

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL DI MI GIRILOYO 1 BANTUL**



**Lusi Oktavia
NIM: 21204082016**

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lusi Oktavia

NIM : 21204082016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : Magister

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Kahoot Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan tesis dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Yogyakarta, Juli 2023

Yang menyatakan



Lusi Oktavia
21204082016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lusi Oktavia

NIM : 21204082016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : Magister

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas foto dengan menggunakan jilbab dalam Ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak Ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta,
Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lusi Oktavia

NIM : 21204082016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : Magister

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.



Yogyakarta,
Yang menyatakan



Lusi Oktavia
21204082016



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL DI MI GIRILOYO 1 BANTUL.**

Nama : Lusi Oktavia

NIM : 21204082016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : Magister

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum, wr.wb

Yogyakarta, 27 Juli 2023
Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM
NIP. 195709181993032002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2866/Un.02/DT/PP.00.9/09/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI GIRILOYO 1 BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LUSI OKTAVIA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204082016
Telah diujikan pada : Senin, 25 September 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED

Valid ID: 651a699a5cd9



Penguji I
Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 653874e595198



Penguji II
Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 651d4b3e59a3e



Yogyakarta, 25 September 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65388c0d95f3d

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)

ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamza h	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	muta’addidah
عدة	ditulis	Iddah

C. Ta’ Marbutah

1. Bila ditulis dengan h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karamah alauliya’
----------------	---------	-------------------

2. Bila *ta’ marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	zakatul fitri
------------	---------	---------------

D. Vokal Pendek

(-)	Fathah	A
(˘)	Kasrah	I
(˙)	Dammah	U

E. Vokal Panjang

Fathah+Alif جاهلية	Ditulis	a Jahiliyyah
fathah + ya' mati تنسى	Ditulis	a Tansa
kasrah + ya' mati كريم	Ditulis	i karim
dammah + wawu mati فروض	Ditulis	u Furud

F. Vokal Lengkap

Fathah + ya mati بينكم	Ditulis	ai bainakum
fathah + wawu' mati قول	Ditulis	ai qaulum

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

الانتم	Ditulis s	a'antum
اعددت	Ditulis s	u'iddat
لئن شئتم	Ditulis s	la'in syakartun

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan huruf awal "al"

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el) nya

السماء	Ditulis	<i>as-sama'</i>
الشمس	Ditulis	<i>as-syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوى النروض	Ditulis	<i>żawi al-furūd</i>
هل السنة	Ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Lusi Oktavia (21204082016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Kahoot Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mi Giriloyo 1 Bantul*. Tesis: Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis yang peneliti peroleh rendahnya konsentrasi dan hasil belajar siswa didasari oleh media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk 1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan kahoot. 2) Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis web kahoot. 3) Mengetahui apakah media pembelajaran berbasis web kahoot efektif untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian *research and development* dengan model pengembangan ADDIE *analysis* (analisis) tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, *design* (desain) tahap ini menentukan judul, menyediakan ilustrasi gambar yang dibutuhkan dan mendesain media, *development* (pengembangan) tahap ini media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi kahoot dikembangkan, *implementation* (implementasi) pada tahap ini media diterapkan dan diuji cobakan dan *evaluation* (evaluasi). Uji coba produk melalui tiga tahapan yaitu: desain uji coba, subjek uji coba dan jenis data. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif menggunakan model Miles Huberman (pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan), sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan SPSS 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Pengembangan media pembelajaran kahoot telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. 2) Media yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian validasi ahli, respon siswa. Validasi ahli media sebesar 89,33% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori penilaian sangat layak. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 94% dan uji coba lapangan sebesar 94,4% juga mendapatkan kategori sangat layak. 3) Pengembangan media pembelajaran berbasis web kahoot efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Hasil *uji paired sample t test* menunjukkan adanya perbedaan atau peningkatan terhadap konsentrasi belajar siswa dengan nilai sig. 0,000. Adapun peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan *uji paired sample t test* sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran menggunakan kahoot didapatkan nilai sebesar 62,00 dan 89,20. Sedangkan untuk uji N-Gain sebesar 81% tafsiran sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web kahoot efektif meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Game Edukasi, Kahoot, Konsentrasi dan Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

ABSTRACT

Lusi Oktavia (21204082016). Development of Kahoot Web-Based Learning Media to Improve Student Concentration and Learning Outcomes in Social Sciences Subjects at Mi Giriloyo 1 Bantul. Students. Thesis: Masters Study Program in Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta.

This research is motivated by students' lack of concentration in learning which can affect student learning outcomes. Based on the results of the analysis, the researchers obtained low concentration and student learning outcomes based on the learning media used which was still not optimal in facilitating students to improve concentration and learning outcomes. The aim of this research is to 1) Produce web-based learning media using Kahoot. 2) Testing the feasibility of Kahoot web-based learning media. 3) Find out whether Kahoot web-based learning media is effective in improving student concentration and learning outcomes.

This type of research and development research uses the ADDIE analysis (analysis) development model, this stage the researcher carries out problem identification, needs analysis and curriculum analysis, design (design) this stage determines the title, provides the required image illustrations and designs the media, development (development) this stage Kahoot educational game-based interactive learning media was developed, implementation at this stage the media was applied and tested and evaluated. Product trials go through three stages, namely: trial design, trial subjects and data types. Data collection techniques and instruments use observation, questionnaires, interviews and documentation. The qualitative data analysis technique uses the Miles Huberman model (data collection, data reduction, data presentation, and conclusions), while quantitative data analysis uses SPSS 22.

The research results show that, 1) The development of Kahoot learning media was developed using the ADDIE model. 2) The development of Kahoot learning media is very suitable for use based on expert validation assessments and student responses. Media expert validation was 89.33%. Material expert validation is 90%. Student response in small group trials was 94% and field trials was 94.4%. 3) The development of Kahoot web-based learning media is effective in improving student concentration and learning outcomes. The results of the paired sample t test show that there is a difference or increase in student learning concentration with a sig value. 0,000. As for the increase in student learning outcomes based on the paired sample t test before and after the application of learning media using Kahoot, the scores were 62.00 and 89.20. Meanwhile for the N-Gain test it was 81%. Thus, it can be concluded that the development of Kahoot web-based learning media is effective in increasing student concentration and learning outcomes.

Keywords: *Learning Media Development, Educational Games, Kahoot, Concentration and Learning Outcomes, Social Science*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunianya kepada saya, syukur “Alhamdulillah” berkatnyalah nikmat yang dapat saya rasakan tak terhingga, kesehatan, keilmuan, serta kesempatannya kepada saya untuk dapat menyusun tesis ini.

Tesis yang saya tulis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Kahoot Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mi Giriloyo 1 Bantul” yang disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selama penulisan tesis ini, penulis banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Namun, berkat bimbingan do’a dari orang tua dan arahan dari dosen pembimbing, bantuan serta motivasi dari teman-teman seperjuangan, tesis ini dapat saya selesaikan. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya
3. Dr. Hj. Siti fatonah, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag. selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

6. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM. selaku Pembimbing Tesis, yang telah membantu penulisan tesis ini, memberikan arahan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
7. Segenap dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
8. Shulihah S.Pd.I selaku Kepala Madrasah dan Rinna selaku ibu yang mendampingi dalam kelas, terimakasih telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MI Giriloyo 1 Bantul.
9. Kedua orang tuaku, Abah Saruni Mahmud dan Mak Juraini yang selalu mensupport dan memberikan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesan putrinya dalam menempuh pendidikan.
10. Kepada dang, donga, ayuk, kakak yang selalu memberikan semangat tiada henti untuk adiknya.
11. Kepada Abang Arie Okta Pratama, S.Pd yang selalu mendampingi dan memberikan bantuan di keadaan yang sulit.
12. Kepada sahabatku Nurul Huda, S.Pd dan Afidah Rizki, S.Pd teman seperjuangan ditanah rantau yang selalu saling suport agar memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kedepannya.
13. Teman-teman Angkatan 2022 kelas A,B,C Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang bersama berjuang untuk menyelesaikan studi ini secara tepat waktu.
14. Semua pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyusunan tesis ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga amal jariyahnya diterima disisi Allah SWT....Aamiin

Akhir kata, semoga dengan terselesaikannya thesis ini, dapat menambah khazanah dan keilmuan dalam dunia pendidikan. Karena penulis menyadari adanya kekurangan dan kekhilafan dalam tesis ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis dibutuhkan demi menjaga dan memperbaiki tesis ini, agar mampu menjadi karya ilmiah yang baik dan bermanfaat.

Yogyakarta, 27 Juli 2023
Saya yang menyatakan,



Lusi Oktavia
NIM. 21204082016



PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.“

(Q.S Al-Baqarah 286)

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahuinya”

(Q.S Al-Baqarah 216)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Dapertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Madinah al-Munawarah* (Jakarta: Dapertemen Agama RI, Yayasan Penterjemah dan Penerbit Alquran, 2009). hlm. 68

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	xvii
PERSEMBAHAN.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Kerangka Teori.....	12
F. Kerangka Berpikir.....	48
G. Sistematika Pembahasan	50
BAB II METODE PENELITIAN.....	51
A. Model Pengembangan.....	51
B. Prosedur Pengembangan	52

C. Subjek Penelitian.....	56
D. Tempat dan Waktu Penelitian	56
E. Desain dan Uji Coba Produk.....	57
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	60
G. Teknik Analisis Data.....	79
BAB III HASIL PENELITIAN	72
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot	87
B. Hasil Uji Kelayakan Produk	103
C. Revisi Produk	112
D. Hasil Efektivitas Media Kahoot	117
E. Analisis Hasil Produk Akhir	127
F. Keterbatasan Penelitian.....	128
G. Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Kahoot Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar.....	129
BAB IV PENUTUP	135
A. Kesimpulan	135
B. Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN-LAMPIRAN	142
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	167

