

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merujuk pada daya dorong yang memengaruhi motivasi dan sikap para murid untuk mendapatkan output dari belajar yang baik pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian di atas telah dikemukakan sebelumnya bahwa pengaruh adalah merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain (Cahyono, A. S. (2016).

Pengaruh memiliki sifat ganda, yakni positif dan negatif. Apabila seseorang memberikan dampak positif kepada masyarakat, ia mampu menginspirasi orang lain untuk mengikuti arahnya. Sebaliknya, jika pengaruh yang diberikan bersifat negatif, masyarakat cenderung akan menjaga jarak. Pada dasarnya, pengaruh merupakan kekuatan yang lahir dari suatu gejala, benda, atau individu yang mampu memicu transformasi dalam pola pikir dan perilaku.

Dari pemaparan tersebut, pengaruh dapat dipahami sebagai suatu reaksi yang terwujud dalam bentuk aksi konkret, yang berperan signifikan dalam mengubah serta mengarahkan individu untuk berkembang lebih baik dari sebelumnya.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Proses dari belajar merupakan proses untuk menjadi perilaku yang muncul akibat adanya pengalaman. Secara teoretis, pembelajaran berbasis perilaku terbentuk melalui pengkondisian lingkungan. Proses ini berlangsung melalui interaksi timbal balik, sehingga dalam aktivitas belajar terdapat hubungan yang kuat antara stimulus yang diberikan dan reaksi behavioristik yang ditunjukkan oleh subjek belajar (Miftahul Huda et al., 2023).

Hasil belajar mencerminkan capaian yang diraih siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Setiap siswa tentu berupaya optimal untuk mencapai hasil yang maksimal. Namun, keberhasilan ini tidak semata-mata dinilai dari capaian akademis di sekolah, melainkan juga dari transformasi internal yang dialami siswa. Hal ini dikarenakan proses belajar pada dasarnya merupakan mekanisme perubahan diri yang terjadi saat siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Lius Dina, 2022).

Hasil belajar didefinisikan sebagai cerminan perkembangan diri individu yang muncul akibat proses pendidikan, meliputi penguasaan pada dimensi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik).

2. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

- a. Dimensi Emosional (Afektif), meliputi aspek penerimaan, pemberian tanggapan, penilaian atau sikap menghargai, pengorganisasian atau pendalaman nilai, serta karakterisasi atau penghayatan yang mendalam terhadap suatu nilai.
- b. Dimensi Intelektual (Kognitif), meliputi kemampuan pengamatan, daya ingat, pemahaman konsep, penerapan, analisis atau penguraian informasi secara mendalam, serta sintesis yakni upaya menyusun gagasan baru yang komprehensif.
- c. Dimensi Aksi (Psikomotorik), mencakup kecakapan dalam melakukan gerakan fisik dan tindakan praktis, serta keterampilan dalam mengomunikasikan ide melalui ekspresi verbal maupun nonverbal.

Hasil belajar dipandang sebagai cerminan prestasi akademik sekaligus indikator keberhasilan pendidikan yang sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa. Motivasi inilah yang menentukan kualitas upaya dan semangat peserta didik dalam mencapai target belajar yang diinginkan.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Pemahaman mendalam mengenai hakikat bahasa merupakan elemen vital bagi kesuksesan pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Pendidik yang mampu memandang bahasa tidak sekadar sebagai sarana komunikasi, melainkan juga sebagai instrumen kognitif serta pembentuk karakter, niscaya akan

mampu mengonstruksi pengalaman belajar yang lebih relevan, kontekstual, dan selaras dengan fase tumbuh kembang siswa (Arni Vanina Al-Azizi et al., 2025).

Pembelajaran Bahasa Indonesia hakikatnya menuntun siswa untuk mahir berinteraksi melalui tata komunikasi yang santun serta memberikan apresiasi terhadap karya sastra. Penguasaan bahasa Indonesia diharapkan dapat memicu minat baca siswa, memperluas cakrawala pengetahuan, memperkuat karakter, sekaligus menumbuhkan rasa bangga serta penghargaan terhadap bahasa nasional. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar tidak hanya melancarkan alur komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai cerminan kepribadian serta sarana untuk memupuk jiwa nasionalisme (Lius Dina, 2022).

Secara umum, bahasa memegang peranan krusial sebagai instrumen komunikasi yang terbagi ke dalam empat cakupan utama: sarana komunikasi, alat ekspresi kultural, media integrasi sosial, serta instrumen pengembangan ilmu pengetahuan. Dalam aspek komunikatif, bahasa Indonesia menjadi medium utama untuk mempertukarkan ide, informasi, maupun emosi dalam interaksi keseharian, baik melalui wujud lisan maupun tulisan. Fungsi ini berperan penting dalam menciptakan keharmonisan sosial di tengah masyarakat yang majemuk (Arni Vanina Al-Azizi et al., 2025).

