

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Menurut Yuafian & Astuti (2020) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan siswa pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif..

Menurut Musyadad et al., (2019) Model *Problem Based Learning* ialah proses pembelajaran yang titik awal pembelajarannya berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Menurut Amin (2021) Model *problem based learning* adalah serangkaian aktivitas pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang perlu diselidiki dan diselesaikan oleh peserta didik secara ilmiah.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas model *problem based learning* ini pada dasarnya adalah model berbasis masalah. Maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* merupakan model berbasis masalah dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan siswa agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan secara ilmiah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Tujuan model adalah meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik, keterampilan berpikir dan pemecahan masalah, sehingga peserta didik menjadi pelajar yang mandiri (Amin, 2021). Adapun menurut Hosnan

(dalam Nofziarni et al., 2019) tujuan *problem based learning* adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan mengubah tingkah laku siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Sedangkan menurut Fathurrohman (dalam Nofziarni et al., 2019) tujuan utama *problem based learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. menjelaskan bahwa

Menurut Trianto (2011) tujuan *problem based leaning* yaitu: 1) membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah; 2) belajar peranan orang dewasa, dan 3) menjadi pembelajar yang mandiri. Menurut Farisi et al., (2017) PBL juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *problem based learning* diantaranya meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan bernalar kritis, meningkatkan kemampuan *problem solving*, dilatih untuk mandiri dalam belajar dan dapat meningkatkan kualitas perilaku siswa.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Menurut Alfiah & Dwikoranto (2022) Karakteristik utama model PBL adalah memberikan permasalahan kontekstual dan nyata untuk dipecahkan yang harus diselesaikan peserta didik melalui serangkaian proses pendekatan ilmiah sehingga mendukung peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman konsep mereka. Menurut Ngalimun (dalam Setyo et al., 2020) mengemukakan bahwa terdapat 6 karakteristik model pembelajaran PBL yaitu: 1) proses pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah; 2) masalah yang disajikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik/mahasiswa; 3) mengorganisasikan pelajaran di seputar masalah bukan seputar disiplin ilmu; 4) memberikan tanggungjawab yang besar kepada

pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri; 5) menggunakan kelompok kecil; 6) menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan hal yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Menurut teori yang dikembangkan oleh Barrow, Min Liu (dalam Susanto, 2020) menjelaskan karakteristik dari model *problem based learning*, yaitu:

1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam *problem based learning* lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3) *New information is acquired through selfdirected learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4) *Learning occurs in small group*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, *problem based learning* dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.

5) *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan *problem based learning*, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model *problem based learning* menurut Amin (2021) yaitu: 1) mengorientasikan siswa terhadap masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik, 3) meneliti, menganalisis dan mendiskusikan masalah dalam sebuah kelompok, 4) menyajikan solusi dan hasil diskusi 5) menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Menurut Menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2011) pembelajaran yang dilakukan dengan model *problem based learning* yang terdiri dari 5 tahap (orientasi, organisasi, penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil karya, analisis dan evaluasi) memungkinkan peserta didik untuk dapat menyimpan konsep-konsep esensial yang diberikan dalam memori jangka panjang (long term memory) dan memungkinkan mereka untuk menggunakan konsep-konsep tersebut saat berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi (higher level thinking)

Menurut Shoimin (2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut: 1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran. menjelaskan logistik yang dibutuhkan. memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih; 2) guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll); 3) guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah; 4) guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya; 5) guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa orientasi peserta didik terhadap masalah; 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik; 5) Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif. Menurut Bunyamin et al (2020) kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Sedangkan menurut Andari (2020) kahoot merupakan salah satu media berbasis internet berisikan kuis dan game yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik. Menurut Sakdah et al (2021) kahoot dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa game dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. Penerapan aplikasi kahoot ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur hasil belajar siswa dengan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kahoot salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik.

b. Manfaat Aplikasi Kahoot

Menurut Syarifah et al (2022) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa manfaat aplikasi kahoot diantaranya: 1) aplikasi kahoot dapat merangsang minat belajar peserta didik, (2). Aplikasi kahoot dapat memunculkan minat dan bakat siswa, (3). Aplikasi kahoot dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Rohmah (2021) manfaat dari aplikasi kahoot adalah dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung gaya belajar anak di era digital, selain itu kahoot juga dapat memenuhi kebutuhan generasi digital.

Menurut Supriadi et al (2019) : 1) Pemanfaatan aplikasi Kahoot di kelas dapat digunakan oleh guru sebagai alat penilaian digital untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, 2) Penggunaan aplikasi Kahoot dapat membuat kegiatan

pembelajaran menjadi interaktif, mudah, menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin, 3) Motivasi dan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin semakin meningkat, ditambah dengan adanya sistem peringkat pada kuis online Kahoot yang mampu menumbuhkan semangat kompetisi siswa untuk bersaing menjadi yang terbaik.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c. Langkah-langkah Aplikasi Kahoot

Menurut Handayani, (2020) penerapan penggunaan aplikasi kahoot meliputi langkah-langkah: (1) Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan smartphone guna mengerjakan soal pada kahoot; (2) Guru membagikan link kahoot kepada peserta didik; (3) Guru memberikan petunjuk penggunaan kahoot dengan jelas; (4) Guru memberi tugas, dengan catatan peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat meminta bimbingan kepada teman yang ditunjuk sebagai tutor oleh guru dan memberikan penjelasan materi yang belum dipahami oleh temannya dalam satu kelompok; (5) Guru mempersilahkan peserta didik mengerjakan kuis online melalui Kahoot. (6) Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan kuis melalui Kahoot; (7) Guru memberi reward terhadap peserta didik yang telah menjawab dengan benar; (8) Guru memberi dorongan / motivasi terhadap peserta didik yang belum tepat dalam menjawab pertanyaan yang disajikan; (9) Guru menutup kuis dengan semangat.