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Awal Membuka Aplikasi Kahoot	23
Gambar 1. 2 Pilihan Tipe	24
Gambar 1. 3 Tampilan Untuk Membuat Game.....	24
Gambar 1. 4 Penerapan produk kepada peserta didik.....	56
Gambar 1.5 Langkah penelitian model ADDIE.....	52
Gambar 1.6 Penerapan produk kepada peserta didik.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Aspek-aspek hasil belajar kognitif.....	38
Tabel 2. 1 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 2. 2 Aspek Penilaian Ahli Media.....	57
Tabel 2. 3 Subjek Uji Ahli Validasi Produk.....	58
Tabel 2. 4 Kisi-kisi Lembar Penilaian (Ahli Materi).....	64
Tabel 2. 5 Kisi-kisi Lembar Penilaian (Ahli Media).....	65
Tabel 2. 6 Kisi-kisi Angket Penilaian Konsentrasi Belajar Siswa.....	66
Tabel 2. 7 Kisi-kisi Soal Pretest-Posttest.....	67
Tabel 2. 8 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	81
Tabel 2. 9 Kategori Penilaian Skala Guttman.....	82
Tabel 2. 10 Ketentuan Uji Nomogenitas.....	83
Tabel 2. 11 Ketentuan Uji Homogenitas.....	83
Tabel 2. 12 Pembagian Skor N-Gain.....	82
Tabel 2. 13 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	86
Tabel 3. 1 Registrasi Kahoot.....	92
Tabel 3. 2 Penilaian Hasil Validasi Angket Validitas.....	104
Tabel 3. 3 Penilaian Ahli Media.....	106
Tabel 3. 4 Penilaian Ahli Materi.....	108
Tabel 3. 5 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	110
Tabel 3. 6 Respon Peserta Didik Uji Lapangan.....	111
Tabel 3. 7 Pengujian Validitas Instrumen Penelitian Konsentrasi Belajar Siswa.....	117
Tabel 3. 8 Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian Konsentrasi Belajar Siswa.....	118
Tabel 3. 9 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	118
Tabel 3. 10 Hasil Penilaian konsentrasi sebelum media kahoot diterapkan (Pretest).....	118
Tabel 3. 11 Hasil Penilaian konsentrasi sesudah media kahoot diterapkan (Posttest).....	119
Tabel 3. 12 Uji Normalitas Konsentrasi Belajar.....	121
Tabel 3. 13 Uji Paired Sample T-Test Konsentrasi Belajar.....	121
Tabel 3. 14 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar.....	123
Tabel 3. 15 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	124
Tabel 3. 16 Hasil Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar.....	124
Tabel 3. 17 Perhitungan Hasil Belajar (N-Gain Score dan N-Gain Persen).....	126

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat permohonan rekomendasi penelitian.....	144
Lampiran 2 Surat pengajuan perubahan judul tesis/tugas akhir.....	145
Lampiran 3 Surat pernyataan validasi instrumen.....	146
Lampiran 4 Lembar validasi ahli media.....	147
Lampiran 5 Validasi ahli materi.....	149
Lampiran 6. Angket Konsentrasi Siswa.....	152
Lampiran 7 Lembar Validasi Respon Siswa.....	154
Lampiran 8 Hasil SPSS Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa	155
Lampiran 9 Pedoman Wawancara	156
Lampiran 10 Kisi-kisi konsentrasi belajar	157
Lampiran 11 Kisi-kisi Hasil Belajar	158
Lampiran 12 Dokumentasi.....	165



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat sehingga mendorong manusia untuk merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Dalam pendidikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara belajar, memperoleh informasi serta dalam mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.² Teknologi berperan penting di lingkungan pendidikan untuk mewujudkan kesejahteraan.³ Akan tetapi, kenyataan dilapangan banyak dijumpai kesenjangan dalam dunia pendidikan.

Melalui paparan diatas dapat diketahui kesenjangan tersebut antara lain terdapat pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak mendapatkan peringkat teratas. Alat-alat belajar IPS yang tidak memadai, metode mengajar kurang menarik perhatian siswa, serta kurangnya media yang mampu membuat siswa berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.⁴ Permasalahan lainnya juga terdapat pada persepsi siswa yang menganggap pembelajaran IPS mudah untuk dipelajari tanpa adanya konsentrasi, sehingga hal ini yang membuat hasil belajar

² Okky Rachma Fajrin, "Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Idea Societa* Vol 2, No. 6 (2015): hlm. 5.

³ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* Vol 8, No. 1 (10 April 2012): hlm.20.

⁴ Andarusni Alfansyur dan Mariyani Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'KAHOOT' dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN* Vol 6, No. 2 (19 Desember 2019): hlm. 65, <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.

kurang optimal terutama pada saat pengerjaan soal-soal.⁵ Adapun salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya daya serap siswa adalah konsentrasi. Kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar dikarenakan guru yang kurang berkeaktifitas dalam memberikan pembelajaran.. Konsentrasi disini diartikan sebagai pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku.

Konsentrasi juga merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi ajar serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Secara teoritis jika konsentrasi siswa rendah, maka akan menimbulkan aktivitas yang berkualitas rendah pula serta dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar. Ketidakseriusan itulah awal terbentuknya rasa malas dan bosan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Permasalahan ini juga diperkuat berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS MI Giriloyo 1 yang mengatakan bahwasanya selama kegiatan pembelajaran IPS kebanyakan guru masih kurang dalam menerapkan media sebagai alat penunjang pembelajaran. Kebanyakan pendidik hanya memakai media yang sudah ada tanpa berinovasi sendiri dan terkadang tidak memakai media dengan alasan kurangnya waktu dalam menyiapkan hal tersebut.

Pendidik disini harus lebih mengetahui, memahami dan mampu mengaplikasikan teknologi sebagai kombinasi dalam proses pembelajaran.⁶ Beberapa masalah yang dihadapi diatas dapat menimbulkan permasalahan baik

⁵ Irwan Irwan dan Atri Waldi, "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran," *Journal of Civic Education* Vol 2, No. 1 (12 Februari 2019): hlm.128.

⁶ Erni Munastiwi, "Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic," *Al-Ta Lim Journal* 27, no. 3 (30 Desember 2020): hal. 232, <https://doi.org/10.15548/jt.v27i3.663>.

guru dan siswa, seperti halnya berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Giriloyo 1, pada saat proses pembelajaran IPS yang menjadi fokus pembelajaran disini hanya berupa *teacher centered*. Akan tetapi, proses pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi bosan serta ketika guru memberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal dan membuat siswa kurang semangat serta tidak berkonsentrasi dalam mengerjakannya. Sehingga hasil yang didapat kurang maksimal dan nilai yang diperolehnya rendah, dimana masih terdapat beberapa siswa yang nilainya berada di bawah KKM.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat besar dalam kehidupan. Melalui pembelajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media pembelajaran interaktif agar siswa bersemangat baik saat proses pembelajaran maupun pada saat mengerjakan soal.⁷ Guru harus meningkatkan keterampilan dan pemahaman belajar siswa dengan memberikan semangat dan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih berkonsentrasi sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.⁸ Maka untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial banyak faktor yang harus dibenahi.

Salah satu faktor yang harus dibenahi adalah pembenahan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran juga harus

⁷ Ina Magdalena, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol 3, No. 2 (2013): hlm. 313.

⁸ Nurseto. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* (Bandung: Alfabeta, 2018). hlm. 21.

mempertimbangkan kondisi siswa baik dari segi kebutuhan maupun kesiapan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mampu memancing siswa bersemangat dalam mengerjakan soal-soal adalah dengan menggunakan game edukasi.⁹ Game edukasi sendiri diartikan sebagai proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk sebuah permainan.¹⁰ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar IPS di dalam kelas adalah aplikasi kahoot.¹¹

Menurut Iwamoto dalam Arief Masyrufin mengartikan kahoot merupakan *website* di internet yang mampu menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan meriah. Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran bersama dengan bantuan laptop, gawai dan proyektor.¹² Penggunaan Kahoot memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online dan dapat diakses di www.kahoot.com dengan terhubung oleh jaringan internet. Pembelajaran dengan kahoot ini, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan sehingga membuat para peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. Dalam penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif ini, haruslah memiliki jaringan internet yang memadai. Karena dalam prakteknya

⁹ Artha Uli Sagala dkk., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," 2021. hlm. 171.

¹⁰ Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin Guntuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 6, No. 2 (18 Desember 2015)hlm.122, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.25>.

¹¹ Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal INFORM* 1, no. 1 (2015).hlm. 25.

¹² Arief Masyrufin, "Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa," *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* Vol 2, No. 1 (2 Maret 2022). hlm.60, <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>.

Kahoot harus terhubung ke jaringan internet.¹³ Namun, masih banyak sekolah yang memiliki peraturan bagi siswanya untuk tidak membawa handphone ketika berada dilingkungan sekolah.¹⁴

Namun itu bukan menjadi hambatan dalam memanfaatkan teknologi termasuk juga media Kahoot sebagai media pembelajaran. Karena sudah banyak sekolah yang sudah memiliki fasilitas memadai seperti laboratorium komputer yang lengkap dengan jaringan internet yang memadai. Fasilitas yang ada inilah harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru sebagai media dalam pembelajaran.¹⁵ Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Kahoot Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mi Giriloyo 1 Bantul”**

B. Rumusan dan Batasan Masalah:

Berdasarkan Judul dan Latar belakang diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V di MI Giriloyo 1 Bantul?

¹³ Jamrutin Nova dan Muhammad Rahmattullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi Powerpoint dan Kahoot pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Permintaan dan Penawaran Kelas X,” 2022. hlm.77.

¹⁴ Muhammad Basori, “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V,,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol 1, No. 2 (2018).hlm. 76.

¹⁵ Kunuzil Jannah, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi ‘Kahoot!’ Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran,,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol 8, No. 1 (2013.). hlm.111

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V di MI Giriloyo 1 Bantul?
3. Apakah media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis web edukasi efektif untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V di MI Giriloyo 1 Bantul?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian:

1. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V di MI Giriloyo 1 Bantul
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V di MI Giriloyo 1 Bantul
3. Untuk mengetahui media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis web efektif untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V di MI Giriloyo 1 Bantul

2. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Kahoot Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar**

Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mi Giriloyo 1

Bantul” penelitian Ini diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan bagi:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat memberikan informasi bagi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan. Khususnya yang berhubungan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Guna membantu mempermudah dalam melakukan berkonsentrasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat meningkatkan kualitas di bidang pendidikan khususnya dalam memanfaatkan teknologi dalam melakukan berkonsentrasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi guru

- a) Dapat memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk proses pembelajaran yang lebih efektif dan mudah khususnya dalam melakukan berkonsentrasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) Dapat menambah kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada saat kegiatan dilakukan pretest dan posttest untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

2) Manfaat bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna serta lebih berkonsentrasi dan memahami pembelajaran dengan mengaplikasikan media menggunakan aplikasi kahoot.

