

BAB II

PEMBAHASAN

Setelah menentukan rumusan masalah dan bahasan pada BAB I, dalam BAB II ini peneliti akan membahas mengenai kajian-kajian teori dari rumusan masalah pada BAB I.

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari, belajar dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. Belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi maupun kondisi yang ada disekitar individu seseorang tersebut. Dalam berinteraksi seseorang diarahkan untuk mendapatkan pengalaman melalui kegiatan melihat, mendengar, mengamati, dan dalam memahami sesuatu, pendapat tersebut disampaikan oleh Ubabuddin (2019, hlm. 19). Menurut pendapat Hamalik (2014, hlm.36) belajar adalah sebuah proses atau kegiatan, bukan suatu hasil ataupun tujuan. Belajaran tidak hanya berhubungan dengan mngingat, tetapi belajar dimaknai lebih luas lagi, yakni mengalami. Hasil belajar belajar tidak hanya penguasaan peserta didik terhadap hasil Latihan tetapi juga perubahan perhadap perilaku. Sehubung dengan itu, Sudjana (2009, hlm. 3) menyatakan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku. Tingkah laku sebagai hasil belajar mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotoris. Selain itu, Slameto (2015, hlm. 2) mengutarakan pendapatnya mengenai belajar yaitu, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam tujuan memperoleh suatu perubahan dan tingkah laku yang baru dengan keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk merubah dirinya menjadi lebih baik. Belajar sebagai sebuah perubahan tingkah lau pada diri seseorang yang menetap, dapat dari pengalamanataupun usaha dalam menguasai sesuatu yang baru. Belajar merupakan perubahan yang permanen dalam diri seseorang, dengan belajar seseorang dapat menentukan hal baik apa untuk dirinya sendiri. Belajar adalah

proses dimana seseorang mencoba memahami fungsi kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang. Pada akhirnya, pengalaman tersebut menyebabkan perubahan perilaku.

b. Unsur-Unsur Belajar

Belajar memungkinkan perubahan perilaku karena merupakan sistem dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Hamalik (2001, hlm. 50) mengutarakan unsur-unsur dalam proses belajar sebagai berikut :

1. Motivasi Peserta Didik

Motivasi merupakan dorongan yang dapat membuat seseorang melakukan sebuah Tindakan atau perbuatan tertentu. Motivasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

2. Bahan Belajar

Bahan belajar adalah komponen belajar yang penting yang harus diperhatikan oleh guru.

3. Alat Bantu Belajar

Alat bantu belajar adalah semua alat yang dapat digunakan peserta didik untuk melakukan apa yang dipelajari, yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

4. Suasana Belajar

Suasana belajar sangat penting untuk kegiatan belajar, karena suasana yang menyenangkan dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Sebaliknya, suasana yang rumit, ramai, tidak tenang, dan penuh dengan gangguan tidak akan membantu peserta didik belajar dengan baik.

5. Kondisi Subjek Belajar

Kondisi subjek belajar juga mempengaruhi kegiatan dan keberhasilan siswa. Siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien jika mereka sehat, memiliki intelegensi yang memadai, siap melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat khusus dan pengalaman yang terkait dengan pelajaran, dan memiliki minat yang kuat dalam belajar.

Sedangkan menurut pendapat Rifa'i, dkk (2012), hlm. 68) unsur-unsur dalam belajar mencakup :

1. Pembelajar, seperti peserta didik, pembelajar, dan warga belajar.

2. Rangsangan atau stimulus, merupakan sesuatu yang mendorong penginderaan peserta didik agar peserta didik dapat belajar sebaik mungkin.
3. Memori, berisi berbagai keterampilan, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan perspektif yang diperoleh dari aktivitas pendidikan sebelumnya.
4. Respon, tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi ingatan, yang diamati pada akhir proses belajar, yang dapat menghasilkan perubahan perilaku.

Dari beberapa teori tersebut, dapat diartikan bahwa semua unsur pembelajaran, yaitu peserta didik, guru, motivasi dan stimulus, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana dan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran, dapat berjalan dengan baik.

c. Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Djarmah (2002) yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku. Ciri-ciri belajar tersebut sebagai berikut :

1. Belajar merupakan perubahan yang terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bersifat tidak sementara
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau memiliki arah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Ciri-ciri di atas diperkuat oleh Sugihartono, dkk (2007, hlm. 35) yang menekankan bahwa tidak semua tingkah laku dapat digolongkan sebagai aktivitas belajar. Sebaliknya, tingkah laku yang dianggap sebagai perilaku belajar memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar

Jika seorang menyadari adanya perubahan atau sekurang-kurangnya merasakan adanya perubahan dalam dirinya sebagai hasil dari proses belajar yang dilakukan, seperti menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, maka perilaku tersebut diperbesar sebagai aktivitas belajar.

2. Perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai hasil dari belajar tidak statis dan berlangsung sepanjang waktu. Perubahan berikutnya akan terjadi, dan perubahan-perubahan ini akan bermanfaat untuk kehidupan atau proses belajar

berikutnya. Dengan demikian, ketika proses belajar benar-benar dilakukan, hasilnya adalah seseorang yang dapat melakukan passing dengan tepat dan terarah.

3. Perubahan bersifat positif dan aktif

Apabila perubahan dilakukan secara positif dan aktif, perubahan tingkah laku terjadi. Jika perilaku terus berkembang dan berusaha menjadi lebih baik dari sebelumnya, itu dianggap positif. Semakin banyak upaya belajar yang dilakukan, semakin baik perubahan yang diperoleh. Karena perubahan dalam belajar terjadi secara aktif dan tidak terjadi secara spontan, tetapi sebagai hasil dari upaya individu. Oleh karena itu, perubahan dalam pengertian belajar tidak termasuk perubahan dalam tingkah laku yang disebabkan oleh dorongan dari dalam selama proses kedewasaan.

4. Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Pengetahuan tidak akan hilang begitu saja, tetapi akan tetap ada dan semakin berkembang seiring dengan latihan dan proses belajar.

5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari dan membutuhkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan keseluruhan dalam tingkah laku yang dialami seseorang sebagai hasil dari proses belajar termasuk perubahan sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri belajar adalah interaksi individu dengan lingkungannya dan ditandai dengan perubahan perilaku laku.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada

hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik. Baik interaksi secara langsung seperti pembelajaran tatap muka ataupun interaksi secara tidak langsung seperti melalui media pembelajaran. Menurut Hermawan (2006, hlm. 3) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam menorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sudjana (2004) hlm. 28) berpendapat pembelajaran dapat didefinisikan sebagai setiap upaya sistematis dan sengaja untuk memungkinkan interaksi edukatif yang terjadi antar pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar).

Biggs (dalam Sugihartono 2007, hlm. 24) membagi konsep pembelajaran dalam 3 pengertian, yaitu :

1. Pembelajaran dalam Pengertian Kuantitatif

Secara kuantitatif, pembelajaran berarti penyebaran pengetahuan oleh guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru harus menguasai pengetahuannya sehingga guru dapat menyampaikan pengetahuannya dengan cara yang paling efektif.

2. Pembelajaran dalam pengertian Institusional

Pembelajaran institusional berarti mengatur semua kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian, guru harus selalu siap untuk mengadaptasi berbagai metode mengajar untuk berbagai macam peserta didik yang memiliki perbedaan untuk setiap individu.