Eksistensi bahasa Indonesia kini semakin diperkuat melalui fungsinya dalam dunia media massa. Dengan adanya kewajiban penggunaan bahasa Indonesia di berbagai platform baik media cetak, elektronik, maupun konten audio-visual, media massa kini menjadi tulang punggung dalam mempromosikan tata bahasa Indonesia yang tepat dan baku.

4. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media, sebagaimana dijelaskan oleh AECT, adalah bentuk saluran yang difungsikan untuk mendistribusikan pesan. Istilah ini sering dipadankan dengan mediator karena perannya yang strategis dalam memfasilitasi komunikasi antara siswa dan materi ajar (Saputra, 2024). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran menjadi instrumen krusial untuk meningkatkan kualitas proses belajar di kelas. Kini, pendidik tidak lagi terbatas pada penggunaan papan tulis atau buku teks saja, melainkan dapat mengeksplorasi beragam media inovatif seperti media audio, visual, maupun kombinasi audio-visual. Berikut ini adalah penjabaran contoh dari tiap kategori media tersebut:

1. Media Visual: Mencakup berbagai alat peraga berbentuk grafis seperti foto, ilustrasi, grafik data, peta wilayah, globe, hingga bagan terstruktur.

2. Media Audio: Meliputi sarana yang mengandalkan indra pendengaran, contohnya siaran radio, rekaman siniar (*podcast*), teknik penceritaan, serta berbagai jenis lagu.
3. Media Audio Visual: Merupakan kombinasi suara dan gambar bergerak, seperti tayangan film, klip video, pertunjukan drama, dan siaran televisi.

Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangat disarankan karena mampu mengoptimalkan daya serap siswa terhadap informasi yang diberikan pengajar. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih fleksibel, tetapi juga berimplikasi positif pada kenaikan hasil belajar peserta didik (Fadilah et al., 2023).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Ammara Jauza & Albina, 2025) terdapat tiga fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi pertama, yaitu membangkitkan motivasi atau ketertarikan. Media pembelajaran dapat diimplementasikan melalui pendekatan dramatisasi atau hiburan yang bertujuan untuk memunculkan minat serta mendorong siswa agar lebih responsif dalam kegiatan belajar.
- 2) Fungsi kedua, sebagai sarana penyampaian informasi. Media pembelajaran berperan untuk memaparkan materi kepada sekumpulan peserta didik. Bentuk serta konten yang disajikan bersifat universal, yang dapat berfungsi sebagai

materi pembuka, rangkuman, laporan, maupun wawasan pendukung. Penyajian informasi ini pun bisa dikemas melalui pendekatan hiburan, dramatisasi, atau teknik motivasi tertentu.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Nailatil Karomah et al., 2024) terdapat dua manfaat utama media pembelajaran sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Media berperan krusial sebagai pedoman bagi guru untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran terpenuhi dengan lebih efisien. Dengan memanfaatkan media, guru mampu mengemas materi ajar secara lebih terstruktur dan memikat, sehingga standar kualitas pembelajaran dapat terdongkrak dengan baik

2) Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran, rasa ingin tahu siswa dapat dipicu secara aktif, yang kemudian menumbuhkan sikap berpikir kritis serta kemampuan menganalisis materi dengan lebih baik. Selain memberikan tantangan kognitif, penggunaan media yang tepat juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam mencerna setiap poin materi yang diajarkan

5. Mengetahui Pembelajaran Kahoot

a. Pengertian

Sebagaimana didefinisikan oleh (Cahyo Saputro et al., 2024) Kahoot adalah media belajar berbasis permainan yang dirancang untuk membangun suasana kelas yang kolaboratif. Pengoperasian media ini memerlukan interaksi siswa terhadap layar utama yang menampilkan materi. Terdapat empat fitur utama yang disediakan, yaitu *game*, kuis, diskusi, serta survei. Pada fitur kuis atau permainan, pengajar dapat menyusun materi soal, mengatur durasi pengerjaan, dan menentukan pilihan jawaban. Ciri khas Kahoot terletak pada tampilan visualnya yang menggunakan kombinasi warna dan gambar untuk mewakili setiap opsi jawaban, sehingga siswa harus teliti sebelum menentukan pilihannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah perangkat pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen kuis dan hiburan. Berkat fleksibilitasnya, media ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari ujian awal, latihan soal, hingga kegiatan pengayaan bagi siswa.