3) Manfaat bagi pendidikan

Penelitian ini diharapkan menjadi renungan bagi pihak-pihak yang bertanggung jawab dengan pelaksana, agar dapat menerapkan pendidikan yang lebih berkualitas dan berkuantitas.¹⁶

D. Kajian Pustaka

Pada penelitian ini, peneliti melakukan telaah kepustakaan agar penelitian yang dilakukan tidak tumpang tindih dengan peneliti lainnya, maka dalam hal ini peneliti mengkaji karya penelitian sebelumnya yang telah dipublikasi, supaya penelitian ini dapat dijadikan pembeda dari penelitian lainnya. Adapun penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Pertama, penelitian yang ditulis oleh Arief Masrufin., dengan judul “pengembangan game kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game Kahoot! valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Hal ini karena aplikasi game Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran kuis

¹⁶ Cepi Riyana. *Media Pembelajaran 2*. (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Kementrian Agama Republik Indonesia, 2012). hlm 9–10.

interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dibahas oleh penulis adalah pada penelitian ini penggunaan aplikasi game kahoot efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar siswa yang mana hal ini ditunjukkan hasil uji coba rata-rata pretest siswa 42 dan posttest 88 terdapat peningkatan nilai sebesar 46. Terakhir penilaian respon siswa terhadap penggunaan game kahoot memperoleh persentase 92% sangat baik. Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penulis sama-sama menjadikan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar sebagai objek kajiannya.¹⁷

2. Kedua, penulis yang ditulis oleh Irwan yang berjudul “implementasi kahoot! Sebagai inovasi pembelajaran” Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan bahwa melalui penelitian ini akan dideskripsikan tata cara pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran bagi dosen terhadap mahasiswa sehingga dapat diukur nilai manfaat Kahoot tersebut. Penelitian ini juga menghasilkan kesimpulan apakah Kahoot efektif dalam sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses belajar dan mengajar sedangkan peneliti menjadikan siswa sebagai objek dari penerapan aplikasi kahoot, dan peneliti menjadikan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran

¹⁷ Masyrufin, “Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa,” hlm. 64-65.

interaktif yang diterapkan pada anak sekolah dasar. Kemudian yang menjadi persamaan adalah kedua penelitian ini sama-sama memakai media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot.

3. Penelitian Clara Ayu Setya Kurniawati pada tahun 2019 yang berjudul "Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri". Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji penulis terletak pada metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti menggunakan metode pengembangan, penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot sebagai alat evaluasi sedangkan peneliti menjadikan aplikasi kahoot untuk media pembelajaran interaktif yang mampu membuat siswa berkonsentrasi dalam mengerjakan soal. Persamaan nya adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memakai aplikasi kahoot sebagai alat untuk mengukur peningkatan belajar siswa.¹⁸
4. Penelitian Anida Rosita pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA PGRI Wirosari". Persamaan dari

¹⁸ Clara Ayu Setya Kurniawati, "Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019).

penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media aplikasi kahoot. Perbedaannya terletak di penelitian ini untuk mengembangkan instrumen evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi kahoot. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwasanya nilai rata-rata peserta didik 92,1. Dan media dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari ahli materi sebesar 94% dan 89, 8% dari ahli media. Sedangkan peneliti untuk mengembangkan aplikasi kahoot agar siswa dapat lebih berkonsentrasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.¹⁹

5. Penelitian Abidin pada tahun 2019 yang berjudul "Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan aplikasi kahoot untuk diterapkan dalam mengkondisikan kelas. Berdasarkan pengembangan tersebut, diperoleh hasil bahwa adanya perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikaji peneliti adalah sama-

¹⁹ Anida Rosita, "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA PGRI Wirosari" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019).

sama menggunakan media pembelajaran aplikasi kahoot di SD/MI.

Selain itu penelitian ini sama-sama menggunakan metode R&D²⁰

E. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran itu sangat penting dalam pembelajaran di zaman era modern seperti ini. Dimana media pembelajaran tersebut dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas agar guru lebih kreatif dan efisien di dalam kelas dan juga dapat membantu semangat siswa dalam proses belajar di kelas. Para ahli, seperti Sadiman mengatakan bahwa media digunakan dalam menyampaikan pesan yang menyebabkan rangsangan pada pikiran, perhatian, serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Musfiqon media pembelajaran adalah alat bantu baik secara fisik ataupun non fisi . Sehingga materi pembelajaran cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih berkonsentrasi dan bersemangat.²¹

Berdasarkan pengertian yang telah disebutkan dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah produk pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai penghubung pada saat proses belajar mengajar guna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

²⁰ Khabidin, "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara" (Universitas Islam Indonesia, 2019).

²¹ Tawee Sranamkam, "Development of Web-Based Instruction Model Using Social Media Application to Enhance Knowledge Management Skills on Computer Tablet for Teachers," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 69 (Desember 2012): 45, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.088>.

Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pemanfaatan media pembelajaran ini mampu membuat tahapan belajar mengajar di dalam kelas akan lebih menarik dan memotivasi serta meningkatkan minat belajar peserta didik.²²

Media pembelajaran menjadi salah satu bagian pembelajaran yang mempunyai peran yang teramat penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media pembelajaran telah menjadikan dirinya sebagai sumber belajar sehingga dengan adanya media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Oleh sebab itu, setiap pendidik perlu mengkaji dan mempelajari lebih dalam bagaimana cara untuk menetapkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar dapat dengan adanya media ini mampu mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.²³ Oleh karena itu, media memberi pengaruh dan memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas.²⁴ Adapun beberapa peranan media dalam pembelajaran :

1. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

²² Nurdiana Sari, "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* Vol 1, No. 1 (2021): hlm. 10–11.

²³ Septy Nurfadhillah dkk., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III" 3 (2021) hlm.244.

²⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol 2, No. 2 (2 Agustus 2018)hlm.103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

2. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
3. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang dimanapun disimpan menurut kebutuhan.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.
5. Proses pembelajaran menjadi interaktif.²⁵

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok:²⁶

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Contoh: teks, grafik, foto atau representasi fotografik, dan reproduksi.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprosesor.

²⁵ Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2019, hlm. 186.

²⁶ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.," *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* Vol 5, No. 2 (2018): hlm. 15.

- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain:²⁷

a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang yang tidak bisa mendengar atau bisu disebut dengan tuli.²⁸

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan.

Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun.²⁹

²⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.9 (Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010). hlm. 6

²⁸ Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* Vol 19, No. 01 (29 Januari 2022). hlm 65–66, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

²⁹ Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," 2014, 130–31.

c) Media Audio Visual

Audio visual merupakan gabungan dari audio dan visual. Seperti menurut Wina Sanjaya media audio visual merupakan media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai film slide suara dan lain sebagainya.³⁰

Media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan untuk membantu para peserta didik yang memiliki keterlambatan dan lemah dalam memahami serta mendalami isi materi pembelajaran yang disajikan secara tradisional yaitu berupa teks dan disediakan secara verbal. Media pembelajaran memberikan instruksi tersebut yang mengharuskan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, disamping itu media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran.³¹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peran penting pada proses pembelajaran karena bisa menjadi alat untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Menurut Wina Sanjaya ada beberapa point fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

³⁰ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol 16, No. 1 (3 Juli 2018) hlm.34, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

³¹ Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Jurnal Mahesacenter* 1, no. 1 (2021) hlm.247.

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mempermudah komunikasi antara pemberi dan penerima sebuah pesan. Sehingga kedua pihak tidak memiliki kesulitan dalam menyampaikan pesan dan tidak menimbulkan salah persepsi.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran bisa menjadi sebuah peran untuk memberi motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari pelajaran yang disampaikan, dan meningkatkan semangat belajarnya.

3) Fungsi Kebermaknaan

Media Pembelajaran dapat memberikan makna yakni bukan hanya dari segi meningkatkan dan penambahan informasi akan tetapi meningkatkan dan penambahan informasi akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat memberikan penyalarsan, sehingga setiap peserta didik memiliki sebuah pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Individualis

Latar belakang siswa yang pastinya berbeda-beda, baik dari segi pengalaman, gaya belajar, dan juga kemampuan, maka media pembelajaran bisa membantu setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat atau gaya belajar yang berbeda-beda.

Fungsi lain dari media pembelajaran ada tiga fungsi yaitu:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, dapat berupa dari foto, film, atau rekaman melalui video dan audio.
- 2) Memanipulasi keadaan atau suatu objek seperti, melalui media pendidik dapat memberikan bahan pelajaran yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa, dengan adanya media perhatian siswa lebih meningkat terhadap mata pelajaran yang dihadapi.³²

Melalui beberapa pemaparan tentang fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai berbagai macam fungsi didunia Pendidikan. Contohnya menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik, yang mana bagi guru media pembelajaran menjadi salah satu media alternatif untuk bisa memberikan informasi kepada peserta didik, serta materi yang didapat bisa lebih meningkatkan dan membentuk pengetahuan peserta didik.³³

d. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang membuat pendidik harus lebih inovatif dalam memberikan pengalaman belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini memiliki laju yang pesat dan juga perkembangan yang mempengaruhi dunia pendidik. Salah satu dari pengaruh teknologi dalam dunia Pendidikan ialah penggunaannya

³² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021). hlm.10

³³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 1 ed., 2 (Jakarta: Kencana, 2014). hlm.19-22

dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan sekarang, membuat media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad adalah sebagai berikut:³⁴

- 1) Penyampaian materi lebih baku.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Dapat mempersingkat pembelajaran
- 5) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja
- 7) Sikap positif siswa terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

2. Media Pembelajaran Berbasis Web

Perkembangan teknologi informasi telah terjadi dan membawa perubahan serta pergeseran mendasar dalam dunia pendidikan. Perkembangan pesat didunia teknologi informasi khususnya internet yang akhirnya mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang dapat menembus dimensi ruang, kemapanan dan waktu.³⁵ pengguna internet dapat berkomunikasi secara audio-visual sehingga dimungkinkan pula terselenggaranya komunikasi verbal maupun non verbal

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 25–27.

³⁵ Yudi Jepri Dianta dan Ade Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Relasi Dan Fungsi,” *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (29 November 2019): 49–50, <https://doi.org/10.33578/prinsip.v2i1.41>.

secara *real time*. Pembelajaran berbasis web merupakan salah satu contoh pembelajaran elektronik (*e- learning*) dengan menggunakan teknologi internet sebagai sarana belajar. Pembelajaran berbasis web yang dikenal dengan sebutan *web based training* (WBT) atau *web based education* (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Dengan demikian pembelajaran berbasis web adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh bantuan teknologi internet.