3. Pembelajaran dalam Pengertian Kualitatif

Pembelajaran kualitatif berarti upaya guru untuk membantu peserta didik belajar. Dalam arti ini peran guru dalam pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dari beberapa definisi di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan. Pembelajaran juga merupakan bentuk bantuan yang diberikan pendidik untuk memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan ilmu, menguasai keterampilan dan tabiat, membangun sikap dan kepercayaan. Dengan

kata lain, pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan tabiat, membangun sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membantu peserta didik belajar dengan baik. Pembelajaran terjadi sepanjang hidup seseorang, dan ini dapat terjadi di mana pun dan kapan pun. Walaupun memiliki konotasi yang berbeda, pembelajaran dan pengajaran memiliki arti yang sama.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya yaitu harapan, apa yang diharapkan peserta didik sebagai hasil belajar. Sumiati, dkk (2009, hlm. 10) membuat batasan yang lebih jelas mengenai tujuan pembelajaran. Ini adalah tujuan yang dikomunikasikan melalui pertahanan yang menunjukkan perubahan yang diharapkan peserta didik lakukan. Tujuan pembelajaran menurut Daryanto (2005, hlm. 58) ialah tujuan yang menjelaskan apa yang harus dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembelajaran dan ditunjukkan dalam tingkah laku yang dapat diukur dan diamati. Tujuan pembelajaran, menurut Suryosubroto (1990, hlm. 23), adalah penjelasan rinci mengenai apa yang harus dipelajari peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Karena, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran, tujuan harus dirumuskan dengan jelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan rinci tentang apa yang harus dikuasai peserta didik sebagai hasil dari pembelajaran yang ditunjukkan dalam tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Tujuan pembelajaran juga harus spesifik dan operasional, dan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator poster siswa.

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Siregar, dkk (2015) menyebutkan ciri-ciri dari pembelajaran sebagai berikut

:

1. Dilakukan oleh mereka yang memiliki kemampuan membuat orang belajar
2. Tujuannya adalah agar peserta didik belajar.

3. merupakan metode untuk membuat rencana pembelajaran yang sistematis.
4. Belajar dapat dilakukan dengan atau tanpa kehadiran guru, pengajar, atau pendidik.

Sedangkan ciri-ciri pembelajaran menurut Hamalik (2013, hlm. 66) sebagai berikut :

1. Rencana adalah penempatan keterampilan, bahan, dan prosedur yang merupakan komponen sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. Kesalingtergantungan, atau interdependence, antara komponen “sistem pembelajaran yang serisi dalam suatu keseluruhan”, di mana masing-masing komponen sangat penting dan memberikan kontribusi tertentu pada sistem pembelajaran.
3. Tujuan semua sistem, seperti sistem transportasi, komunikasi, dan pemerintahan, memiliki tujuan.

Dengan pendidik sebagai pemegang peranan utama dalam proses pendidikan secara keseluruhan, proses pembelajaran adalah proses yang lebih dari sekedar transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Ini adalah proses kegiatan di mana interaksi terjadi baik antar pendidik dan peserta didik maupun antar siswasendiri dalam mencapai kompetensi dasar.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012 hlm.133) Berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), rancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran tidak lain adalah sejenis pola atau rencana yang dapat digunakan untuk menentukan kurikulum atau pengajaran, memilih materi pelajaran, dan membimbing kegiatan guru. Menurut Mulyono (2018, halaman 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Sebagai kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan untuk memastikan kegiatan pembelajaran relevan, menarik, dapat dipahami, dan dapat dipahami. Menurut Seokamto (2016, hlm.23) model pembelajaran adalah kerangka

kontekstual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengembang dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Gunarto (2013, hlm.15) model pembelajaran ialah sebuah perencanaan atau pola yang akan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran merupakan prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman tercapainya tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran diciptakan karena sangat penting untuk kegiatan pembelajaran, agar mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik dari peserta didik Hamzah, dkk (2018, hlm.227). Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola mengajar dalam jangka panjang yang akan membantu peserta didik mengembangkan pola pikir, karena setiap model pembelajaran berbeda pula tingkat berfikirnya. Model pembelajaran juga membantu dalam pengorganisasian dalam pembelajaran dan memiliki konsep yang jelas sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan terstruktur dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merujuk pada pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengorganisir, mengarahkan, dan memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik. Model-model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Model pembelajaran dapat berupa kerangka kerja atau pendekatan yang digunakan oleh guru dalam merancang dan mengimplementasikan pengalaman pembelajaran. Model-model ini memberikan struktur bagi guru untuk menyajikan materi pelajaran, memfasilitasi diskusi, mendorong pemahaman konsep, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Untuk memilih model pembelajaran, sifat dari materi yang akan disampaikan atau diajarkan kepada peserta didik sangat berpengaruh. Tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik juga berpengaruh menurut Trianto (2019, hlm.54).

b. Manfaat Model Pembelajaran

Pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkatkemampuan peserta didik. Berikut merupakan manfaat model pembelajaran menurut Mulyono (2018, hlm. 90) :

1. Manfaat bagi guru

- a) Memudahkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena Langkah-langkah yang akan ditempuh sesuai dengan waktu yang tersedia, tujuan yang akan dicapai, kemampuan daya tangkap peserta didik, serta ketersediaan media yang ada
- b) Dapat dijadikan dalam alat untuk mendorong kegiatan pembelajaran peserta didik
- c) Memudahkan dalam menganalisis terhadap perilaku peserta didik baik individu maupun berkelompok dalam waktu singkat.

2. Bagi peserta didik

- a) Kesempatan bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
- b) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
- c) Mendorong semangat peserta didik serta ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran
- d) Dapat menilai dan membaca kemampuan pribadi dalam kelompok secara objektif.

Menurut pendapat Joyce dan Weil (1997, hlm.39) manfaat dari model pembelajarain sebagai berikut :

- a) Dapat membantu peserta didik belajar membangun pengetahuan, belajar bagaimana belajar dari suatu sumber, seperti ceramah, film, tugas membaca dan lain sebagainya.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan memproses informasi lebih baik. Seperti metode untuk menyajikan informasi, supaya peserta didik dapat belajar dan mempertahankan dengan lebih efektif.
- c) Dapat membuat peserta didik mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi secara terkonsep, dan untuk mengajarkan peserta didik disiplin serta terlibat dalam menguasai konsep.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

1. Pembelajaran langsung

Menurut Killen pembelajaran langsung merujuk pada teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, seperti lewat ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pembelajaran langsung adalah pendekatan pembelajaran di mana guru memberikan pengetahuan dan keterampilan secara langsung kepada peserta didik Berorientasi pada tujuan dan disusun oleh pendidik (Depdiknas, 2010 hlm. 24). Menurut Killen dalam Depdiknas (2010, hlm.23), pembelajaran langsung didefinisikan sebagai berbagai metode pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, seperti melalui demonstrasi, ceramah, dan tanya jawab), yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan pembelajaran ini menekankan pada guru dan mengarahkan kegiatan peserta didik.

2. *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Arends (dalam Trianto, 2010, hlm.92-94) pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri.

3. *Contextual Teaching Learning* (CTL)

Contextual Teaching Learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari peserta didik dengan situasi dunia nyata sehingga mendorong peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diberikan Rusman (2012, hlm.190). Model pembelajaran kontekstual atau CTL merupakan salah satu konsep macam-macam model pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata. hingga pada akhirnya, para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, bisa dikatakan juga jika CTL merupakan salah satu konsep pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh agar dapat menemukan materi yang dipelajari, serta mampu menghubungkan dengan situasi di kehidupan nyata.

4. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Slavin (dalam Isjoni 2009, hlm. 15) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari lima orang dengan struktur kelompok yang berbeda. Sedangkan menurut Sugiyanto (2010, hlm.37) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada bagaimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membuat lingkungan belajar lebih baik dan mencapai tujuan mereka.

5. Model Pembelajaran Inkuiri.

Sumantri (1999, hlm.164) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk merumuskan dan merumuskan masalah secara sistematis, dengan atau tanpa bantuan guru, dan menghasilkan kesimpulan berdasarkan bukti. Menurut Roestiyah (dalam Suprijono, 2010) model pembelajaran inkuiri terbimbing guru memberikan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada peserta didik. Menurut Kunandar (dalam Suprijono 2010), model pembelajaran inkuiri terbimbing mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Guru juga mendorong peserta didik untuk melakukan percobaan dan melakukan eksperimen, yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip Model pembelajaran Inkuiri Terbimbing menekankan sikap ilmiah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena *problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan masalah Sebagai Fokus utama dari pembelajaran. keuntungan dari penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran adalah salah satunya dapat meningkatkan kemampuan analisis dari pembelajar.

3. **Problem Based Learning (PBL)**

a. **Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)**

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan peserta didik serta cara berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Arends dan Klicher (2010

hlm.326) mendefinisikan *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut “*Problem Based Learning is a student center approach that organization curriculum and instruction around carefully crafted Illustructured and real world problem situations. Learning is active rather and passive, integrated rather than fragmented and connected rather than disjointed.*” Makna dari itu, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengorganisasikan kurikulum dan pembelajaran dengan menggunakan struktur mengambang dan masalah dalam dunia nyata. Selain itu, pembelajaran dengan *Problem ased Learning* (PBL) itu aktif, terintegrasi, dan terhubung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kunandar (2008, hlm.354) menjelaskan bahwa *Problem ased Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Karakteristik pendekatan *Problem ased Learning* (PBL) menurut beberapa ahli yaitu (Rusman, 2013 hlm.232) pendekatan *Problem ased Learning* (PBL) terdiri dari adanya permasalahan yang konkret atau masalah yang ada di masyarakat, masalah yang ada harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik termotivasi dalam belajar, pendekatan PBL menekankan pada embelajaran yang bersifat kolaboratif, komunikatif dan kooperatif (tim), dalam menerapkan pendekatan *Problem ased Learning* (PBL) sumber belajar tidak hanya diambil dari satu sumber belajar saja dan pendekatan *Problem ased Learning* (PBL) mengutamakan belajar mandiri (peserta didik aktif), solusi yang didapat peserta didik dikomunikasikan di depan kelas. Barrow (dalam shoimin, 2018, hlm. 130) juga mengemukakan karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) yaitu kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepesa peserta didik, permasalahan yang berdasarkan dunianya atau ril, peserta didik dengan aktif mencari sendiri sumber informasi baru yang relevan, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara berdiskusi di dalam kelompok atau tim, dan dalam model Problem Based Lesrning (PBL) guru hanya sebagai fasilitator. Adapun karakteritik menurut Mulyasa (2016, hlm. 133) yaitu dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan gagasan untuk menjadikan petunjuk atau sumber informasi yang akan dibutuhkan oleh

peserta didik dalam pengumpulan informasi kegiatan belajar mengajar. Peserta didik diberikan masalah yang akan dihadapi oleh teman sekelompoknya dalam melakukan kegiatan. Peserta didik dapat dengan mandiri mengumpulkan informasi yang dibutuhkan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Peserta didik saling bertukar informasi dan pendapat dengan teman sekelompoknya dalam tujuan memecahkan masalah sehingga pembelajaran akan menjadi lebih mudah untuk diselesaikan.

Problem Based Learning (PBL) merupakan pendekatan instruksional yang berfokus pada pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik melalui eksplorasi dan penyelesaian masalah dunia nyata. Ini adalah metode pedagogis di mana peserta didik terlibat dalam penyelidikan masalah atau skenario terbuka, biasanya dalam kelompok kecil, untuk mengembangkan pemikiran kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan pengetahuan mata pelajaran. Dalam pembelajaran berbasis masalah, peserta didik disajikan dengan masalah yang kompleks dan tidak terstruktur yang mencerminkan situasi kehidupan nyata. Masalah berfungsi sebagai stimulus untuk belajar, dan peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah utama, mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis masalah, dan mengusulkan solusi. Peran guru dalam PBL adalah sebagai fasilitator, membimbing dan mendukung peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Langkah-langkah *Problem Based Learning (PBL)*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah model *Problem Based Learning (PBL)* :

Langkah-langkah *Problem Based Learning (PBL)* adalah sebagai berikut (Kunandar, 2008 hlm.358)

1. Orientasi peserta didik kepada masalah. dalam langkah ini peserta didik diberi suatu masalah sebagai titik awal untuk menemukan atau memahami suatu konsep.
2. Mengorganisasikan peserta didik. langkah ini membiasakan peserta didik untuk belajar menyelesaikan permasalahan dalam memahami konsep.

3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Dengan langkah ini peserta didik belajar untuk bekerja sama maupun individu untuk menyelidiki permasalahan dalam rangka memahami konsep.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya. Peserta didik terlatih untuk mengkomunikasikan konsep yang telah ditemukan.
5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. langkah ini dapat membiasakan peserta didik untuk melihat kembali hasil penyelidikan yang telah dilakukan dalam upaya menguatkan Pemahaman konsep yang telah diperoleh.

Menurut Arends (2008, hlm. 55), ada lima langkah yang diambil untuk menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu :

1. Memberi tahu peserta didik tentang masalah;
2. Mengatur bagaimana mereka meneliti;
3. Membantu mereka melakukan penelitian secara mandiri dan berkelompok;
4. Membuat dan menyampaikan hasil penelitian; dan
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Masalah yang digunakan dalam *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah nyata.

Menurut Trianto, (2014, hlm.72) langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut :

1. Memberikan orientasi mengenai permasalahan kepada peserta didik
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Meskipun setiap peserta didik memiliki kemampuan unik pada saat proses belajar *Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk memahami masalah yang dihadapi. Selanjutnya, peserta didik belajar secara pribadi untuk mendapatkan informasi tambahan tentang pemecahan masalah dalam *Problem Based Learning* (PBL), guru membantu proses pembelajaran. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dikarenakan *Problem Based Learning* (PBL) membiasakan peserta didik untuk melalui proses-proses pemecahan atau penyelesaian masalah agar dapat memahami konsep yang dipelajari.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Pemilihan model pembelajaran yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.

1. Kelebihan

Hamdani (2011) mengemukakan beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut :

1. Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik;
2. Peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain; dan
3. Peserta didik memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.

Menurut Trianto (2010, hlm. 97) mengemukakan kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut :

1. Realistis dengan kehidupan peserta didik;
2. Konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik;
3. Memupuk sifat *inquiry* peserta didik;
4. Memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Menurut Rizema Putra (2013, hlm.83) model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut :

1. Peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide yang diajarkan, terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, dan menuntut kemampuan berpikir yang lebih maju dari peserta didik.
2. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
3. Peserta didik dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran karena masalah yang diselesaikan memiliki hubungan langsung dengan situasi dunia nyata.
4. Mengubah peserta didik menjadi individu yang lebih mandiri dan dewasa, yang mampu menyuarakan aspirasi dan menerima pendapat orang lain

Menurut pendapat Kurniasih, dkk (2015, hlm. 49-50) kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan pemikiran kritis dan pemikiran kreatif peserta didik.

2. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dengan cermat dan mandiri.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Surya (2017, hlm 38-55) juga memaparkan kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu pemecahan masalah merupakan cara yang sangat efektif untuk memahami materi pembelajaran. Ini dapat menantang peserta didik dan memberi peserta didik kesempatan untuk menemukan hal-hal baru. Hal ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih terbuka terhadap masalah. Sehubungan dengan teori tersebut, Islam, dkk (2018, hlm. 613-628) berpendapat kelebihan yang dapat diambil dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu memberikan tantangan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh kepuasan tersendiri dengan menemukan hal baru untuk dirinya sendiri serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis bagi setiap peserta didik.

Berdasarkan pemaparan kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan dapat mendorong peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah. Peserta didik menjadi terbiasa memecahkan masalah dalam situasi nyata dan dapat membuat peserta didik lebih bisa mengembangkan pola berpikir menjadi lebih kritis dan kreatif dalam menanggapi permasalahan yang diberikan. Peserta didik terbiasa berdiskusi dengan kelompok sehingga dapat saling bertukar informasi dan juga menambah pengetahuan baru. Selain berpikir kritis, model *Problem Based Learning* (PBL) juga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sehingga Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik karena dalam model ini peserta didik berperan aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

2. Kekurangan

Setiap kelebihan pasti ada kekurangan, begitupun dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berikut merupakan kekurangan dari model *Problem Based Learning* (PBL) Menurut Masrinah, dkk (2019) kekurangan dari problem based learning adalah sering ditemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik serta diperlukannya waktu yang cukup

panjang karena peserta didik dituntut untuk mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesa, dan memecahkan masalah.

Menurut Trianto (2010, hlm 9) kekurangan dari *Problem Based Learning* (PBL) merupakan :

1. Tujuan model tersebut tidak dapat dicapai oleh peserta didik yang malas;
2. Membutuhkan banyak sumber daya dan waktu;
3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Umuroh dkk. (2016, hlm 536) kelemahan dari *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya :

1. Sulit bagi guru untuk mengubah "gaya";
2. Peserta didik akan memerlukan waktu yang cukup lama untuk; menyesuaikan diri saat pembelajaran pertama;
3. Beberapa kelompok akan menyelesaikan tugas dengan cepat, tetapi yang lain akan tertinggal;
4. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah di setiap kelas mungkin sulit dilakukan karena karakter peserta didik yang berbeda;
5. Model pembelajaran berbasis masalah cukup rumit dan membutuhkan banyak alat;
6. Membuat evaluasi pembelajaran sulit.

Menurut Kurniasih, dkk (2015, hlm. 50-51) kekurangan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) memerlukan pembiasaan, karena dalam pelaksanaannya yang sedikit rumit dan peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi dengan kreatifitas yang tinggi.
2. Persiapan dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, hal ini dikarenakan permasalahan yang ada harus dipecahkan sampai tuntas, agar makna dari pembelajaran tidak terpotong.
3. Peserta didik tidak benar-benar paham mengenai apa yang mungkin akan penting bagi peserta didik untuk dipelajari, terutama bagi peserta didik yang tidak memiliki pengalaman dalam memecahkan masalah sebelumnya.

4. Guru merasa kesulitan dikarenakan menjadi fasilitator dan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang tepat dibandingkan menyerahkan solusi.

Teori tersebut dapat diperkuat oleh pendapat Surya (2017, hlm. 38-53) mengenai kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL) seperti kesulitan memecahkan masalah bagi peserta didik yang kurang percaya diri, membutuhkan waktu yang cukup lama, dan apabila tidak diberikan pemahaman yang jelas mengenai pemecahan masalah yang sedang dipelajari, peserta didik tidak akan mengerti dan mau belajar apa yang peserta didik ingin pelajari. Adapun menurut Warson, dkk (2013, hlm. 163) menjelaskan bahwa kekurangan dari model *Problem Based Learning* (PBL) antara lain, tidak banyak peserta didik yang dapat terbiasa menghadapi masalah dan senang merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya mengenai pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik terbiasa dengan guru yang menjadi narasumber utama dan akan merasa kurang nyaman jika peserta didik harus belajar secara mandiri. Peserta didik yang tidak mempunyai rasa percaya diri akan merasa enggan untuk mencoba hal baru, seperti mencoba memecahkan masalah yang diberikan. Jika tanpa adanya pemahaman peserta didik mengenai mengapa peserta didik harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka peserta didik akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model ini membutuhkan banyak waktu dan biaya, pembelajaran serta peserta didik tidak akan belajar mengenai apa yang akan dipelajari, melainkan hanya cocok untuk materi yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Pembelajaran hanya terfokus pada masalah, lalu peserta didik yang tidak memiliki minat belajar dan kurang percaya diri akan kurang aktif pada saat proses pembelajaran dan akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran bagi peserta didik yang bermalas-malasan. Jika peserta didik tidak terbiasa dalam memecahkan masalah dan belajar sendiri, akan sulit bagi guru untuk menyampaikan permasalahan yang akan disampaikan.

4. Kahoot

Setyawan, dkk (2020) mengemukakan definisi aplikasi yaitu suatu subkelas perangkat lunak computer yang memanfaatkan kemampuan computer langsung untuk melakukan sebuah tugas yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas seperti penerapan, penggunaan, penambahan data yang dibutuhkan. Menurut Jogiyanto (1999, hlm.12), aplikasi merupakan penerapan instruksi (intruccion) atau pernyataan (statement) dalam suatu komputer sehingga komputer dapat memproses input dan menghasilkan output. Menurut Verman (2009, hlm. 57) aplikasi merupakan salah satu instruksi khusus dalam computer untuk kita menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kesan belajar kepada peserta didik. Menurut pemahaman di atas maka dari itu peneliti menggunakan aplikasi Kahoot dalam penelitian.

a. Definisi Kahoot

Menurut Sumarsono (2019, hlm.9) Kahoot adalah aplikasi online yang memungkinkan membuat dan menampilkan kuis sebagai permainan yang akan menghasilkan poin. Semua peserta kuis akan langsung diberikan hasil tanggapan mereka jika mereka memberikan jawaban atau pilihan yang benar. Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Ebru (2017) kahoot, socrative, dan plicker adalah sistem respon interaktif yang dikenal sebagai 3IRS (*Interavtive Response System*). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, sejumlah 75% peserta didik menyebutkan bahwa Kahoot menyenangkan jika digunakan dalam pembelajaran. Kahoot adalah aplikasi game online yang dirancang untuk menyelesaikan segala tantangan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Kahoot adalah situs web online yang edukatif karena menyediakan fitur yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar dan belajar menurut Zaky, dkk (2019).

Kemajuan teknologi saat ini selaras juga dengan kemajuan perkembangan pembelajaran yang ada. Salah satu pengaruh dari perkembangan teknologi adalah munculnya metode baru dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Aplikasi *Kahoot* adalah salah satu contoh dari pengaplikasian teknologi sebagai media pembelajaran. Sementara menurut Christiani, dkk (2019, hlm.5), *Kahoot*

merupakan sebuah aplikasi pengajaran atau kuis yang berbasis internet dan website sederhana untuk sebuah pembelajaran secara gratis yang dilakukan secara online. Media belajar *Kahoot* digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar karena kedua pengajar dan peserta didik membutuhkan kegiatan belajar mengajar yang tidak monoton (Bunyamin, 2020).

