

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar merupakan proses berpikir, bertindak atau berperilaku yang menghasilkan input berupa pengetahuan, keterampilan maupun kedewasaan sikap. Belajar merupakan proses yang manusia lakukan sejak lahir dan terus dilakukan seiring bertambahnya usia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam memahami, memecahkan masalah, mengambil keputusan, beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Hilgard dan Bower dalam (Purwanto, 2010:48) Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan seseorang. Belajar menurut Skinner dalam (Kustawan, 2013:14) adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara bertahap dan berkembang.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme yang merupakan salah satu pendekatan psikologi dan pendidikan yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan konstruksi pengetahuan individu berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Menurut Bruner dalam (Baharuddin, 2015: 163) menyatakan bahwa premis dasar pembelajaran konstruktivisme bahwasannya setiap individu harus membangun secara aktif pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri. Teori ini dikembangkan oleh para ahli seperti Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner.

Secara filosofis, pengertian belajar menurut teori konstruktivisme yaitu membangun pengetahuan secara bertahap sedikit demi sedikit kemudian diperlukan melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 164) Ketika mempelajari konstruktivisme, penekanan

diberikan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi. Pengetahuan tidak dilihat sebagai sesuatu yang disampaikan secara pasif oleh guru, tetapi sebagai hasil dari proses mental dan sosial di mana peserta didik menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dalam pendekatan konstruktivisme, peserta didik dianggap sebagai agen pembelajaran yang aktif. Mereka diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, merefleksikan, dan memecahkan masalah guna menemukan pengetahuan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman mereka.

Adapun kelebihan teori konstruktivisme menurut Cahyo dalam (Suryana, Aprina, & Harto, 2022) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik tidak menjadi satu-satunya sumber pembelajaran yang eksklusif.
2. Pendidik dapat merangsang keterlibatan aktif, kreativitas, dan memperkenalkan konsep berfikir kritis kepada peserta didik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna
4. Perbedaan individual menjadi lebih terukur dan dihargai. Menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya preferensi mereka.

Sementara kekurangan dari teori konstruktivisme menurut Efgivia dalam (Suryana et al., 2022) adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pendapat antara peserta didik dengan pendapat yang dikemukakan para ahli
2. Penerapan teori konstruktivisme memakan waktu yang lama dikarenakan peserta didik dituntut untuk membangun pengetahuannya sendiri
3. Kondisi di masing-masing sekolah juga berdampak pada peserta didik dalam membangun pengetahuan dan aktivitas peserta didik yang baru. Maksudnya, jika tema pembelajaran yang akan diajarkan tidak didukung oleh lingkungan, maka teori konstruktivistik ini akan gagal memenuhi tujuannya.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan pendidik dalam memberikan informasi, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai pada peserta didik yang bertujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kecakapan, serta perubahan sikap kearah yang lebih baik. Menurut Gagne (1997) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang lebih internal.

Sejarah adalah bidang keilmuan yang mempelajari masa lampau dengan keterlibatan peran manusia. Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik yang mengacu pada bidang akademis yang menggunakan narasi untuk memeriksa dan menganalisis urutan peristiwa di masa lampau diberbagai macam aspek bidang kehidupan. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menggambarkan perjalanan aktivitas manusia di masa lampau diberbagai aspek seperti politik, hokum, militer, sosial, keagamaan, kebudayaan, keilmuan, dan intelektual (Sapriya, 2009:6).

2.1.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin, *medius*, yang artinya berarti “tengah,” “perantara,” atau “pengantar.” Pengertian umum dari media adalah sarana yang dapat menyampaikan informasi kepada penerima informasi. (Suryani & Sutimin, 2012) Media adalah perantara informasi yang berfungsi untuk menyebarkan informasi dari sumbernya kepada khalayak yang lebih luas.

Menurut Arsyad dalam Yunita & Susanto (2020) Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recoder, kaset, video camera, foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini disebabkan karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran karena media memiliki daya tarik yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi materi yang lebih mudah dipahami. Media pembelajaran meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan oleh pendidik. Beberapa media pembelajaran mengikutsertakan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi dari pendidik tetapi ikut serta memberikan peran aktifnya dalam pembelajaran.