Mewujudkan pembelajaran berbasis web bukan sekedar meletakkan materi belajar pada web kemudian diakses oleh orang yang mendapat hak akses melalui perangkat yang terhubung ke internet. Akan tetapi, pembelajaran melalui web memerlukan sebuah model instruktur yang dirancang khusus untuk mengelolah kegiatan pembelajaran secara online. Salah satu contoh pembelajaran berbasis web adalah penggunaan web sebagai kelas maya (*virtual learning environment*). Di dalam kelas virtual tersebut biasanya tersedia beberapa fitur pengelolaan kegiatan pembelajaran layaknya pembelajaran nyata, seperti pengelolaan materi pembelajaran, pembelajaran sinkronous (pembelajaran daring dan chatting).³⁶

Dari sini terlihat bahwa internet mampu dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu:

1. Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media masa yang memungkinkan terjadinya komunikasi one-to-one maupun one-to-many.

³⁶ Sharon E. Smaldino dan Deborah L. Lowther, *Intructional Technology and Media for Learning Smaldino Lowther Russell* (Inggris: Person Education Limited, 2014), hlm. 93.

2. Memiliki sifat interaktif
3. Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda sehingga memungkinkan terselenggaranya suatu proses pembelajaran.³⁷

3. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan sebuah platform pendidikan berbasis *game* yang banyak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Kahoot diciptakan oleh Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker pada tahun 2012. Aplikasi ini dirancang dalam sebuah proyek kerjasama dengan *Norwegian University Of Science And Technology* (NTNU) bersama tim Profesor Alf Inge Wang. Kahoot telah digunakan oleh lebih 4 milyar orang di seluruh dunia.³⁸

Kahoot adalah jenis media pembelajaran komputer interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, aplikasi Kahoot lebih menekankan hubungan dan peran aktif serta partisipasi siswa dengan guru dan hubungan siswa dengan sesama teman sekelasnya. Kahoot dirancang sebagai salah satu aplikasi untuk pendidikan dengan format permainan. Aplikasi pembelajaran dengan format permainan ini berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menarik.³⁹

³⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 215.

³⁸ Siti Humairah Daniel, "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Pembelajaran Jarak Jauh (Daring) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa SMA Free Methodist 1 Medan" Vol 2, No. 1 (2022): hlm. 35–36.

³⁹ Thosporn Sangsawang, "Instructional Design Framework for Educational Media," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 176 (Februari 2015): hlm. 76,

Aplikasi Kahoot bisa digunakan dan diakses secara gratis dan berbayar, untuk fitur gratis pengguna hanya perlu mengkoneksikan internet saat menggunakannya. Aplikasi ini memiliki empat (4) fitur utama berupa: *game*, kuis, survey, dan diskusi. Pada fitur *game*, aplikasi ini memiliki pilihan untuk membuat soal dan jawaban serta ditambah dengan fitur waktu untuk menentukan batasan soal pada saat mengisi atau memilih jawaban yang tepat. Hasil dari ini nantinya akan dimunculkan di depan pada layar utama.⁴⁰

Kelebihan Kahoot yaitu bentuk aplikasi yang berformat *game online* ini dapat memunculkan daya saing yang kompetitif antara siswa dengan teman sekelasnya. Hal ini membuat para siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran untuk memenangkan permainan tersebut. Ditambah lagi dengan fitur yang memunculkan hasil permainan dari jawaban dengan poin tertinggi hingga terendah yang akan dimunculkan di akhir permainan dan bisa dilihat oleh seluruh pemain. Hal ini dapat memicu motivasi siswa yang lebih tinggi.⁴¹

Berikut ini merupakan nilai-nilai dari aplikasi Kahoot adalah sebagai berikut :

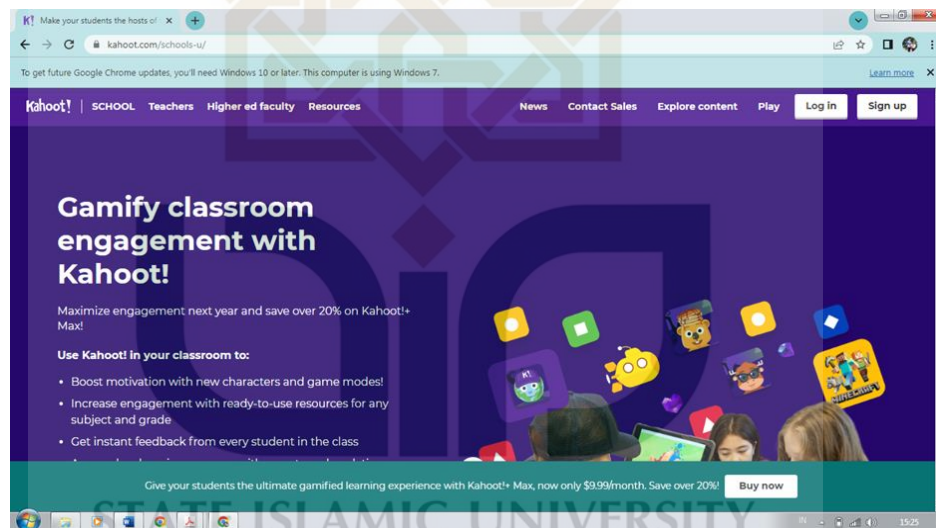
1. Ceria (Playful), yaitu Kahoot memiliki nilai untuk menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menghubungkan banyak orang dalam permainan.

⁴⁰ Aan Putra dan Kesi Afrilia, "Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* Vol 4, No. 2 (30 Desember 2020): hlm. 112

⁴¹ Vina Dwi Astuti, Rahmita Nurul Muthmainnah, dan Hastri Rosiyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamathh Pada Materi Aljabar Kelas VII," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* Vol 7, No. 1 (24 Agustus 2021)

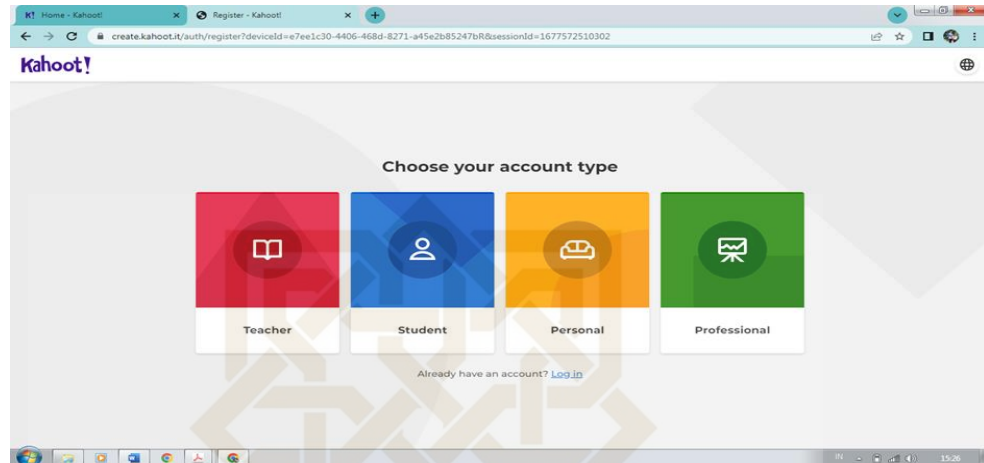
2. Rasa ingin tahu yang tinggi, yaitu berusaha menjadikan orang untuk memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi.
3. Inklusif, aplikasi ini meyakinkan setiap orang untuk menjadi orang yang sukses

Platform Kahoot dapat diakses melalui website dan aplikasi. Aplikasi ini memiliki fitur yang mudah untuk di pahami. Untuk membuka Kahoot pada website pengguna hanya perlu mengakses di [https://Kahoot .com/](https://Kahoot.com/). Fitur-fitur yang terdapat di website Kahoot adalah sebagai berikut :



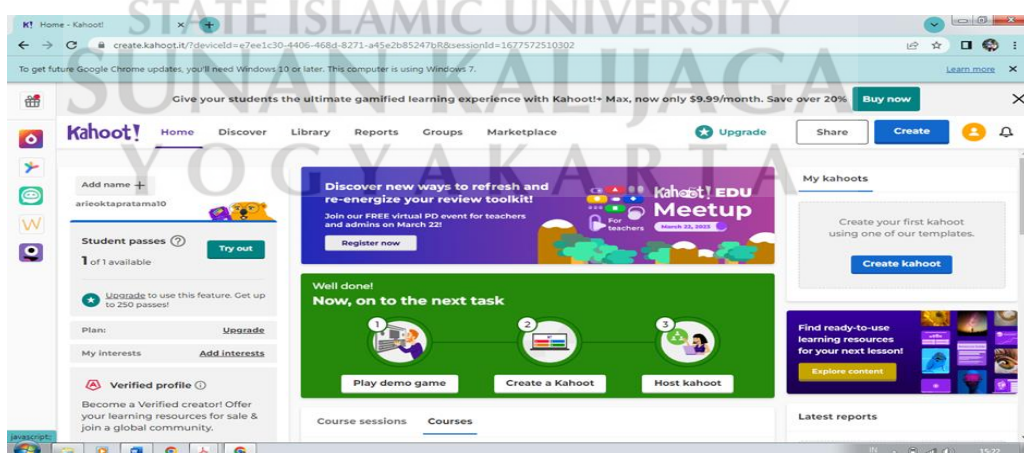
Gambar 1. 1 Tampilan Awal Membuka Aplikasi Kahoot

Pada Gambar 1.1 diatas, merupakan tampilan awal yang akan muncul ketika kita ingin membuka aplikasi kahoot melalui website <https://Kahoot.com/>



Gambar 1. 2 Pilihan Tipe
(Sumber. <https://Kahoot.com/>)

Pada Gambar 1.2 setelah kita mendaftarkan akun di kahoot kemudian akan diarahkan untuk login, dan tampilannya akan seperti gambar diatas. Bagi pengguna harus memilih tipe yang sudah tertera. Jika pengguna sebagai guru, maka pengguna perlu memilih tipe yang *teacher*, untuk siswa atau peserta didik memilih tipe *student*. Bahkan *platform* ini juga digunakan untuk *personal* dan *profesional*.



Gambar 1. 3 Tampilan Untuk Membuat Game
(Sumber. <https://Kahoot.com/>)

Pada Gambar 2.3 ini merupakan tampilan untuk membuat permainan, guru dapat memberikan pertanyaan dengan format teks, dan juga dapat menambah media lain seperti gambar, video dan animasi. Pertanyaan bisa di *setting* dengan batas waktu yang dapat ditentukan oleh guru.⁴² Beberapa tipe permainan yang dapat dimainkan pada aplikasi ini, yaitu: *Quiz, True or False, Type Answer, dan Puzzle*. Untuk pengguna gratis hanya bisa menggunakan tipe *game* berupa *quiz* dan *true or false* (benar atau salah). Sedangkan untuk pengguna premium dapat menggunakan semua fitur yang telah disediakan termasuk pilihan *game* ini. Disarankan bagi pengguna untuk memilih yang premium, agar saat mengaplikasikannya bisa secara ruang lingkup yang besar.