Kahoot adalah game sederhana tetapi menyenangkan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dan pelatihan. Ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi, untuk menyelesaikan tugas belajar di rumah, atau hanya untuk membuat peserta didik terhibur selama pembelajaran. Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan kuis yang tersedia secara online. Guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan dan pilihan ganda melalui platform ini, yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Kahoot sering digunakan dalam pendidikan, baik di sekolah maupun di luar sekolah, sebagai alat untuk menilai seberapa baik peserta didik memahami materi, menampilkan hiburan interaktif, atau mengevaluasi seberapa baik mereka memahami materi. Kahoot juga dapat digunakan sebagai permainan interaktif untuk melibatkan peserta dalam acara sosial atau pertemuan bisnis.

b. Manfaat Kahoot

Penggunaan aplikasi pasti terdapat manfaat yang bisa didapatkan, begitu juga dengan aplikasi Kahoot memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

Menurut penelitian Nasikah (2020) terdapat tiga faktor penting dalam penerapan aplikasi Kahoot dalam kegiatan pembelajaran yaitu : *pertama*, aplikasi Kahoot memberikan variasi konstruktif terhadap bentuk-bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran eksplorasi yang menghasilkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik akan meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik. Rasa senang dan ketertarikan ini akan meningkatkan kesadaran belajar, penghargaan terhadap proses pembelajaran, dan rasa tanggung jawab peserta didik, yang sebaliknya akan menghasilkan peningkatan seluruh aspek pembelajaran, termasuk hasil belajar.

Kedua, salah satu indikator proses adalah penggunaan teknologi yang diarahkan pada tingkat partisipasi peserta didik di mana pembelajaran disimpan pada peserta didik. Pembelajaran saintifik dan hal ini digambarkan dalam bentuk aplikasi Kahoot. Ini memungkinkan peserta didik untuk mengenal teknologi selama proses pembelajaran karena sifat teknologi adalah peningkatan keterampilan, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan konstruktif sambil meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi dan meningkatkan partisipasi mereka. Ini menghasilkan peningkatan rasa percaya diri, kesadaran bekerja sama, dan keinginan untuk belajar. *Ketiga*, selain nilai berbasis angka yang selama ini digunakan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran, hasil eksplorasi pembelajaran, yang mencakup motivasi, kesadaran, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kerja sama, merupakan hasil belajar yang paling nyata yang ingin dicapai selama setiap proses pembelajaran.

Teori lain menyebutkan manfaat aplikasi Kahoot menurut Alfred Liubana (2019) yaitu :

1. Merangsang Minat Peserta Didik

Karena games ini menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan games yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik, membuat peserta didik semangat dan berlomba-lomba untuk menjawabnya, karena rasa penasaran peserta didik terhadap pertanyaan atau games selanjutnya.

2. Digunakan untuk Memantau Minat Peserta Didik

Dalam games ini digunakan untuk melihat sampai mana peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik, serta melihat kemajuan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah dimana peserta didik akan mendapat manfaat lebih dari pengajaran.

3. Proses Pembelajaran Menjadi Menarik

Melalui Games ini dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik, melatih reaksi terhadap penjelasan guru, dan membantu peserta didik mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya.

Penelitian yang dilakukan oleh Licorish et al (2017) menyatakan secara keseluruhan, hasil menunjukkan bahwa menggunakan Kahoot meningkatkan kualitas belajar peserta didik di kelas. Kahoot memiliki pengaruh yang paling besar terhadap dinamika kelas, keterlibatan peserta didik, motivasi, dan peningkatan pengalaman belajar. Pembelajaran menggunakan Kahoot dapat meningkatkan kualitas belajar di kelas, menjadikan kelas lebih dinamis, memotivasi dan menumbuhkan pengalaman belajar. Sejalan dengan penelitian tersebut Ismail et al (2017) menyatakan bahwa alat penilaian formatif yang menjanjikan. Realistis, dan layak serta membuat belajar menjadi menyenangkan. Digunakan untuk menginspirasi peserta didik.

Pujiwati (2020) juga menyebutkan manfaat aplikasi Kahoot dalam penelitiannya, sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab, karena menggunakan games yang menarik. Membuat peserta didik semangat dan berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Rasa penasaran peserta didik yang tinggi akan pertanyaan atau games selanjutnya. Oleh karena itu, Kahoot dapat membangkitkan kembali semangat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran
2. Dengan games dapat dilihat sampai mana peserta didik memahami dan mengerti materi yang akan disampaikan oleh guru, serta dapat melihat kemajuan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan mengidentifikasi bagian-bagian mana peserta didik akan mendapat manfaat lebih dari pengajaran.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik melalui games yang diberikan oleh guru. Games dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, merangsang reaksi terhadap penjelasan guru, dan membantu peserta didik menkonkretkan sesuatu yang abstrak dan lainnya.

Kahoot mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Peserta didik lebih bersemangat dan terlibat dalam proses belajar karena fitur permainan dan waktu yang terbatas untuk menjawab. Kahoot memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena

formatnya yang interaktif. Peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam permainan dengan menjawab pertanyaan dan melihat bagaimana hasil jawaban peserta didik berada di papan skor yang dapat meningkatkan semangat kompetisi dan keinginan untuk belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot

Seperti aplikasi lainnya, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang ada dalam aplikasi Kahoot.

1. Kelebihan

Berdasarkan pemaparan Permana (2021), *Kahoot* memiliki kelebihan dalam pengaksesan aplikasi ini karena para pengguna baik peserta didik atau pendidik tidak perlu unduh aplikasi tersebut tetapi bisa langsung mengakses melalui website. Menurut Mustikawati (2019) dalam pembelajaran, metode atau aplikasi pada dasarnya adalah upaya untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang ditargetkan. Setiap metode atau aplikasi yang dibuat pasti didasarkan pada masalah yang muncul dengan kata lain, metode dan aplikasi tersebut merupakan tanggapan atas kondisi pembelajaran saat ini dan yang akan datang. Akurasi dan efektivitas sebuah metode atau aplikasi sangat bergantung pada bagaimana masalah dibaca dan bagaimana solusinya ditemukan. Ketepatan dalam membaca masalah akan berkorelasi dengan solusi akurasi, dan sebaliknya. Karena itu, masing-masing pendekatan memiliki manfaat atau tidak tergantung pada masalah yang dihadapi.

Menurut Agustina dan Wahyuningsih (2022), kelebihan aplikasi Kahoot antara lain sebagai berikut:

1. Tampilan yang menarik dan bervariasi
2. Dilengkapi dengan berbagai fitur yang eksploratif
3. Praktis karena dapat diakses dan dimainkan dari gawai berbasis teknologi
4. Pendidik atau guru dapat isi soal sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
5. Peserta didik atau murid dapat mengetahui hasil jawaban secara langsung
6. Pendidik atau guru dapat memantau dan mengontrol jawaban murid dengan cepat

7. Pendidik atau guru dapat mengakses hasil dari seluruh peserta didik dengan mudah

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari aplikasi Kahoot ialah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan aplikasi Kahoot yang memiliki warna serta bentuk yang unik. Pengguna tidak harus memiliki aplikasi untuk dapat mengakses aplikasi Kahoot, tetapi dapat hanya dengan menggunakan web dalam penggunaan aplikasi Kahoot. Dengan aplikasi Kahoot juga membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

2. Kekurangan

Selain itu, dibalik kelebihan yang disediakan oleh aplikasi Kahoot, tidak dipungkiri bahwa muncul juga kekurangan yang terdapat di dalamnya, kekurangan Kahoot menurut Pujiwanti (2020, hlm.191)

1. Tidak semua guru bisa menggunakan teknologi;
2. Fasilitas sekolah yang kurang memadai;
3. Media Kahoot cenderung mengabaikan esensi nilai- nilai pembelajaran;
4. Terbatasnya jam pertemuan di kelas.;
5. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur Menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.