Menurut beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat perantara penyampaian informasi yang dapat berupa bentuk apapun yang digunakan untuk menyampaikan materi, seperti media cetak (seperti koran dan majalah), media elektronik (seperti televisi dan radio), dan media online (seperti situs web dan jejaring sosial).

2.1.3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Ramli dalam (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrim, 2021) ada 3 fungsi utama yaitu:

1. Membantu tugas guru dalam proses pembelajaran. penggunaan media pembelajaran secara efektif menyampaikan materi pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru.
2. Membantu para siswa, untuk mempercepat pemahaman siswa pada materi yang disajikan
3. Mempercepat proses belajar mengajar dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Secara garis besar dapat disimpulkan, media pembelajaran mempunyai fungsi utama dalam pembelajaran yaitu membantu efektifitas waktu dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, selain

itu media juga memberikan stimulus bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk menyimak materi yang disajikan.

2.1.3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak variasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran ada Sembilan menurut (Hamid et al., 2020)

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media audio-cetak
4. Media visual diam
5. Media visual bergerak
6. Media audio visual gerak
7. Media objek fisik, atau visual diam dengan audio
8. Media benda
9. Media berbasis komputer

Berdasarkan klasifikasi tersebut, Media yang digunakan dalam penelitian ini masuk ke dalam media berbasis computer, karena menggunakan web untuk bisa mengakses media tersebut melalui laman <https://Kahoot.it>.

2.1.4 Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan semua orang di dunia. Kahoot dapat digunakan untuk menemukan pembelajaran, membuat pembelajaran, bermain, berbagi game pembelajaran. Kahoot dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah, bahkan siswa tidak perlu membuat suatu akun untuk membuka Kahoot. Kahoot dapat digunakan untuk pembelajaran langsung maupun pembelajaran jarak jauh. Kahoot adalah media pembelajaran berbasis aplikasi dan *website* yang dikembangkan dari hasil kolaborasi University of Technology and Science oleh Johan Brand, Jamie Booker, dan Mortwn Versvik. Kahoot dikembangkan dengan *website* sederhana dan menarik secara online (Christiani, Adrianto & Anggraini, 2019:5)

Kahoot menggunakan desain permainan secara berkelompok selain permainan yang dapat digunakan oleh masing-masing individu. Alamat website Kahoot ada dua yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Kahoot dapat diakses secara gratis dan pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur di dalamnya. Kahoot adalah platform berisi kuis online, survei, diskusi dan jumble/ campuran yang dapat digunakan dengan cara yang bermacam-macam.

2.1.4.1 Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot

Media pembelajaran Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis website yang mudah diakses oleh siapapun, baik pendidik maupun peserta didik. Terdapat dua cara untuk menggunakan website Kahoot yaitu bagi pendidik sebagai admin yang menyediakan materi dan juga peserta didik sebagai pengakses materi. Berikut cara penggunaan Kahoot bagi pendidik:

1. Pendidik membagi peserta didik kedalam tiga kelompok dengan jumlah anggota 8 – 7 orang
2. Pendidik masuk pada peramban web (browser) seperti, Google, Mozilla Firefox, ataupun Microsoft edge
3. Ketik <https://kahoot.com/> pada kotak pencarian
4. Setelah muncul halaman Kahoot, klik sign in pada pojok kanan atas dan kita akan diarahkan pada halaman sign in.
5. Masukkan email dan password akun yang telah dibuat sebelumnya
6. Pendidik yang sebelumnya telah menyiapkan game kuis, masuk ke halaman soal yang telah dibuat sebelumnya lalu akan muncul nomor PIN untuk diakses peserta didik berupa angka dan juga barcode.
7. Pendidik memberitahukan PIN akses kepada tiap kelompok peserta didik
8. Setelah semua kelompok masuk ke dalam game, pendidik memulai game kuis
9. Setiap pertanyaan yang dijawab kelompok akan langsung ditampilkan analisis jawaban
10. Skor sementara akan ditampilkan ketika semua kelompok peserta didik telah menjawab

11. Skor akhir ditampilkan setelah semua pertanyaan terjawab oleh kelompok. Skor akhir kelompok dapat dilihat dari urutan tertinggi hingga terendah. Skor diperoleh berdasarkan kecepatan dan juga ketepatan kelompok peserta didik dalam menjawab soal.