4. Konsentrasi Belajar

1. Pengertian Konsentrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia konsentrasi adalah pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto dalam bukunya Slameto konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Untuk mengetahui seberapa lama rentang waktu kemampuan konsentrasi seseorang, rumusnya adalah 3-5 menit dikalikan usia. Anak yang mencapai batas minimal kurang dari rentang waktu tersebut boleh dikatakan memiliki konsentrasi rendah.⁴³

⁴² Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas* 3, no. 1 (19 Agustus 2020): hlm. 44-45, <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.

⁴³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.86

Kemampuan dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang dibutuhkan. Seorang siswa yang memiliki kemampuan bagus dalam berkonsentrasi akan lebih cepat bisa menangkap materi yang seharusnya siswa serap. Oleh karena itu, konsentrasi sangat penting dan perlu dilatih. Pikiran siswa tidak boleh dibiarkan melayang-layang karena dapat menyebabkan gangguan konsentrasi. Pikiran harus diarahkan ke suatu titik dalam suatu pekerjaan, sehingga konsentrasi tersebut semakin meningkat.⁴⁴

2. Pengertian Konsentrasi Belajar

Konsentrasi (perhatian memusat) yakni memusatkan pikiran, perasaan, dan kemauan pada satu objek. Konsentrasi dimaksudkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Konsentrasi (pemusatan perhatian) maksudnya, perhatian seseorang yang hanya ditujukan pada satu objek, dengan sifat agar tetap, kukuh, kuat dan tidak mudah memindahkan perhatiannya pada objek lain. Menurut Ibrahim Elfiky Konsentrasi adalah pemfokusan terhadap suatu objek di mana kita mampu menyelaraskan antara kekuatan hati dan pikiran.

Belajar diperlukan pemusatan perhatian (konsentrasi). Tanpa ini perbuatan belajar akan menghasilkan kesia-siaan. Kekecewaanlah yang ditemui. Ketidakmampuan seseorang berkonsentrasi dalam belajar disebabkan buyarnya perhatian terhadap suatu objek. Hal inilah yang tidak

⁴⁴ Femi Olivia, *Mendampingi Anak Belajar* (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2010), hlm.21.

diinginkan oleh siapapun yang sedang belajar.⁴⁵ Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu. Dengan kata lain di dalam konsentrasi, orang harus berusaha keras agar segenap perhatiannya hanya boleh terfokus pada satu objek saja. Sedangkan konsentrasi belajar adalah memusatkan segenap kekuatan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Artinya siswa memperhatikan guru, mendengarkan, melihat dan memusatkan pikiran terhadap apa yang disampaikan guru, dan merespon stimulus yang diberikan guru dan menyampingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran.⁴⁶

Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar, dan menghitung waktu belajar serta selingan istirahat. Disamping itu dengan adanya fokus (pusat) perhatian atau konsentrasi, maka:

- a) Akan membangkitkan minat peserta didik untuk menaruh perhatian dalam pengajaran dan menimbulkan daya konsentrasi itu sendiri.

⁴⁵ Xiaoyi Zheng, Sayed M. Ismail, dan Tahereh Heydarnejad, "Social Media and Psychology of Language Learning: The Role of Telegram-Based Instruction on Academic Buoyancy, Academic Emotion Regulation, Foreign Language Anxiety, and English Achievement," *Heliyon* 9, no. 5 (Mei 2023): e15830, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15830>.

⁴⁶ Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagarindo Persada, 2011), hlm. 40.

- b) Dapat mengorganisasikan bahan pelajaran yang menjadi suatu problem yang mendorong peserta didik selalu aktif dalam hal mengamati, menyelidiki, memecahkan, dan menentukan jalan penyelesaiannya sekaligus bertanggung jawab atas tugas yang diserahkan kepadanya.
- c) Dapat memberikan struktur bahan pelajaran sehingga merupakan totalitas yang bermakna bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk menghadapi lingkungan tempat dia hidup.

3. Ciri-ciri Konsentrasi Belajar

Ciri-ciri konsentrasi belajar menurut Diana Aprilia, terdapat klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi adalah sebagai berikut: ⁴⁷

- a. Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat diberi kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- b. Perilaku efektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apresiasi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai

⁴⁷ Diana Aprilia, "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X Tkr1 Smk Negeri 3 Singaraja," *E-journal Undiksa* Vol 2, No. 1 (2014): hlm. 14–16.

dengan adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yang berupa keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, mengemukakan suatu pandang atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.

c. Perilaku psikomotor, perilaku ini siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, serta komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.

d. Perilaku berbahasa, perilaku ini siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

4. Aspek-aspek Konsentrasi Belajar

Menurut Nugroho, konsentrasi belajar memiliki beberapa aspek pendukung, antara lain:⁴⁸

1. Pemusatan pikiran : suatu keadaan belajar yang membutuhkan ketenangan, kenyamanan, perhatian seseorang dalam memahami isi pelajaran yang dihadapi.
2. Motivasi : keinginan atau dorongan yang terdapat dalam diri individu untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya

⁴⁸ Nugroho, *Belajar Mengatasi Hambatan Belajar* (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 43.

3. Rasa khawatir : perasaan yang tidak tenang karena seseorang merasa tidak optimal dalam melakukan pekerjaannya
4. Gangguan kepanikan : hambatan untuk berkonsentrasi dalam bentuk rasa was-was menunggu hasil yang dilakukan maupun yang sudah dilakukan oleh orang tersebut.
5. Kesiapan belajar : keadaan seseorang yang sudah siap akan menerima pelajaran, sehingga individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Jadi aspek konsentrasi sangat berpengaruh pada siswa misalnya keadaan kesiapan siswa saat menerima pembelajaran. Guru diharapkan mampu melihat kesiapan belajar siswa pada saat sebelum pembelajaran dimulai.⁴⁹

5. Indikator Konsentrasi Belajar

Indikator konsentrasi belajar yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari gabungan tujuh indikator konsentrasi belajar menurut Olivia Fridaram dengan indikator konsentrasi belajar sebagai berikut :

- b. Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan
- c. Mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh
- d. Mampu menganalisis pengetahuan yang diperoleh
- e. Adanya penerimaan atau perhatian pada materi pelajaran
- f. Merespon materi yang diajarkan
- g. Mampu mengemukakan ide/pendapat

⁴⁹ Olivia Fridaram dkk., "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw," *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (29 Januari 2021): 161–70, <https://doi.org/10.24246/jms.v1i22020p161-170>.

- h. Adanya gerakan anggota badan yang tepat sesuai dengan petunjuk guru

Slameto dalam Nuramaliana, dengan indikator yang mempengaruhi konsentrasi belajar sebagai berikut:

- a. Kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari
- b. Terganggu keadaan lingkungan
- c. Pikiran siswa yang sedang kacau
- d. Keadaan kesehatan siswa
- e. Bosan terhadap proses pembelajaran yang di lalui.⁵⁰

6. Prinsip Konsentrasi Belajar

Konsentrasi yang efektif adalah suatu proses terfokusnya perhatian seseorang secara maksimal terhadap suatu objek kegiatan yang dilakukan dan proses tersebut terjadi secara otomatis serta mudah karena orang yang bersangkutan mampu menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya. Ada beberapa prinsip konsentrasi yang efektif antara lain yaitu :

- a. Konsentrasi pada hakikatnya merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan kemauan, pikiran dan perasaannya. Dengan kemampuan tersebut, seseorang akan mampu memfokuskan sebagian besar perhatiannya pada objek yang dikehendaki.

⁵⁰ Mutia Rahma Setyani, "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar" 01 (2018).

- b. Untuk mengendalikan kemauan, pikiran dan perasaan agar tercapai konsentrasi yang efektif dan mudah, seseorang harus berusaha menikmati kegiatan yang dilakukannya.
- c. Salah satu penunjang pertama dan utama untuk dapat melakukan konsentrasi efektif adalah adanya kemauan yang kuat dan konsisten.
- d. Konsentrasi akan terjadi secara otomatis dan mudah jika seseorang telah menikmati kegiatan yang dilakukannya
- e. untuk dapat melakukan konsentrasi efektif jika diajarkan faktor pendukung dari dalam diri orang tersebut (faktor internal) yang meliputi kondisi mental dan fisik yang sehat.⁵¹
- f. konsentrasi efektif juga terjadi maksimal jika didukung oleh faktor-faktor yang ada di luar diri orang tersebut (faktor eksternal), yaitu situasi dan kondisi lingkungan yang menimbulkan rasa aman, nyaman dan menyenangkan.
- g. Salah satu prinsip utama terjadinya konsentrasi efektif adalah jika seseorang dapat menikmati kegiatan yang sedang dilakukannya.

Berdasarkan pengertian diatas maka konsentrasi akan terjadi dengan mudah ketika siswa mampu menikmati pelajaran yang ia terima dan memperhatikan materi tersebut secara fokus, karena pada hakikatnya konsentrasi merupakan seseorang dalam mengendalikan kemampuan, pikiran dan perasaannya.

7. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Terjadinya Konsentrasi

⁵¹ Lailatul Rofiah, Wafiyatu Maslahah, dan Umi Maghfiroh, “Pengembangan Peta Konsep Berbasis Network Tree Sebagai Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Mata Pelajaran Ips,” *Jurnal Education And Development* Vol 11, No. 1 (29 Desember 2022): hlm. 324, <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4507>.

1. Faktor Internal Pendukung Konsentrasi Belajar

Faktor internal adalah sesuatu hal yang berada dalam diri seseorang. Beberapa faktor internal pendukung konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Jasmani : (a) kondisi badan yang normal menurut standar kesehatan atau bebas dari penyakit yang serius, (b) kondisi badan di atas normal atau fit akan lebih menunjang konsentrasi, (c) cukup tidur dan istirahat, (d) cukup makan dan minum serta makanan yang dikonsumsi memenuhi standar gizi untuk hidup sehat, (e) seluruh panca indera berfungsi dengan baik, (f) detak jantung normal. mempengaruhi ketenangan dan sangat mempengaruhi konsentrasi efektif, dan (g) irama nafas berjalan baik. Sama halnya dengan jantung, irama napas juga sangat mempengaruhi ketenangan.⁵²
- 2) Rohani : (a) kondisi kehidupan sehari-hari cukup tenang, (b) memiliki sifat baik, (c) taat beribadah sebagai penunjang ketenangan dan daya pengendalian diri, (d) tidak dihindangi berbagai jenis masalah yang terlalu berat, (e) tidak emosional, (f) memiliki rasa percaya diri yang cukup, (g) tidak mudah putus asa, (h) memiliki kemauan keras yang tidak mudah padam, dan (i) bebas dari berbagai gangguan mental, seperti rasa takut, was-was, dan gelisah.⁵³

⁵² Adila Amalia dan F Shoufika Hilyana, "Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA" 8, no. 4 (2022): hal. 38, <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>.