Mengemukakan kekurangan aplikasi Kahoot sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran tidak dapat dijalankan apabila terdapat gangguan jaringan tidak terduga,
2. Jika guru tidak memiliki trik dalam bermain, maka akan kewalahan dalam mengontrol peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan suasana kelas yang akan ramai disebabkan antusias peserta didik saat menggunakan aplikasi Kahoot.

Menurut Permana (2021) kekurangan aplikasi pembelajaran ini adalah diperlukannya jaringan internet yang stabil dan dibutuhkannya gawai atau perangkat yang memadai, serta perlu adanya pemahaman teknologi dan beradaptasi dengan pembaruan teknologi. Sehubungan dengan penelitian di atas Mustikawati (2019) mengemukakan kekurangan dari aplikasi Kahoot sebagai berikut, ketika Kahoot digunakan pada bagian yang lebih mendalam, hal itu sering terabaikan

karena fokusnya pada nilai-nilai penting dalam pembelajaran. Bagaimanapun konsep dan sistem memiliki konten yang sangat kompleks, tetapi pola sistem cenderung mekanis. Namun, pola mekanis tidak dapat mengubah fleksibilitas dan eksplorasi manusia.

Sehubungan dengan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari aplikasi Kahoot merupakan keadaan kelas yang akan kurang kondusif dikarenakan penggunaan aplikasi yang membuat peserta didik akan lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran. Masih ada guru yang tidak paham teknologi akan sulit untuk guru menggunakan Kahoot dalam kegiatan pembelajaran. Tidak semua sekolah menyediakan fasilitas internet seperti *Wifi* di mana aplikasi Kahoot membutuhkan jaringan yang stabil, dan tidak semua peserta didik maupun guru memiliki jaringan yang stabil.

5. Hasil Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar menurut W. Winkel (dalam buku Psikologi Pengajaran 1989, hlm.82) adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik, yakni prestasi belajar peserta didik di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keber hasil belajar peserta didik. Menurut Purwanto (2011, hlm.46) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi tingkat penerimaan, persepsi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedang domain psikomotorik terdiri dari tingkat persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, kompleks gerakan dan kreativitas. Menurut Wulandari (2021) hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah proses belajar dan mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Hamalik hasil belajar (2006, hlm. 25) menggambarkan proses tersebut sebagai interaksi yang menciptakan perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Hasil belajar menurut Sudjana (2011, hlm.7) didefinisikan sebagai kemampuan atau keterampilan yang dapat dicapai peserta didik setelah kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan oleh pendidik di kelas dan sekolah tertentu. Namun, hasil belajar menurut Briggs (1991, hlm.187) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Tiga kategori ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik membantu mencapai hasil belajar menurut teori Taksonomi Bloom. Ranah kognitif terdiri dari enam bagian ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6). Darsono (2000, hlm. 110) menguraikan lebih jauh bahwa hasil belajar peserta didik merupakan perubahan-perubahan yang memiliki hubungan dengan pengetahuan/kognitif, keterampilan/psikomotor, dan nilai sikap/afektif sebagai hasil interaksi aktif dengan lingkungan.

Dari uraian di atas artinya bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar berupa tingkah laku peserta didik meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif setelah peserta didik memperoleh pengalaman belajar.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Bloom (dalam Sudjana, 2011, hlm 23) mengemukakan hasil belajar terdapat dalam tiga ranah sebagaimana dijelaskan di bawah ini :

1. Ranah Kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek antara lain :

- a) Pengetahuan (*knowledge*)

Hasil pengetahuan merupakan kognitif tingkat rendah, tetapi tipe hasil belajar ini menjadi salah satu prasyarat untuk hasil belajar selanjutnya. Hal ini berlaku untuk seluruh mata pelajaran.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Ranah kognitif pemahaman dapat dilihat dari bagaimana kemampuan peserta didik dapat menjelaskan atau menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

c) Penerapan (*application*)

Kemampuan peserta didik menerapkan ide, teori, atau petunjuk teknis untuk menghadapi permasalahan yang nyata dan baru.

d) Analisis

Usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur dan bagian-bagian sehingga struktur seluruhnya dapat dipahami dengan baik.

e) Sistensis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.

f) Evaluasi

Merupakan pemberian keputusan mengenai nilai suatu yang mungkin dapat dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dan lain sebagainya.

Hasil belajar kognitif lebih fokus pada pemikiran konstruktif pembangunan, tetapi perlu diingat bahwa pemikiran pembangunan harus diimbangi dengan kecerdasan konstruktif dalam penerapan pengetahuan. Karena itu, kognitif tidak hanya tentang pengetahuan teoritis, tetapi juga tentang kesamaan rasa dan keahlian.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai peserta didik. Hasil belajar afektif tampak pada tingkah laku peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, motivasi belajar, sikap peserta didik terhadap guru, serta hubungan sosial peserta didik. Menurut penelitian Izzaty (2008, hlm.14) hal ini juga terkait dengan faktor psikososial, di mana hal tersebut sangat dipengaruhi oleh stimulus, keinginan untuk belajar, dan cara orang tua dan guru mendidik peserta didik di sekolah.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotoris terlihat dalam bentuk keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam bertindak

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam keberhasilannya memperoleh hasil belajar yang baik, maka terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi, sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Minat berperan penting dalam proses belajar karena merupakan kecenderungan dalam menentukan sikap untuk melakukan sesuatu. Dengan minat yang tinggi peserta didik akan merasa tidak terbebani dalam belajar, sehingga dalam proses belajar peserta didik akan menjalankan kewajibannya dengan baik. Menurut Nasution (2007, hlm.74) apabila seseorang dalam melakukan proses belajar mengajar dapat dengan tanpa tertekan, dan dapat menikmati segala macam konsekuensi dari proses belajar maka ia cenderung akan mempunyai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Sudjana (2016, hlm.62), Keberhasilan belajar dapat dilihat dalam motivasi yang ditunjukkan oleh para peserta didik pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam semangat peserta didik terhadap pelajaran. Sejalan dengan pemikiran Sudjana, Aunurrahman (2014, hlm.177) mengemukakan dalam kegiatan belajar peserta didik harus memperhatikan, mendengarkan dan mengerjakan bahan ajar yang diberikan oleh guru. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka sebagai seorang peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap materi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru.

Dapat disimpulkan dari pembahasan di atas faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu dari motivasi peserta didik seperti rasa ingin tahu peserta didik, minat peserta didik terhadap topik, dan tujuan belajar yang jelas dapat memengaruhi tingkat keinginan dan upaya peserta didik untuk belajar. Hasil belajar biasanya lebih baik dengan adanya motivasi yang tinggi.

2. Faktor Eksternal

Selain faktor internal ada pula faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal adalah faktor yang terpengaruh dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Metode guru mengajar adalah cara mengajar yang dilakukan guru dalam proses belajar agar peserta didik dapat menerima, memahami dan lebih mengembangkan bahan pelajaran itu.