Berikut cara penggunaan Kahoot bagi peserta didik:

1. Setiap kelompok menyediakan 1 *gadget* dapat berupa smartphone atau laptop
2. Setiap kelompok dengan gadgetnya, masuk pada peramban web (browser) seperti, Google, Mozilla Firefox, ataupun Microsoft edge
3. Ketik <https://kahoot.it/> pada kotak pencarian
4. Setelah muncul halaman Kahoot, terdapat halaman dengan kotak perintah untuk memasukkan PIN
5. Pendidik akan memberitahukan PIN akses kepada peserta didik
6. Kelompok memasukkan PIN yang diberitahukan oleh pendidik pada kotak yang tersedia di halaman web Kahoot
7. Setelah semua kelompok masuk ke dalam game, pendidik memulai game kuis
8. Setiap pertanyaan yang dijawab kelompok akan langsung ditampilkan analisis jawaban
9. Skor sementara akan ditampilkan ketika semua kelompok peserta didik telah menjawab
10. Skor akhir ditampilkan setelah semua pertanyaan terjawab oleh kelompok. Skor akhir kelompok dapat dilihat dari urutan tertinggi hingga terendah. Skor diperoleh berdasarkan kecepatan dan juga ketepatan kelompok peserta didik dalam menjawab soal
11. Kelompok peserta didik yang mendapatkan skor tinggi menjadi pemenang dan diberikan sebuah *reward*.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

Kahoot merupakan website yang menyediakan media pembelajaran berupa game kuis interaktif yang memberikan suasana kompetitif bagi peserta didik yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif bersama

kelompoknya. Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki kekurangan dan juga kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan Kahoot diantaranya yaitu:

1. Dapat diakses dengan mudah melalui smarthphone, laptop, ataupun computer yang memiliki akses internet
2. Memudahkan pendidik dalam memberikan pembelajaran, Kahoot dapat digunakan sebagai media penilaian, memberikan Pekerjaan Rumah (PR), dan dapat digunakan sebagai hiburan dalam pembelajaran.
3. Menumbuhkan jiwa kompetitif antar peserta didik yang membuat peserta didik terpacu dalam mengikuti proses pembelajaran (Sakdah, Prastowo, & Anas, 2021)
4. Soal yang ditampilkan di Kahoot memiliki batas waktu dalam menjawab pertanyaannya, membuat peserta didik dituntut untuk berpikir secara cepat (Fauzan, 2019)
5. soal yang ditampilkan pada halaman web menarik karena berisi gambar dan juga warna-warna yang membuat peserta didik antusias dalam belajar sementara itu Kahoot juga memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran, diantaranya:
 1. Memerlukan perangkat seperti smartphone, laptop, ataupun komputer yang terhubung dengan internet dalam penggunaannya
 2. Memerlukan LCD proyektor dan aliran listrik untuk menampilkan soal

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. (Nasution, 1990:21) Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Daryanto, 2007:102)

Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu yang dapat dicapai melalui tiga kategori ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti mengingat

informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan, menganalisis situasi, mengevaluasi informasi, dan menciptakan gagasan baru. Ranah afektif berkaitan dengan aspek emosional, seperti sikap, nilai, keyakinan, dan motivasi yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik dan motorik, seperti koordinasi gerakan, ketepatan, kecepatan, kekuatan, dan keterampilan dalam melakukan tugas-tugas tertentu. Dalam pembelajaran, setiap ranah pembelajaran memiliki peran yang penting dan harus dikembangkan secara seimbang untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar memiliki hubungan erat dengan media pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Media memberikan pemahaman konsep kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah menangkap materi yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran memudahkan penyerapan informasi sehingga peserta didik dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik memiliki antusiasme dalam proses pembelajaran ketika peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.1.5.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang ketika mengikuti proses pembelajaran yang meliputi faktor jasmaniah dan psikologis.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ini meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Sugihartono dkk, 2007:76-77)

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan terhadap sumber-sumber relevan dalam penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian yang baik membutuhkan sumber acuan yang dianggap relevan dengan apa yang diteliti untuk menemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan.