⁵³ Rinto Hasiholan Hutapea, "Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik," *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 2 (30 Desember 2019): hal. 158, <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>.

2. Faktor Eksternal Pendukung Konsentrasi Belajar

Faktor eksternal adalah segala hal-hal yang berada di luar diri seseorang atau lebih tepatnya segala hal yang berada di sekitar lingkungan. Hal-hal tersebut juga menjadi pendukung terjadinya konsentrasi yang efektif. Ada dua faktor penghambat yang menyebabkan terjadinya tidak konsentrasi yaitu:

- a) Faktor eksternal, ada tiga yang bisa mempengaruhi, antara lain:
 - a. lingkungan. untuk faktor lingkungan, misalnya anak diberi tugas menggambar. Pada saat yang bersamaan dia mendengar suara ramai dan itu lebih menarik perhatiannya sehingga tugasnya pun diabaikan. Berarti lingkungan mempengaruhi konsentrasinya.
 - b. Pola pengasuhan yang permissive, yaitu pengasuhan yang sifatnya menerima atau membolehkan apa saja yang anak lakukan sehingga anak kurang dilatih untuk menyelesaikan suatu tugas sampai selesai dan jika ia mengalami kesulitan, orang tua akan membantunya dan membiarkan anak beralih melakukan sesuatu yang lain.
 - c. Faktor psikologis. Faktor psikologis anak juga bisa mempengaruhi konsentrasinya. Anak yang mengalami tekanan, ketika mengerjakan sesuatu bisa menjadi tidak berkonsentrasi, sehingga ia tidak fokus dalam menyelesaikan pekerjaannya. Misalnya suasana di sekolah yang berbeda

dengan suasana di rumah, anak kaget karena mempunyai teman yang lebih berani. Hal ini membuat anak ketakutan dan kekhawatirannya membuat ia sulit untuk berkonsentrasi. Akibatnya, konsentrasi di kelas untuk menerima pelajaran menjadi berkurang. Jadi faktor psikologis yang disebabkan karena kurangnya kemampuan anak dalam bersosialisasi bisa membuat ia menjadi kurang berkonsentrasi di sekolah.⁵⁴

b) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam dirinya sendiri, antara lain karena adanya gangguan perkembangan otak dan hormon yang dihasilkan oleh neurotransmitter. Jika hormon yang dihasilkan oleh neurotransmiternya lebih banyak menyebabkan anak cenderung menjadi hiperaktif. Jika hormon yang dihasilkan oleh neurotransmiternya kurang menyebabkan anak menjadi lambat, sehingga dapat mengakibatkan lambatnya konsentrasi. Misal minat belajarnya rendah (mata pelajaran dianggap tidak menarik), Kesehatan yang menurun dan perencanaan jadwal pelajaran yang buruk.

5. Hasil Belajar Kognitif

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang diketahui melalui kegiatan evaluasi.

⁵⁴ Ayu Ardila dan Suryo Hartanto, "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam," *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2 November 2017): hal.177, <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Moh. Zaiful Rosyid dkk., dalam bukunya bahwa yang ditandai dengan pemberian baik berupa angka, huruf maupun simbol yang telah disepakati dalam dunia pendidikan.⁵⁵ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui evaluasi dan penilaian.

Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga bagian, yang pertama hasil belajar afektif, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar psikomotorik. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan.

Berdasarkan ketiga ranah dalam hasil belajar yang dijelaskan diatas, peneliti mengambil satu dari ketiga ranah tersebut yang dikaji dalam penelitian. Salah satunya adalah hasil belajar kognitif yang diartikan sebagai hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, pengertian, keterampilan berpikir atau hal yang berkaitan dengan intelektual. Hasil belajar kognitif terdiri dari enam tingkatan. Pertama, pengetahuan merupakan kemampuan yang paling rendah dalam ranah kognitif. Dalam hal ini pengetahuan

⁵⁵ Lilik Kustiani dan Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 12, no. 1 (2018): hal. 15.

berkaitan dengan kemampuan untuk mengingat sesuatu, baik berupa objek, ide, prosedur, teori, yang pernah diketahui atau dialami tanpa adanya kegiatan untuk memanipulasi.⁵⁶

Kedua, pemahaman merupakan ranah kognitif lebih tinggi satu tingkat dibanding pengetahuan. Pada tahap ini dibutuhkan kemampuan untuk mengambil makna dari materi yang telah dipelajari, seperti kemampuan menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari dengan bahasa sendiri namun dalam makna yang sama. Ketiga, penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipelajari baik berupa konsep maupun teori ke dalam bentuk konkret atau nyata. Penerapan berada pada level lebih tinggi di banding pemahaman.

Keempat, analisis merupakan kemampuan memahami serta menemukan hubungan antar bagian sehingga diperoleh pemahaman yang menyeluruh. Kemampuan analisis berada satu tingkat lebih tinggi dibanding tahap penerapan. Kelima, evaluasi merupakan kemampuan dalam memberikan penilaian untuk memastikan nilai, keefektifan, serta manfaatnya. Evaluasi merupakan tahapan tertinggi dalam ranah kognitif. Keenam, mencipta.⁵⁷ Adapun aspek-aspek dalam hasil belajar kognitif, ialah sebagai berikut:⁵⁸

⁵⁶ Yusuf Kadar M, *Tafsir Tarbawi Pesan-Pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 34.

⁵⁷ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, Cet.2 (Jakarta: KENCANA, 2017), hlm.133.

⁵⁸ Lilik Kustiani dan Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* Vol 12, No. 1 (2018):hlm 19.

Tabel 1. 1 Aspek-aspek hasil belajar kognitif

Aspek	Indikator
Pengetahuan	Kemampuan mengingat sesuatu, baik berupa objek, ide, prosedur yang pernah diketahui.
Pemahaman	Kemampuan menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari dengan bahasa sendiri dan makna yang sama.
Menerapkan	Kemampuan menggunakan apa yang telah dipelajari.
Analisis	Kemampuan memahami serta menemukan hubungan antar bagian sehingga diperoleh pemahaman yang menyeluruh.
Evaluasi	Kemampuan memberikan penilaian untuk memastikan nilai, keefektifan dan manfaatnya.
Mencipta	Kemampuan mencipta dari teori yang sudah dijelaskan.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan.

Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Semua faktor akan berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam belajar. Siswa akan memperoleh hasil yang baik apabila faktor-faktor keberhasilan belajar dimilikinya dan memanfaatkannya dengan baik.

B. Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang dicapai dari suatu aktivitas. Hasil belajar diperoleh seorang peserta didik melalui usaha yang sungguh-sungguh sehingga mereka akan mendapatkan nilai yang memuaskan. Konsentrasi belajar yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah konsentrasi belajar, hal ini sesuai dengan pendapat Aunurrahman yang menyatakan salah satu faktor yang berasal dari diri siswa atau faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah konsentrasi belajar siswa.⁵⁹

Jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi maka belajarnya akan sia-sia, karena akan membuang tenaga, waktu dan biaya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik, ia harus memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Hartono yang menyebutkan bahwa tingginya waktu curah perhatian (konsentrasi) terbukti meningkatkan hasil

⁵⁹ Yuliana Yuliana, Hanifah Alifiananta Anindita, dan Muhammad Wahid Syaifuddin, "Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring," *PRISMA* Vol 10, No. 2 (21 Desember 2021) hlm.142–45, <https://doi.org/10.35194/jp.v10i2.1732>.

belajar. Optimal tidaknya hasil belajar siswa tergantung dari kemampuan anak untuk melakukan konsentrasi belajar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa konsentrasi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya.⁶⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila siswa dapat memusatkan perhatiannya maka dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam merespon pelajaran yang sedang dipelajari, sehingga akan dapat mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar siswa tersebut. Optimal tidaknya hasil belajar siswa tergantung dari kemampuan anak untuk melakukan konsentrasi belajar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa konsentrasi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila siswa dapat memusatkan perhatiannya maka dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam merespon pelajaran yang sedang dipelajari, sehingga akan dapat mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar siswa tersebut.⁶¹

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, baik itu di tingkat sekolah dasar maupun menengah. IPS adalah

⁶⁰ Yuliana, Anindita, dan Syaifuddin, Hubungan Disiplin Belajar Dan Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa hlm. 101.

⁶¹ Yoka Agry Sativa dan Joko Purwanto, "Pengaruh Konsentrasi Belajar Dan Kejenuhan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika" Vol 5, No. 2 (2022): hlm. 13.

kumpulan dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, sosiologi, geografi, antropologi, dan sebagainya. Pembelajaran IPS bersifat dinamis, artinya sesuai dengan tingkat perkembangan zaman.⁶²

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu pengetahuan sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk Social Studies di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Pertama, ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial.⁶³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik, mempunyai tujuan yang harus dicapai. Tujuan dari IPS tersebut telah terangkum dengan jelas pada setiap kegiatan yang dilakukan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Suwarma Al Muchtar dalam bukunya bahwa “Tujuan utama IPS adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan membuat keputusan reflektif sehingga mereka dapat memecahkan persoalan-persoalan pribadi dan membuat kebijakan umum dengan berpartisipasi dalam tindakan sosial secara intelijen”. Jadi, selain membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi, IPS juga membantu mengasah kemampuan siswa dalam berfikir secara logis dan kreatif guna

⁶² Rifki Afandi, “Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar,” *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* Vol 1, No. 1 (30 Desember 2011): hlm. 50, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>.

⁶³ Siti Marifah dan Nurrohmatul Amaliyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* Vol 6, No. 4 (12 Juni 2022): hlm 7564–65, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>.

mengajarkan mereka memecahkan persoalan pribadi yang dihadapi di kehidupan sehari-hari.⁶⁴

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Adapun karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topic (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

⁶⁴ Nofi Anggraeni, Tin Rustini, dan Yona Wahyuningsih, "*Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi*" Vol 8, No. 1 (2022): hlm. 86.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur.⁶⁵

Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu : a. Pengembangan kemampuan berpikir siswa; b. Pengembangan nilai dan etika; dan c. Pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial. Ketiga dimensi tersebut secara rinci dapat dijelaskan berikut ini.