“Dalam komunikasi instruksional yang direkayasa guru pengelola proses pembelajaran diterapkan sebuah metode yang relevan dengan kebutuhan. Apabila metode yang relevan mengajar yang digunakan guru tepat, maka peluang memperoleh hasil pembelajaran para peserta didik yang sesuai dengan 9 harapan pun akan lebih besar.” Supriyadi (2013 hlm.69)

Oleh karena itu setiap guru memiliki cara mengajar masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Supriyadi (2013 hlm.71) menyatakan bahwa pengaruh fasilitas fisik terhadap keberhasilan belajar terbukti dengan kurang memadainya hasil belajar para peserta didik sekolah yang berlokasi di daerah-daerah tertinggal yang praktis menghadapi masalah dalam menyediakan fasilitas. Selain pengadaan,, pemeliharaan kemudahan belajar khususnya yang tersedia disekolah perlu pula senantiasa digalakkan untuk mendukung kelancaran proses belajar

Menurut pendapat Marlina (2020) faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut : a) Faktor lingkungan sekolah adalah hal-hal seperti gaya pembelajaran guru, fasilitas yang digunakan untuk mengajar, dan lingkungan sekolah itu sendiri. Faktor lingkungan sekolah mencakup cara guru mengajar, fasilitas yang diberikan sekolah kepada peserta didik, suasana belajar, dan faktor lainnya. b) Faktor lingkungan keluarga, faktor ini mencakup kondisi keluarga peserta didik, seperti pendidikan orang tua, keadaan ekonomi, dan faktor lain. c) Faktor lingkungan masyarakat: Faktor ini terkait dengan lingkungan peserta didik. Pendidikan peserta didik akan dipengaruhi oleh lingkungan yang kondusif. Sebaliknya, kondisi yang lebih buruk akan memiliki efek yang lebih buruk.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam buku Strategi Belajar Mengajar 2002 hlm.120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

Yang menjadi indikator utama hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Sebuah ketercapaian Daya Serap terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Moore (2017) ada tiga kategori pengukuran hasil belajar, yaitu :

1. Ranah kognitif, pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, penelitian, pembuatan, dan evaluasi.
2. Ranah efektif, penerimaan, respon, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, gerakahn fundamental movement, generic movement, generik ordinatif, dan kreatif termasuk dalam kadegori ini.

Adapun indikatir hasil belajar menurut Graham dkk (2017) sebagai berikut :

1. Ranah kognitif memfokuskan pada cara peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui pelajaran dan bantuan informasi.
2. Sikap, nilai, dan keyakinan yang berkontribusi pada perubahan tingkah laku dikenal sebagai ranah efektif.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan untuk kinerja keterampilan dan pengembangan praktek penguasaan keterampilan.

Menurut pembahasan di atas peneliti menggunakan ranah kognitif sebagai indikator hasil belajar peserta didik. Peneliti tidak mengukur ranah afektif dan psikomotorik dikarenakan instrumen yang digunakan hanya mengukur pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan.

e. Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan beberapa penelitian tentang penerapan model PBL dalam pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dalam penelitian Subhannarijal.A dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Peningkatan Pecahan Pada peserta didik Kelas IV SDN 01 Bojongsari Tahun Ajaran 2015/2016 menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 5%. Dalam artikel tersebut menyebutkan bahwa “peningkatan pembelajaran matematika pada peserta didik kelas IV SD adalah suatu proses perubahan dari keadaan awal menuju kearah keadaan yang lebih baik atau kearah yang positif dengan melakukan interaksi antara peserta didik dan guru, yang merupakan usaha sadar dan terarah yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang memungkinkan peserta didik turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.” Hasil penelitian yang diperoleh oleh Subhannarijal.A yaitu terjadi peningkatan hasil observasi langkah model PBL, siklus I mencapai 77,37%, siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,17%, dan siklus III meningkat menjadi 91,10% telah memenuhi target ketuntasan yaitu sebesar 85%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah dilaksanakan dengan sangat baik, sesuai dengan skenario.
2. Jurnal yang berjudul Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning peserta didik Kelas V SD 5 Kutosari yang ditulis oleh Riska.V dkk menyatakan bahwa rata-rata hasil observasi langkah-langkah penerapan model Problem Based Learning setiap siklus mengalami peningkatan. Kemampuan guru dalam menerapkan model Problem Based Learning rata-rata siklus I sebesar 71,8% dan siklus II sebesar 94,3%. Jadi, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,5%. Sedangkan kegiatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning rata-rata pada siklus I sebesar 62,5% dan siklus II sebesar 88,5%. Jadi, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,0%. Peningkatan langkah penerapan model Problem

Based Learning yang dilakukan oleh guru diikuti dengan meningkatnya keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik.

3. Marlina dan Rahmah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*A Application of the Problem Based Learning Model in Mathematics Content to Improve the Learning Outcomes of Class IV Elementary School Students*" dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 yaitu 38 pertemuan, kedua yaitu 41, dan pada siklus II pertemuan 1 yaitu 44 pertemuan dan kedua yaitu 53. Persentase aktivitas klasikal peserta didik pada siklus I pertemuan 1 mencapai 72%, pertemuan 2 mencapai 75% dan pada siklus II pertemuan 1 mencapai 78%, pertemuan 2 mencapai 91%. Ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I mencapai 75% dan meningkat pada siklus II mencapai 94%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* pada konten matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Sungai Danau.
4. Mungzilina (2018) dalam penelitiannya berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar peserta didik Kelas 2 SD*" membahas mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada peserta didik kelas 2 SD panjang 02 Ambarawa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan persentase peserta didik yang masuk dalam kriteria bertanggung jawab mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Selain itu, hasil belajar muatan Bahasa Indonesia meningkat dari 50%, siklus I menjadi 55,3% dan siklus II menjadi 100%. Pada muatan PPKn, peningkatan hasil ketuntasan terjadi dari 47,4%, menuju 52,6%, lalu menjadi tuntas 100% pada siklus II. Sementara pada muatan matematika meningkat dari 39,5% menjadi 47,4% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.
5. Kaharuddin (2019) dalam penelitiannya berjudul "*Effect of Problem Based Learning Model on Mathematical Learning Outcomes of 6th Grade Students of Elementary School Accredited B in Kendari City*" bertujuan untuk menjelaskan pengaruh dari penerapan *problem based learning* terhadap hasil belajar

matematika peserta didik kelas 6 SD berakreditasi B di Kota Kendari. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh model *problem based learning* lebih baik daripada *direct instruction* dan model *problem based learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar Terakreditasi B di Kota Kendari.

6. Permatasari, Gunarhadi, dan Riyadi (2019) dalam penelitiannya berjudul "*The Influence of Problem Based Learning towards Social Science Learning Outcomes Viewed from Learning Interest*" mengambil sampel sejumlah 190 peserta didik kelas IV SD yang terdiri dari 50 peserta didik kelompok eksperimen dan 59 peserta didik kelompok kontrol. peserta didik kelompok eksperimen diberikan penerapan *problem based learning*, sedangkan peserta didik kelompok kontrol diberikan penerapan *direct instruction*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar IPS dan angket minat belajar IPS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *problem based learning* dan minat belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar.
7. Fauzia (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD" menggunakan data dari 10 jurnal Google Cendekia dengan kata kunci peningkatan hasil belajar matematika SD dan *problem based learning*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 5% hingga yang tertinggi 40% dengan rata-rata 22,9%. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa model *problem based learning* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran sehingga pelajaran matematika tidak monoton dan pasif karena metode ini memunculkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik. Kaharuddin (2019) dalam penelitiannya berjudul "*Effect of Problem Based Learning Model on Mathematical Learning Outcomes of 6th Grade Students of Elementary School Accredited B in Kendari City*" bertujuan untuk menjelaskan pengaruh dari penerapan *problem based learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 6 SD berakreditasi B di Kota Kendari. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh model *problem based learning* lebih baik daripada *direct instruction* dan model *problem based*

learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar Terakreditasi B di Kota Kendari.