b. Langkah-langkah dalam mengakses Kahoot

Proses operasional aplikasi Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar meliputi dua langkah utama yaitu penyusunan kuis oleh pengajar serta pelaksanaan sesi permainan bagi peserta didik (Sholihah et al., 2023) Guru dapat memulai dengan mengunjungi situs <https://create.kahoot.it/> untuk melakukan pendaftaran melalui akun

Gmail jika belum memiliki akses. Pada tahap ini pengajar menyusun daftar pertanyaan beserta pilihan jawaban yang nantinya tersimpan secara otomatis dalam sistem sehingga memudahkan akses di masa depan. Kuis yang telah siap kemudian dibagikan kepada siswa dengan memanfaatkan kode unik berupa PIN enam angka sebagai pintu masuk. Siswa selanjutnya akan mengakses <https://kahoot.it/> pada perangkat masing masing dengan memasukkan PIN tersebut beserta identitas diri mereka. Selama permainan berlangsung guru memiliki kendali penuh untuk menentukan alur soal menampilkan progres serta memantau perolehan skor setiap siswa baik secara mandiri maupun dalam kelompok.

c. Kelebihan dan kekurangan media

1) Kelebihan

Pemanfaatan media digital memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan potensi diri melalui akses sumber belajar secara mandiri, dengan fleksibilitas waktu serta lokasi yang memudahkan proses studi. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, tetapi juga membuka peluang akses informasi yang lebih luas, baik dari dalam negeri maupun mancanegara.

2) Kekurangan

Menurut (Nisrina et al., 2024) penerapan pembelajaran berbasis teknologi menghadapi beberapa hambatan signifikan.

Pertama, keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet yang memadai bagi setiap siswa dapat menimbulkan kesenjangan digital. Kedua, penggunaan teknologi berpotensi memicu distraksi jika tidak disertai pengawasan yang cukup. Terakhir, model pembelajaran ini dikhawatirkan mampu mengurangi intensitas interaksi sosial antara pengajar dan peserta didik, yang pada gilirannya dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial siswa.