1. Pengembangan kemampuan berpikir siswa

Pengembangan kemampuan berpikir siswa dalam bidang studi pendidikan IPS yang paling penting adalah menumbuhkan berpikir kreatif dan inovatif. Kreatif atau kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru (produk), baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

2. Pengembangan nilai dan etika sosial

Nilai berada di lubuk hati yang paling dalam pada diri manusia, sehingga ada kalanya manusia berani mengorbankan dirinya daripada mengorbankan nilai keyakinannya. Ini mengandung arti bahwa keyakinan nilai dalam diri manusia adalah segala-galanya, sudah bersatu dalam diri dan kehidupannya. Etika merupakan ilmu tentang tingkah laku manusia yang berkenaan dengan ketentuan tentang kewajiban

⁶⁵ Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, dan Winda Arum Anggraeni, "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* Vol 1, No. 3 (31 Juli 2022): hlm. 144–45, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.

(kebenaran, kesalahan, kepatuhan) dan ketentuan tentang nilai (kebaikan dan keburukan). Etika adalah segala bentuk cara berpikir mengenai perilaku manusia di bawah pangkal tolak pandangan-pandangan baik dan buruk dari norma dan nilai-nilai pertanggungjawaban, dan pilihan.⁶⁶

c. Pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Sifat IPS sama dengan studi sosial, yaitu praktis, interdisipliner dan diajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi. IPS yang diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah menjadi dasar pengantar bagi mempelajari IPS/studi sosial maupun ilmu sosial di perguruan tinggi. Bahkan dalam kerangka kerjanya dapat saling melengkapi. Hasil penelaahan IPS dapat dimanfaatkan oleh ilmu sosial, dan sebaliknya hasil kajian ilmu sosial dapat dimanfaatkan oleh IPS.⁶⁷

d. Materi Keberagaman Sosial dan Budaya

Pengertian Keberagaman adalah suatu kondisi di mana masyarakat memiliki perbedaan-perbedaan dalam hal kebudayaan, keagamaan, ras, suku, dan bahasa. Keragaman ini dapat bermanfaat jika dikelola dengan baik, karena dapat memperkaya kehidupan sosial dan budaya bagi suatu masyarakat. Namun, jika

⁶⁶ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm.36.

⁶⁷ Rizky Andita Firda dan Putri Rachmadyanti, "Analisis Pembelajaran Ips Berbasis Web Dengan Linktree Pada Materi Karakteristik Ruang Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar," 2011, hlm. 950.

tidak dikelola dengan baik, dapat menimbulkan konflik dan perpecahan dalam masyarakat..

Dalam mengelola keragaman sosial budaya, diperlukan adanya sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan menghormati hak asasi manusia. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan dan dialog antar suku, agama, dan budaya. Penting juga untuk memperkuat kesadaran akan identitas nasional yang menghargai keberagaman. Selain itu, pemerintah juga memiliki peran penting dalam mengelola keragaman sosial budaya dengan membuat kebijakan yang mendukung keberagaman dan menghormati hak asasi manusia. Pemerintah juga dapat memberikan perlindungan terhadap masyarakat yang rentan terhadap diskriminasi dan intoleransi.

Dalam rangka mengelola keragaman sosial budaya di masyarakat, penting untuk selalu mengedepankan nilai-nilai kebersamaan, persatuan, dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Adapun Jenis-jenis dari keberagaman sosial dan budaya yaitu :

1. Keberagaman Sosial dan Budaya

Merupakan golongan sosial yang berbeda-beda dengan golongan sosial lainnya yang mempunyai ciri asal usul, tempat asal dan kebudayaannya. Contoh dari keberagaman sosial dan budaya adalah : Suku Jawa (Pulau Jawa), Batak dan Nias (Sumatera Utara), Sunda (Jawa Barat), Betawi (Jakarta), Suku Madura dan Tengger (Jawa Timur), Dayak (Kalimantan), Bugis dan Toraja (Sulawesi Selatan).

2. Keberagaman Bahasa

Suatu kondisi dimana didalam masyarakat terdapat banyak bahasa - bahasa. Indonesia memiliki keberagaman bahasa, karena setiap suku di Indonesia memiliki bahasanya masing-masing. Contoh dari keberagaman bahasa adalah : Bahasa Aceh (Aceh), Batak (Sumatera Utara), Minangkabau (Sumatera Barat), Betawi (DKI Jakarta), Sunda (Banten dan Jawa Barat), Jawa (Jawa Tengah, Jawa Timur dan DIY)

3. Keberagaman Rumah Adat dan Pakaian Adat

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali keanekaragaman, dari pulau suku, adat, sumber daya alam, dan masih banyak lagi. Setiap daerah dari berbagai macam wilayah di bumi pertiwi ini memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri yang harus selalu kita lestarikan. Salah satu bentuk dari keanekaragaman suku, budaya, dan adat yang ada di Indonesia, adalah adanya rumah adat dan pakaian adat yang beraneka ragam. Pakaian adat dan rumah adat Indonesia menjadi simbol tiap-tiap daerah. Salah satu penyebab adanya perbedaan ini adalah kondisi geografis. Kondisi geografis yang berbeda antardaerah berpengaruh pada ketersediaan bahan untuk membuat pakaian adat dan rumah adat, Adjarian. Selain itu, kondisi geografis juga mempengaruhi mata pencaharian masyarakat tiap daerah. Perbedaan mata pencaharian ini juga menimbulkan keragaman budaya di setiap daerah.

4. Keberagaman Agama

Ragam agama yang dianut oleh masyarakat di suatu wilayah atau negara. Artinya, masyarakat tidak menganut satu agama saja, melainkan beberapa agama.

Namun, mereka tetap hidup rukun dengan perbedaan agama tersebut. Contoh keragaman agama di Indonesia, yaitu keluarga A menganut agama Islam, sementara tetangganya keluarga B menganut agama Katolik. Namun, mereka tetap saling berbagi makanan ketika merayakan hari besar agama masing-masing serta saling mengucapkan selamat atas hari besar agama tersebut. 1. Islam 2. Kristen Protestan 3. Katolik 4. Hindu 5. Buddha 6. Konghucu

5. Keberagaman Kesenian

Setiap daerah memiliki kekayaan kesenian yang berbeda-beda. Kesenian daerah ditunjukkan dalam bentuk tarian, musik, lagu, upacara adat, dan seni pertunjukan. Seni tari yang berkembang di Indonesia begitu banyak dan beragam. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah. Tarian biasanya menjadi ciri khas pertunjukan pada upacara adat atau peristiwa penting.

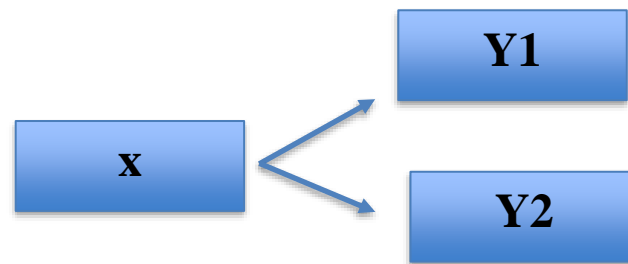
6. Keberagaman Makanan Khas

Keragaman budaya di Indonesia sebenarnya dapat tergambarkan dari banyak aspek. Salah satunya ialah keragaman budaya dari segi kuliner nusantara yang dikenal memiliki karakteristik dan keunikannya masing-masing. Selain dikenal lezat dan menggugah selera, berbagai keragaman budaya di Indonesia dari segi kulinernya juga identik dengan citarasa yang khas. Misalnya saja seperti masakan Padang yang populer dengan sensasi pedasnya, Gudeg Yogyakarta yang identik dengan rasa manis dari hidangannya, bahkan sambal dabu-dabu khas Manado yang terkenal dengan citarasa pedas asamnya yang menyegarkan.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka teoritis merupakan kajian teori yang akan dijadikan sebagai kerangka berpikir dalam melaksanakan sebuah penelitian. Kerangka berpikir adalah alur yang menjelaskan secara garis besar proses terjadinya permasalahan sampai menemukan solusi dalam penelitian. Kerangka berpikir pada penelitian ini diawali dengan munculnya permasalahan-permasalahan yang dijumpai ketika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung di kelas, dimana berdasarkan observasi awal terlihat bahwa kurangnya konsentrasi belajar siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga membuat kurangnya minat siswa mengakibatkan proses belajar di kelas menjadi kurang maksimal, dimana terdapat siswa yang tidak mendengarkan dan melakukan kegiatan lain selain kegiatan belajar ketika guru menjelaskan di depan, hal ini mengakibatkan terjadinya kekacauan di dalam kelas. Untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti berusaha untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran game dengan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan aplikasi Kahoot dan variabel terikatnya yaitu konsentrasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun kerangka teoritis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Keterangan :

X : Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot

Y1 : Konsentrasi Belajar

Y2 : Hasil Belajar

Untuk melihat nilai pengaruh media pembelajaran berbasis web kahoot untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa maka diperoleh rumusan jawaban pada hipotesis alternatif dalam penelitian. Jika nilai hipotesis *sig. (2-tailed)* lebih kecil 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak ($sig \leq \alpha 0,05$).