8. Mulyanto, dkk (2018) dalam penelitian berjudul "*The Effect of Problem Based Learning Model on Student Mathematics Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking Skills*" melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas 5 SD di sekolah swasta di Surakarta. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara peserta didik yang mengikuti model *problem based learning* dengan model konvensional, (2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dan rendah, dan (3) tidak terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika.
9. Asriningtyas, Kristin, dan Anugraheni (2018) dalam penelitiannya berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar peserta didik Kelas 4 SD*" menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal cerita matematika, dari nilai kondisi awal 60,82 (tidak kritis) dengan persentase 33,33% meningkat menjadi 74,21 (cukup kritis) dengan persentase 83,33%. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga menemukan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan dua siklus penelitian yaitu dari 44,84% menjadi 69,44%, kemudian meningkat lagi mencapai 88,89%.
10. Dalam penelitian Widayanti dan Nur'aini, (2020) 35 peserta didik SMP di Merauke yang berada di kelas 8 adalah subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi peserta didik. Studi tersebut dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Setelah analisis data selesai, ditemukan bahwa prestasi belajar dan aktivitas peserta didik telah meningkat sesuai dengan indikator promosi. Hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik pada siklus I sebesar 54,84% dan siklus II sebesar 80%, masing-masing. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar sudah memenuhi kriteria

yang ditetapkan, yaitu lebih dari atau sama dengan 75% dari semua peserta didik yang mengikuti tes akhir siklus. Selain itu, aktivitas peserta didik pada siklus I meningkat sebesar 41,93% dan 87,10%, masing-masing.

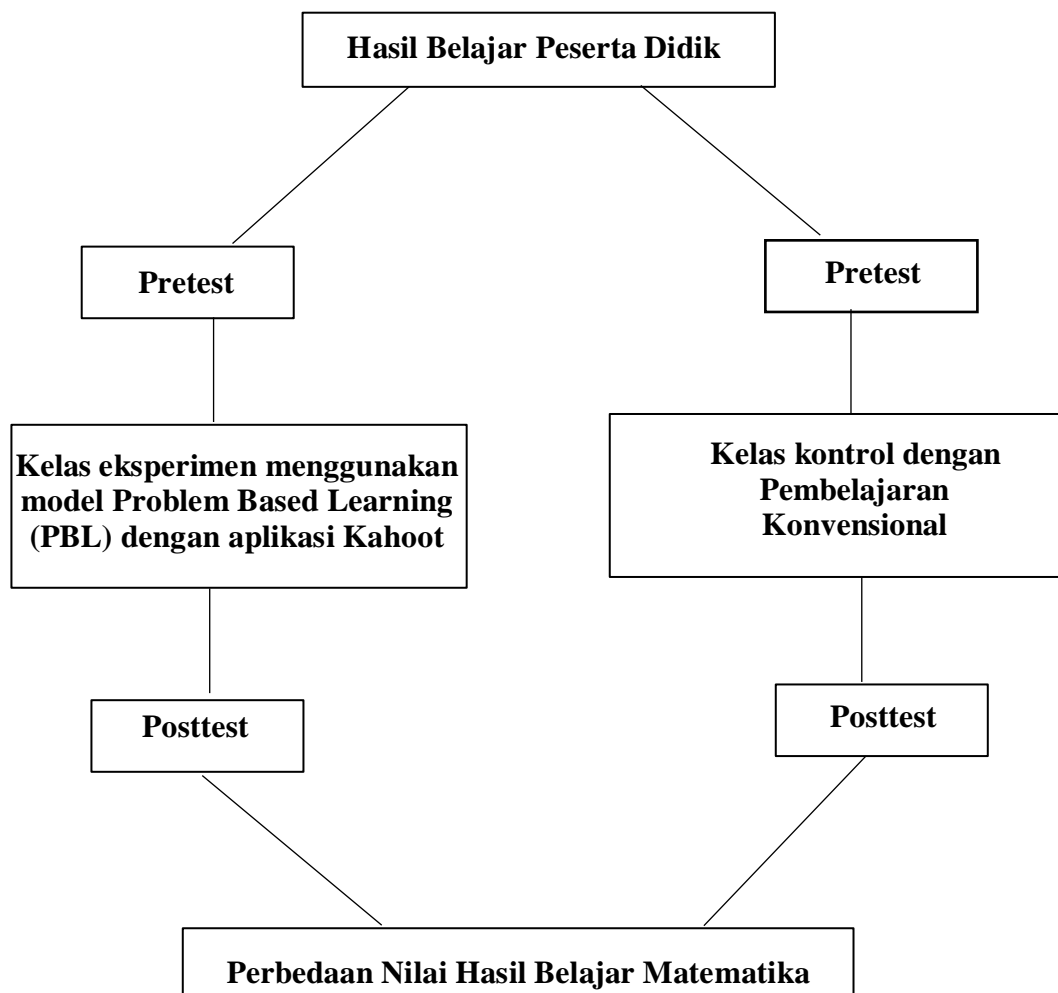
B. Kerangka Berpikir

Matematika diajarkan melalui penugasan, tanya jawab, dan ceramah secara individu maupun kelompok. Pelajaran matematika tidak menarik, membosankan, dan tidak menimbulkan minat aktif peserta didik. Peserta didik juga tidak memiliki motivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang menghasilkan nilai yang rendah. Selain itu, peserta didik lebih pasif selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak terlalu tertarik untuk belajar matematika. Akibatnya, proses pembelajaran harus diubah untuk meningkatkan minat peserta didik dan mengurangi rasa malas mereka terhadap matematika.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu peserta didik yang tidak peduli terhadap pembelajaran, guru yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, pembelajaran yang masih berpusan pada guru, tidak membiarkan peserta didik untuk aktif, dan masih adanya peserta didik yang kesulitan dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dan dapat membuat peserta didik aktif serta pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Guru sebaiknya menggunakan beberapa model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dalam proses kegiatan pembelajaran dua perlakuan model, yaitu dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Yang mana untuk mengukur hasil belajar peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya dilakukan tes awal yaitu disebut dengan *pretest* dan tes akhir atau *posttest*, fungsi dari kedua tes ini yaitu untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan memperoleh pembelajaran konvensional.

Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) serta menggunakan aplikasi Kahoot. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, saling mengajari pasangan kelompok menentukan nilai kelompok. Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mendiskusikan materi dengan cara berkelompok maupun individu dan berlatih mengerjakan soal. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar matematika dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :



C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

PBL (Problem Based Learning) dapat meningkatkan respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Pembelajaran Matematika menggunakan model PBL (Problem Based Learning) dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan hasil belajar peserta didik SDN 180 Prakarsa Nugraha tahun ajaran 2022-2023.

2. Hipotesis Penelitian

- a. Hasil belajar peserta didik yang peroleh model *Problem Based Learning* (PBL) dengan aplikasi kahoot lebih baik daripada peserta didik yang peroleh model konvensional.
- b. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang peroleh model *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi daripada peserta didik yang peroleh model konvensional.