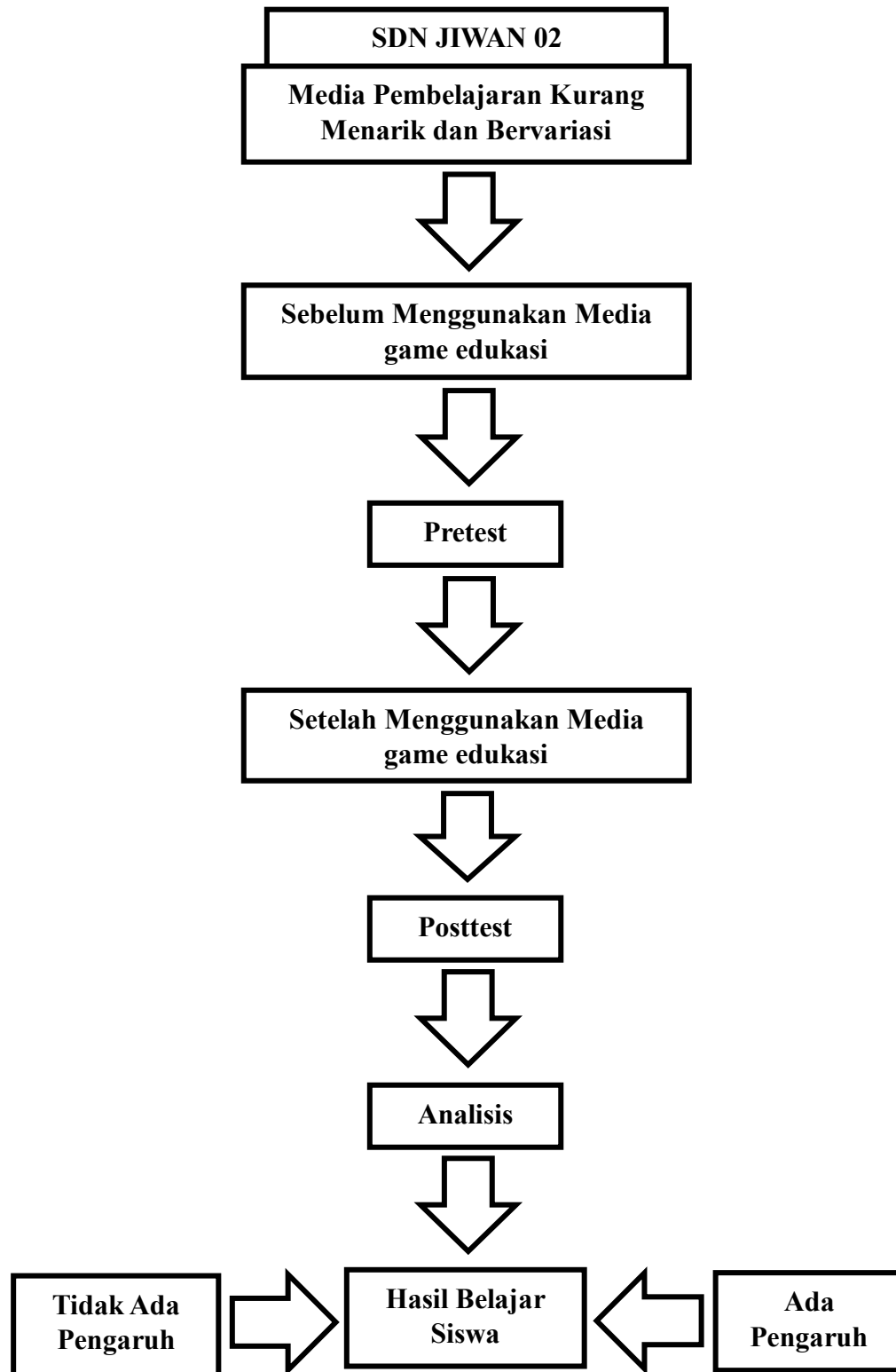
C. Kerangka Berfikir

Penggunaan media pembelajaran di SDN Jiwan 02 masih sangat minim, bahkan cenderung belum diterapkan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, proses belajar mengajar di sekolah tersebut masih sangat bergantung pada buku LKS atau buku paket. Hal ini berdampak negatif pada siswa, di mana mereka mengalami kesulitan dalam menyerap materi, kurang memiliki semangat belajar, dan cenderung pasif selama kegiatan di kelas. Padahal, pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya mampu menstimulasi siswa untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis agar mereka mampu menemukan ide-ide kreatif secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna meningkatkan antusiasme siswa.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan alat evaluasi berupa kuis interaktif dengan memanfaatkan aplikasi permainan edukasi Kahoot. Platform ini memungkinkan penyajian kuis dalam format permainan yang dinamis. Tahapan pengembangan alat evaluasi ini meliputi

penentuan spesifikasi alat ukur, penyusunan pernyataan atau pertanyaan, penelaahan butir soal, pembuatan instrumen soal, serta melakukan uji coba kepada siswa. Implementasi penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan edukasi ini, siswa menjadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat dan berkolaborasi dengan kelompoknya masing-masing.

Gambar 2.1



D. Hasil Penelitian Relevan

Melalui penelusuran pustaka yang dilakukan, ditemukan sejumlah studi terdahulu yang memiliki relevansi serta keterkaitan erat dengan penelitian ini, yaitu

1. Pengaruh Media game edukasi kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI SMAN 1 Blitar. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(4), 273- 278 (Setiawati et al., 2018).

"Meskipun pada tahap awal kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai (*pre-test*) yang lebih rendah (52) dibanding kelompok kontrol (54,57), penggunaan media pembelajaran berhasil membalikkan keadaan. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang menonjol dengan nilai rata-rata 83,80, mengungguli kelompok kontrol (74,33). Dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, data ini secara statistik menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa."

2. dengan judul "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan Diferential" (Radityan et al., 2014).

Penggunaan multimedia interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan media visual, dengan perolehan skor peningkatan hasil belajar siswa mencapai 0,67 berbanding 0,41. Hasil ini menegaskan bahwa multimedia interaktif memberikan dampak

positif yang lebih besar terhadap kenaikan diferensial hasil belajar peserta didik.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media game edukasi kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. SENATIK, 292-300 (Lailatul fitriani, 2019).

Hasil uji statistik menunjukkan signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana t hitung (2,67) melampaui t tabel (1,67), sehingga menolak hipotesis nol. Selain efektivitasnya dalam hasil belajar, media game Kahoot juga dikategorikan sangat layak dengan persentase 85% berdasarkan penilaian validator. Respons positif siswa sebesar 75% semakin mempertegas kelayakan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game Kahoot berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil serta minat belajar, karena mampu menstimulasi partisipasi aktif dan daya kritis siswa di kelas.

4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan teori dan kerangka konseptual yang telah dibangun, hipotesis penelitian yang diuji adalah:

H1: Terdapat pengaruh yang berarti (signifikan) dari implementasi multimedia interaktif melalui gim Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

H0: Tidak terdapat pengaruh yang berarti (signifikan) dari implementasi multimedia interaktif melalui gim Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.