakni permainan Pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.
d. Mengumpulkan benda-benda. Anak akan mengumpulkan benda benda yang ia kagumi dan menarik minatnya.
e. Melakukan penjelajahan.

[32] Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), hal. 33.

f. Permainan (games) dan olah raga. Permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.
g. Musik. Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tarian yang diiringi musik.
h. Melamun. Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativias anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsur- unsur baru dalam lamunannya.

Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri yang termasuk dalam kategori permainan ini adalah:

a. Membaca, dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman yang baru.
b. Melihat Komik. Komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada cerita.
c. Menonton film. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti "pengasuh anak" karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua.
d. Mendengarkan radio. Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal.
e. Mendengarkan musik. Musik dapat didengar melaui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.

7. Fungsi Bermain dalam Pendidikan

Bermain kaitannya dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk pengunjukkan atau pun permainan sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dan bernilai bagi anak dalam membuahkan pengalaman belajar tertentu. Fungsi bermain secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pengembangan Kognitif. Penelitian membenarkan adanya hubungan kuat antara bermain dan perkembangan kognitif, salah satunya yaitu bermain simbolik.[33] Pernyataan tersebut didukung oleh Vigostky dan Piaget dalam Sugianto.[34] yang menyatakan bahwa, bermain simbolik itu permainan yang penting sekali dalam pengembangan berpikir abstrak.
b. Pengembangan Sosial. Bermain adalah model yang baik untuk mengembangkan sosial anak, karena akan mendorong anak-anak berinteraksi sosial.
c. Pengembangan Emosional. Bermain adalah media untuk mengekspresikan pikitan dan perasaan.
d. Pengembangan Fisik. Bermain adalah media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan.

8. Game online

Pengertian Game online Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau

---

[33] Bennet, N, *Teaching through play teachers thinking and classroom practice. (Terjemahan Nur Adi Trastria)* (USA: Open Unversity, 2005)

[34] Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Gerak* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikdasmen, 1997), hal. 45.

jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.[35]

Dalam laporan Hexavianto dikutip oleh Tri Wulandari dijelaskan bahwa setiap tahun jumlah pemain game di Indonesia terus menurus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan game hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna game online dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun.[36] Menyempulkan bahwa salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi penggunaan game online adalah sebagai hiburan.

Demikian pula dengan hasil penelitian[37] menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain seseorang dapat menemukan jati dirinya yang akan menghadapi permasalahan yang terjadi dikehidupan sehari-hari yang dapat diproyeksikan melalui kegiatan game online, seseorang dapat berinteraksi dan berkomikasi bahkan saling mencoba berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan manusia. Adapun prinsip-prinsip belajar teori Gestalt dalah belajar berdasarkan keseluruhan. Belajar adalah suatu proses perkembangan peserta didik sebagai organisme keseluruhan, terjadi transfer. Belajar adalah reorganisasi pengalaman, belajar dengan insight, belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan, dan tujuan siswa belajar berlangsung terus-menerus.

a. Dampak dari game online

Dampak positif dari game online antara lain sebagai berikut[38]

---

[35] Adam Ernest dan Rollings Andrew. *Fundamentals Of Game Design.* (Yogyakarta: Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006)

[36] Tri Wulan Wijayanti, Dikutp dari hasil penelitian Ajikzi, Motif dan Aziksi Permainan Game Onlin, (2000).

[37] Tri Wulan Wijayanti, Dikutip dari hasil penelitian Saputra, (2008)

[38] Penelitian Manfaat bermain game online, " 2 November 2016 " dari Http//ligagame.com/index.php?opcion=com

1) Dampak menjadi orang lebih pintar. Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dangan kemampuan atlit.
2) Meningkatkan konsentrasi Dr. Jo Bryce kepala penelitian suatu Universitas di inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.
3) Ketajaman mata yang lebih cepat Penelitian Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game *action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.
4) Meningkatkan kinerja otak dan memicu otak menerima cerita Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan belajar dan membaca buku.
5) Meningkatkan kemampuan membaca. Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video game bisa membuat anak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan social bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.
6) Mengusir stres. Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengurangi ketegangan fisik.
7) Melatih kemampuan berdagang, Meningkatkan kecepatan dalam mengetik karena beberapa game online mengharuskan beberapa *player* untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicaranya.