Hubungan antara variabel X dan Y

H_0 = Jika tidak terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis web kahoot untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD/MI

H_a = Jika terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis web kahoot untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD/MI

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

Menolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima

Terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

G. Sistematika Pembahasan

- Bab I** : Bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, dan sistematika pembahasan.
- Bab II** : Bagian metode penelitian berisikan model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, uji coba produk, teknik dan instrumen pengumpulan data.
- Bab III** : Bagian hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi, prosedur pengembangan, kelayakan dalam pengembangan, kelayakan dalam pengembangan dan efektivitas dalam pengembangan produk
- Bab IV** : Bagian ini berisikan penutup yang meliputi kesimpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, keterbatasan produk, yang terakhir ialah daftar pustaka dan juga lampiran-lampiran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi kahoot dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terbagi menjadi lima tahapan yaitu,; 1) *Analysis*, 2) *Design* 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi ini dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi keberagaman sosial dan budaya kelas V SD/MI. Kevalidan produk ini dapat dilihat berdasarkan skor dari ahli media yang diperoleh persentase skornya sebesar 89,33% yang memenuhi kriteria “ layak”, ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria “ sangat layak”.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dapat menstimulus peningkatan konsentrasi dan hasil belajar siswa hal ini terbukti dengan perolehan uji normalitas data yang didapat baik dari uji *kolmogrov-smirnov* maupun *shapiro-wilk* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest pada konsentrasi dan hasil belajar berdistribusi normal. Dapat dilihat kembali Sig Based on Mean ialah $0,609 > 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa data pre-test dan post-test siswa adalah homogen. Serta uji paired sample yang

diperoleh hasil nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Media kahoot dapat menjadi bahan ajar bagi guru di lembaga sekolah dan media pendukung bagi orang tua di rumah.
2. Media kahoot ini dapat digunakan untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial
3. Untuk peneliti selanjutnya pengembangan media pembelajaran berbasis web kahoot ini dapat digunakan pada materi atau mata pelajaran lain sehingga dapat menunjang kualitas pembelajaran serta meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* Vol 5, No. 2 (2018).
- Afandi, Rifki. "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* Vol 1, No. 1 (30 Desember 2011).
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol 16, No. 1 (3 Juli 2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Amalia, Adila, dan F Shoufika Hilyana. "Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA" Vol 8, no. 4 (2022).
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>.
- Ardila, Ayu, dan Suryo Hartanto. "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam." *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Vol 6, No. 2 (2017).
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>.
- Aisyah, Siti. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana Pada Siswa Smk Negeri 6 Makassar" Vol 15, No. 2 (2007).
- Alfansyur, Andarusni, dan Mariyani Mariyani. "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'KAHOOT' dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Pkn* Vol 6, No. 2 (19 Desember 2019)
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>.
- Anggoro, Bambang Sri. "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin Guntuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 6, No. 2 (18 Desember 2015).
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.25>.
- Anggraeni, Nofi, Tin Rustini, dan Yona Wahyuningsih. "Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi" Vol 8, No. 1 (2022).
- Aprilia, diana, kadek suranata, dan ketuk dharsana. "Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) untuk meningkatkan konsentrasi Belajar Siswa di TKRI Negeri 3 Singaraja." *Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling* Vol 2, No. 1 (2014).
- Astuti, Vina Dwi, Rahmita Nurul Muthmainnah, dan Hastri Rosiyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamathh Pada Materi Aljabar Kelas VII." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* Vol 7, No. 1 (24 Agustus 2021)
<https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.1-10>.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Basori, Muhammad. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* Vol 1, No. 2 (2013.)

- Bunjamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, dan Noer Syalsiah. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* Vol 3, No. 1 (19 Agustus 2020).
<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* Vol 3, No. 1 (5 Juni 2019).
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Daniel, Siti Humairah. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Pembelajaran Jarak Jauh (Daring) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa SMA Free Methodist 1 Medan" 2, no. 1 (2022).
- Dapertemen Agama RI. "Al-Qur'an dan Terjemahannya Madinah al-Munawarah." Jakarta: Dapertemen Agama RI, Yayasan Penterjemah dan Penerbit Alquran, 2009.
- Diana Aprilia. "Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X Tkr1 Smk Negeri 3 Singaraja." *E-journal Undiksa* Vol 2, No. 1 (2014).
- Dianta, Yudi Jepri, dan Ade Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Relasi Dan Fungsi." *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* Vol 2, No. 1 (29 November 2019)
<https://doi.org/10.33578/prinsip.v2i1.41>.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Endang, Mulyataningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Fajrin, Okky Rachma. "Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Idea Societa* Vol 2, No. 6 (2015).
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 2019.
- Femi Olivia. *Mendampingi Anak Belajar*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2010.
- Fridaram, Olivia, Elisabet Istarini, Petra Gian Cinta Cicilia, Asih Nuryani, dan Doddy Hendro Wibowo. "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw." *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 1, No. 2 (29 Januari 2021)
<https://doi.org/10.24246/jms.v1i22020p161-170>.
- Firda, Rizky Andita, dan Putri Rachmadyanti. "Analisis Pembelajaran Ips Berbasis Web Dengan Linktree Pada Materi Karakteristik Ruang Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Kelas 4 Sekolah Dasar," (2019)
- Hari Rayanto, Yudi, dan Sugianti. "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek," Cetakan 1. Pasuruan, Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021) <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hidayati. "Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar." Yogyakarta: IKIP, 2004.
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, dan Winda Arum Anggraeni. "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (31 Juli 2022). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.
- Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Cetakan 1. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Hutapea, Rinto Hasiholan. "Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik." *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 2 (30 Desember 2019). <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>.
- Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017).
- Irwan, Irwan, dan Atri Walidi. "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran." *Journal of Civic Education* 2, no. 1 (12 Februari 2019). <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>.
- Jannah, Kunuzil. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi 'Kahoot!' Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (2021).
- Khabidin. "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara." Universitas Islam Indonesia, (2019).
- Kurnia, Tia Dwi, Cica Lati, Habibah Fauziah, dan Agus Trihanton. "Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip," (2015).
- Kustiani, Lilik, dan Lilik Sri Hariani. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* Vol 12, No. 1 (2018).
- M, Yusuf kadar. *Tafsir Tarbawi Pesan-Pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Magdalena, Ina. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2018.).
- Marifah, Siti, dan Nurrohmatul Amaliyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* Vol 6, No. 4 (12 Juni 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>.

- Masyrufin, Arief. "Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 1 (2 Maret 2022).
<https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>.
- Munastiwi, Erni. "Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic." *Al-Ta Lim Journal* Vol 27, No. 3 (30 Desember 2020) <https://doi.org/10.15548/jt.v27i3.663>
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Cet.9. Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010.
- Ni Luh Ade Rasvani dan I Gusti Agung Ayu Wulandari. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika" Vol 9, No. 1 (2021).
- Noening Andrijati. "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD Upp Tegal." *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol 31, No. 2 (2014).
- Nugroho. *Belajar Mengatasi Hambatan Belajar*. Surabaya: Prestasi Pustaka, 2007.
- Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor:0041/P/BSNP/VIII/," 2016.
- Nova, Jamrutin, dan Muhammad Rahmattullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi Powerpoint dan Kahoot pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Permintaan dan Penawaran Kelas X," 2022.
- Nurdiana Sari, wann. "Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS." *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 1, no. 1 (2021).
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III" 3 (2021).
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (10 April 2012).
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor:0041/P/BSNP/VIII/," 2016
- Prastowo Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Cet.2. Jakarta: KENCANA, 2017.
- Purwa, Agung. *Pernyataan Vertikal Dengan Pendekatan Klasik dan Item Response Theory*. Yogyakarta, 2020.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, dan Sri Anitah. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," 2014.
- Putra, Aan, dan Kesi Afrilia. "Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, no. 2 (30 Desember 2020).
<https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.
- R1. Wawancara dengan Siswa kelas V MI Giriloyo 1 Bantul untuk memperoleh data tentang pembelajaran IPS, 26 Februari 2023.
- R2. Wawancara dengan guru kelas V MI Giriloyo 1 Bantul untuk memperoleh data tentang pembelajaran IPS, 22 Februari 2023.
- R3. Wawancara dengan guru kelas VB MI Giriloyo 1 Bantul, 22 Februari 2023

- Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Kementrian Agama Republik Indonesia, 2012.
- Rofiah, Lailatul, Wafiyatu Maslahah, dan Umi Maghfiroh. “Pengembangan Peta Konsep Berbasis Network Tree Sebagai Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Education And Development* 11, no. 1 (29 Desember 2022). <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4507>.
- Rohani HM, Ahmad. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Rosita, Anida. “Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA PGRI Wirosari.” 2019.
- Sagala, Artha Uli, Dita Dewi Safira Hutagaol, Kesy Ariani Haloho, dan Nurul Aini. “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” 2021.
- Sangsawang, Thosporn. “Instructional Design Framework for Educational Media.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 176
- Sativa, Yoka Agry, dan Joko Purwanto. “Pengaruh Konsentrasi Belajar Dan Kejenuhan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika” Vol 5, No. 2 (2022).
- Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Setya Kurniawati, Clara Ayu. “Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
- Sharon E. Smaldino dan Deborah L. Lowther. *Intructional Technology and Media for Learning Smaldino Lowther Russell*. England: Person Education Limited, 2014.
- Sadirman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagarindo Persada, 2011.
- Sangsawang, Thosporn. “Instructional Design Framework for Educational Media.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 176 (Februari 2015). <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.445>.
- Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sranamkam, Tawee. “Development of Web-Based Instruction Model Using Social Media Application to Enhance Knowledge Management Skills on Computer Tabetl for
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Jurnal Mahesacenter* 1, no. 1 (2021).
- Sranamkam, Tawee. “Development of Web-Based Instruction Model Using Social Media Application to Enhance Knowledge Management Skills on Computer Tabetl for Teachers.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 69 (Desember 2012)

- <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.088>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Susanti, Winda. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Cetakan ke 2. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018).
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Teachers.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 69 (Desember 2012).
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.088>.
- Tim Dosen dan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa FIB UB. *Bunga Rampai Artikel Kolaborasi Dosen Dan Mahasiswa*. Malang: Media Nusa Creative, 2015.
- Vega Vitianingsih, Anik. “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal INFORM* 1, no. 1 (2010.).
- Wicaksana, I Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, dan I Nyoman Jampel. “Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia.” *Jurnal Edutech Undiksha* Vol 7, No. 2 (28 November 2020).
<https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. 1 ed. 2. Jakarta: Kencana, 2014.
- Yeni Nuraini. “Desain Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan Realistik Di Kelas V Mosharafa.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (2019).
- Yuliana, Yuliana, Hanifah Alifiananta Anindita, dan Muhammad Wahid Syaifuddin. “Pengaruh Konsentrasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring.” *PRISMA* 10, no. 2 (21 Desember 2021). <https://doi.org/10.35194/jp.v10i2.1732>.
- Yusra, Zhahara, Ruffran Zulkarnain, dan Sofino Sofino. “Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19.” *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (9 Juni 2021).
<https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (29 Januari 2022).
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zainuri, Ahmad, Aquami, dan Saiful Annur. *Evaluasi Pendidikan (Kajian Teoritik)*. Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media, 2019.
- Zheng, Xiaoyi, Sayed M. Ismail, dan Tahereh Heydarnejad. “Social Media and Psychology of Language Learning: The Role of Telegram-Based Instruction on Academic Buoyancy, Academic Emotion Regulation, Foreign Language Anxiety, and English Achievement.” *Heliyon* Vol 9, No. 5 (Mei 2023).
- Zuryanty dkk. *Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020