Peneliti mengacu pada tiga hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan pada penelitian ini

1. Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Kelas XII IPA 4 MAN Asahan

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Kelas XII IPA 4 MAN Asahan” merupakan Penelitian yang dilakukan oleh Mehawani Rosi pada tahun 2021. Penelitian dilakukan di kelas XII MAN 4 Asahan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang memiliki 4 tahapan, dimulai dari tahap persiapan, tindakan observasi, dan evaluasi. Jumlah sampel penelitian sebanyak 35 peserta didik dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian yang dilakukan oleh Rosi tersebut menggunakan analisis data secara kuantitatif yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosi terletak pada desain penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh Rosi menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sementara peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen. Selain itu perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rosi dengan peneliti ialah jumlah sampel peserta didik

2. Efektifitas Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal

Penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal” dilakukan oleh Beta Centauri pada tahun 2019 merupakan penelitian jurusan Teknologi Pendidikan FKIP di Universitas Palangkaraya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat seberapa efektif penggunaan media kuis interaktif Kahoot terhadap penggunaannya yaitu pendidik dan peserta didik. Metode yang digunakan yakni antara kualitatif dan kuantitatif. Objek penelitian melibatkan pendidik berumur diatas 40 tahun dan peserta didik kelas 6 sehingga diperoleh data penelitian melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner. Hasil

penelitian tersebut adalah pendidik dan peserta didik menyatakan Kahoot sebagai media kuis interaktif yang menyenangkan meskipun terdapat beberapa kendala seperti jaringan. Penelitian yang dilakukan oleh Beta Centauri relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terdapat pada metode, dimana Beta Centauri menggunakan dua metode yakni Kualitatif dan Kuantitatif untuk mengetahui efektifitas media sementara peneliti menggunakan satu metode yaitu metode kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMAN 4 Bekasi

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMAN 4 Bekasi.” dilakukan oleh Kezia Margareth Ntjalama dkk pada tahun 2020 merupakan Tugas Akhir di jurusan Pendidikan Matematika, FMIPA Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *posttest only control group design*, dan Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini adalah penggunaan penggunaan model pembelajaran yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan *discovery learning* hal ini tentu berbeda dengan yang dilakukan Kezia dkk yang menggunakan model pembelajaran STAD.

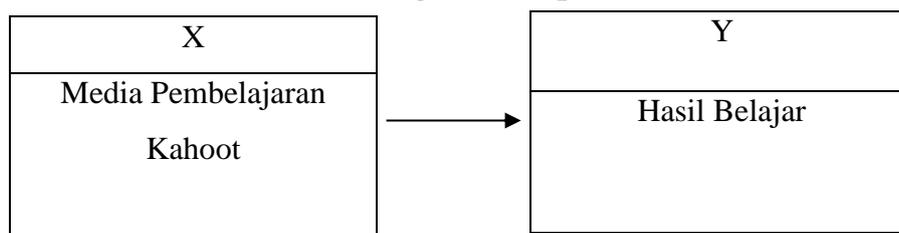
2.3 Kerangka Konseptual

Peneliti mengangkat sebuah media pembelajaran yang menjadi topik penelitian yang akan dikaji Pendidikan merupakan faktor penting bagi setiap individu untuk pengembangan ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya, perilaku, dan pola pikir yang berkontribusi pada penciptaan manusia berkualitas di masa depan. Proses belajar mengajar menjadi kunci untuk mencapai hal tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dinilai berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah

proses belajar mengajar telah tercapai, tes formatif seperti kuis interaktif dapat digunakan. Indikator juga perlu dibuat sebagai acuan dalam menilai keberhasilan proses belajar mengajar. Namun, masih banyak permasalahan dalam pembelajaran, seperti rendahnya hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat dijadikan solusi dari masalah belajar. Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan juga efektif tanpa kehilangan esensi belajar. Bahkan dengan strategi tersebut, membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi. Kahoot menyediakan alat untuk membuat kuis termasuk menambahkan gambar dan video dari Youtube. Guru dapat mempublikasikan dan membagikan kuis serta mengedit kuis. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merangkum dalam bentuk kerangka konseptual. Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Menurut Sugiyono, (2016: 388) kerangka berpikir merujuk pada struktur atau model konseptual tentang hubungan antar teori dengan berbagai faktor yang telah diidentikasi sebagai masalah penting. Berikut kerangka konseptual yang peneliti desain dengan bentuk diagram dibawah ini:

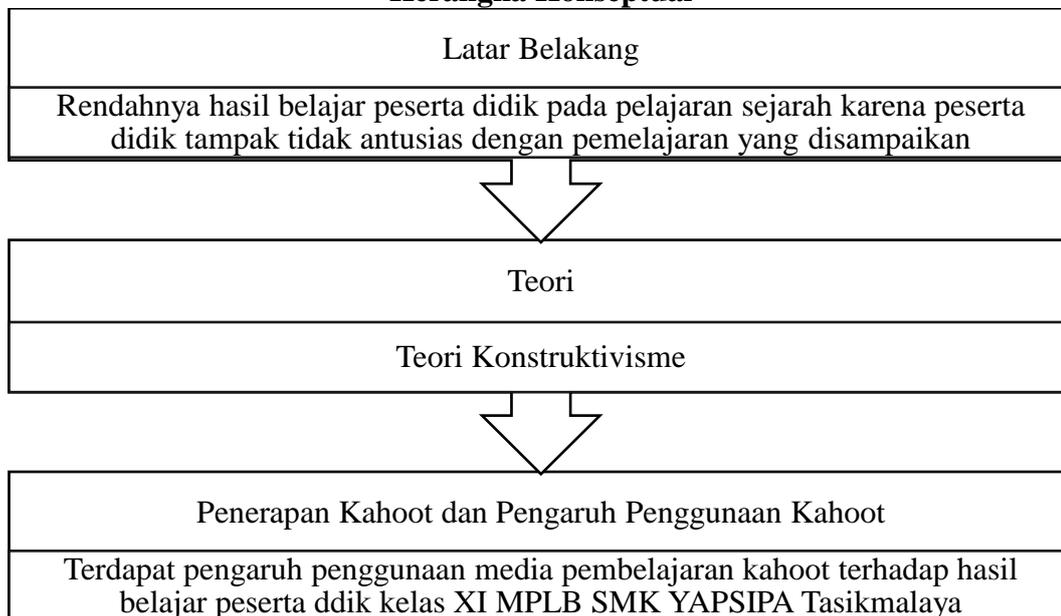
Bagan 2.1
Kerangka Konseptual



Keterangan:

- X = variabel bebas yaitu media pembelajaran Kahoot
- Y = variabel terikat yaitu hasil belajar
- = hubungan variabel X dan variabel Y

Bagan 2.2 Kerangka Konseptual



Kerangka Konseptual tersebut mengkaji terlebih dahulu mengenai latar belakang masalah berupa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia dilanjutkan dengan memasukkan teori konstruktivisme dan melakukan penerapan penggunaan media pembelajaran Kahoot untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar.

2.4 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

2.4.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96). Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran sejarah Indonesia pada materi Kolonialisme dan Imperialisme bangsa Eropa di kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/ 2024.

Hipotesis uji atau hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi perkembangan kolonialisme dan pelawanan bangsa Indonesia

tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya.

Ha: Media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi perkembangan kolonialisme dan pelawanan bangsa Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya.

2.4.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan penegasan masalah sebagai turunan dari rumusan masalah, penjabarannya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di kelas XI MPLB SMK YAPSIPA Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024?