8) Memulihkan kondisi tubuh. Dr. Griffith, Psikologi di Nethenhem Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

Dapat disimpulkan bahwa, kegiatan bermain atau games tidak selalu berdampak negative. Jika kita melakukannya secara tidak berlebihan, maka kita dapat mengambil manfaat dari game tersebut.

b. Dampak negative dari game online:

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak game pada aktifitas otak. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan menjadi dua poin penting.[39]

1) Penurunan aktifitas gelombang otak depan. Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki pengaruh sangat penting. Dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan Mod. Seperti mudah marah, mengalami masalah dengan hubungan social, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.
2) Penurunan aktifitas gelombang beta. Merupakan efek jangka panjang yang terus berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game, dengan kata lain para gamer mengalami "*automatic nerves"* yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah dan kebutuhan oksigen terpacu lebih cepat.

9. Tipe Game Online Berdasarkan Permainan

a. Massively Multiplayer Online First-person shooter games''' (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang

[39] Martha Cristiani, "Gambaran seram tentang game online di Indonesia tahun 2006", dikutip dari http//www.ketok.com/forum/viewtopic/php?p363

dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games' (MMORPG)*

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.*

d. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open 12 source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online.

misalnya *Need for Speed Underground,* yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "Flash games" atau "Java games" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti PacMan bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

f. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakterkarakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

g. Massively multiplayer online games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

1) MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
2) MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
3) MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)
4) MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

Dan posisi games kahoot disini yaitu berada di permainan massively multiplayer online social game. Mengapa demikian? Karna game tersebut membutuhkan lawan bermain, dan disitu dibutuhkan kecepatan dan ketepan dalam menentukan sebuah jawaban.

10. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.[40]

Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Menurut Bloom, minat adalah apa yang disebutnya sebagai subject trelated affect, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit

[40] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995), hal. 20.

menemukan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan (*affect*) negatif terhadap suatu pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan pada siswa apakah ia mempelajari itu, apa yang ia sukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan quisioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan referensi yang mungkin menunjukkan suatu efek positif atau negatif terhadap suatu pelajaran.

Minat adalah perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan atau obyek itu berharga atau berarti bagi individu.[41] Hilgard dalam Slameto[42] mengemukaan memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : "interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperlihatkan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Hal ini berarti bahwa minat dapat ditubuhkan dan dikembangkan pada diri seorang peserta didik dengan cara memberikan informasi pada peserta didik mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu.[43]

---

[41] Iskandar, Harun, *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat* (St. Book, 2010)
[42] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
[43] *Ibid*

11. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat timbul karena perasaan senang serta tendensi yang dinamis untuk berperilaku atas dasar ketertarikan seseorang pada jenis-jenis kegiatan tertentu. Perasaan senang seseorang akan menimbulkan dorongan-dorongan dalam dirinya untuk segera beraktifitas. Minat merupakan sumber motivasi intrinsik bagi seseorang untuk memperoleh sesuatu yang diminatinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain: penguasaan pelajaran, konsen anak sendiri, situasi dan kondisi belajar kurang menyenangkan. Sedangkan ahli lain menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi minat adalah faktor internal dan eksternal.[44]

a. Faktor internal

   Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor internal tersebul adalah ”pemusatan perhatian, keingintahuan, motovasi, dan kebutuhan”.

b. Faktor eksternal. Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari kelarga (orang tua), dorongan dari pendidik, rekan, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

   1) Keluarga

[44] Kawareh, *Pengembangan Minat Belajar* (Jakarta: Bina Keluarga, 1995), hal. 64.

Keluarga memegang peranan penting sebab keluarga adalah sekolah pertama dan terpenting. Dalam keluarga lah seseorang dapat membina kebiasaan, cara berfikir, sikap dan cita-cita yang mendasari kepribadiannya.

2) Teman pergaulan

Lingkungan pergaulan ini mampu menumbuhkan minat seseorang sebagaimana lingkungan keluarga. Bahkan terkadang teman bermain / sebaya / sepergaulan mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam menanam benih minat atau cita-cita.

3) Pemberian metode dalam proses belajar. Pemberian metode dalam proses belajar termasuk aspek penting yang menentukan keberhasilan belajar. Metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

12. Indikator Minat Belajar

Ada beberapa indikator minat belajar peserta didik yang bisa dijelaskan sebagai berikut: [45]

a. Ketekunan dalam belajar. Seorang peserta didik yang mempunyai minat dalam belajar mempunyai sikap emosional yang tinggi misalnya peserta didik tersebut aktif mengikuti pelajaran, selalu mengerjakan pekerjaan rumah dengan tekun.

b. Kesadaran dalam belajar.

[45] *Ibid*

Keinginan dan niat yang dimiliki oleh peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran.

c. Antusiasme.

Apa yang dibicarakan (didiskusikan) anak dengan orang dewasa atau teman sebaya, dapat memberi petunjuk mengenai minat mereka dan seberapa kuatnya minat tersebut. Jadi artinya dalam berdiskusi anak tersebut akan antusias semangat dan berprestasi.

d. Menyenangi belajar

Peserta didik atau anak selalu bersemangat dan tekun dalam pembelajaran.

e. Rasa ingin tahu.

Bila pada saat proses belajar mengajar berlangsung peserta didik selalu aktif dalam bertanya dan pertanyaan tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut merupakan tanda bahwa peserta didik tersebut memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran tersebut.

13. Cara Membangkitkan Minat Belajar

Membangkitkan minat belajar peserta didik, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang pendidik sebangai kunci dalam proses belajar mengajar. Kalaupun kemampuan pendidik dalam bidang study atau pun pengalaman yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari peserta didik nya. Merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang pendidik. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang peserta didik, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik peserta didik kepada pengetahuan yang telah diberiakan. Disamping itu kegiatan mengajar adalah suatu aktifitas yang sangat kompleks pula.

Untuk melealisir metode atau cara peningkatan minat belajar, maka harus mengetahui prinsip-prinsip yang harus diberikan adalah sebagai berikut:

a. Sebagai fasilitator (menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar)
b. Sebagai pembimbing (memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam inreraksi belajar)
c. Sebagai motivator (memberikan dorongan semangat)
d. Sebagai organisator (mengorganisir kegiatan peserta didik maupun pendidik)
e. Sebagai manusia sumber (memberikan informasi)[46]

C. Kerangka Pikir

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal infarmasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi, dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sahari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin secara aplikasi. Oleh karna itu pendidik atau guru harus mengutamakan keterampilan dasar dan meninggkatkan tingkat berpikir kritis yang harus dimiliki peserta didik agar mereka dapat memahami konsep dengan sistematis, baik secara teoritis maupun aplikasinya.

Para ahli pendidikan terus mengembangkan pendidikan dengan menggunakan teknologi yang terus berkembang. Proses pembelajaran yang dulunya hanya bisa dilakukan dengan tatap muka, namun sekarang dapat dilakukan melalui teknologi internet yang dapat dilakukan tanpa

[46] Roestiyah NK, Maslah Pengajaran Suatu Sistem. (Jakarta: Bina Aksara, 1982), hal 54.

harus bertatap muka antara pengajar dan pembelajar,konsep pembelajaran ini disebut e-learning.

Salah satu konsep pembelajaran e-learning yang akan peneliti bahas dalam skripsi ini, yaitu konsep gamification/ gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah. Metode ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, apabila metode pembelajaran kahoot, berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, maka hipotesis alternatif, yaitu :

Ha : Pembelajaran kahoot efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa

Ho : Metode pembelajaran kahoot di SMA tidak efektif dalam meningkatkan prestasi.