Menurut Atika & Muassomah (2020) langkah-langkah dalam menggunakan Kahoot yaitu: 1) guru memberikan kuis dengan menggunakan Kahoot sesuai dengan materi (<http://Kahoot.it> digunakan oleh guru sedangkan <http://Kahoot.com> digunakan oleh siswa); 2) Guru memberikan kode untuk dapat masuk ke kahoot; 3) Guru memberikan

instruksi atau arahan untuk mengerjakan kuis kahoot; 4) Guru menyuruh siswa mengerjakan kuis kahoot dan guru dapat memantau hasil jawaban siswa.

Menurut Bunyamin et al., (2020) tahapan dalam menggunakan aplikasi Kahoot dapat dilakukan sesuai langkah-langkah sebagai berikut: 1) Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol sign up for free dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook; 2) Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, *click quiz* untuk membuat pertanyaan tipe multiple choice; 3) Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal; 4) Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah kontek yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal; 5) Jika sudah selesai, *copy link* atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses *quiz* telah dibuat.

3. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut Darman (2020) belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, seperti aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen, Latihan, kegiatan praktik, membuat suatu produk dan apresiasi. Belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran. Belajar menunjuk kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik).

Pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Bell-Greder (dalam Winataputra, 2014) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, dan *attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Menurut Belajar adalah proses aktivitas otak dalam rangka menerima informasi, menyerapnya dan juga menuangkannya. Kembali yang pada akhirnya menghasilkan perubahan sikap atau perilaku. Menurut Fathurrohaman (2017) belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui Latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian (Setiawan, 2017).

Maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku setiap individu yang dapat dibentuk dari pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh. Perubahan perilaku setiap individu juga berbeda, selain bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan lainnya dapat terlihat dari cara individu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, minat terhadap sesuatu, sikap, dan kepercayaan diri

Menurut Suzana et al (2018) kata pembelajaran adalah gabungan dari dua kata, yaitu aktivitas belajar dan mengajar. Dimana aktivitas belajar lebih cenderung ditujukan pada kegiatan yang dilakukan siswa, dan mengajar berorientasi pada kegiatan yang dilakukan oleh guru. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan singkatan atau penyederhanaan kata dari kata belajar dan mengajar Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Sementara itu menurut Suardi (2018) pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar proses perubahan perilaku pada individu yang merupakan bagian dari pembelajaran dan di dalamnya terdapat proses kegiatan mengajar yang dilakukan guru kepada siswa dalam mencapai tujuan kurikulum.

b. Jenis-jenis Belajar

Belajar terjadi secara sadar ataupun secara tidak sadar. Jenis-jenis belajar yang dikembangkan oleh ahli memiliki ragam yang sangat banyak. Jenis-jenis belajar menurut Suyono & Hariyanto (dalam Setiawan, 2017) yaitu: belajar sederhana tanpa asosiasi, belajar asosiasi, pembelajaran melalui pemberian kesan, belajar observasional, bermain, enkulturasi, belajar dengan multimedia, *e-learning*, belajar dengan menghafal, belajar informal, belajar formal, dan belajar non formal. Berkenaan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa.

Sedangkan jenis-jenis belajar yang dikemukakan oleh Nasution (dalam Herawati, 2020) diantaranya:

- 1) Belajar berdasarkan pengamatan (*sensory type of learning*), yaitu belajar berdasarkan pengamatan sensori dengan menggunakan indra seperti melihat, mendengar, mengecap dan meraba. Melalui pengamatan manusia mengenal hal-hal yang ada disekitarnya.
- 2) Belajar berdasarkan gerak (*motor type of learning*). Dalam jenis belajar ini murid dituntut harus: (1) Mengetahui tujuan, (2) Mempunyai tanggapan yang jelas tentang kecakapan itu, (3) Pelaksanaan yang tepat pada taraf permulaan, (4) Latihan untuk mempertinggi kecepatan. Selain itu juga ada beberapa prinsip dalam belajar motoris yaitu: (1) Metode keseluruhan atau metode bagian, (2) Latihan seperti dalam situasi hidup, (3) Lama dan distribusi latihan, (4) Perhatian, (5) Jangan banyak kritik, (6) Analisis kecakapan, (7) Bentuk dan teknik.
- 3) Belajar berdasarkan hafalan (*memory type of learning*). Pada kenyatannya tujuan belajar adalah untuk mempersiapkan penguasaan terhadap sejumlah pengetahuan dalam menghadapi ujian. Oleh karena itu banyak sekolah yang menggunakan belajar bersifat hafalan.
- 4) Belajar berdasarkan pemecahan masalah (*problem type of learning*). Ada beberapa langkah dalam memecahkan masalah secara ilmiah yaitu: (1) Memahami masalah atau problema, (2) Merumuskan hipotesis atau jawaban yang mungkin memberi penyelesaian, (3) Mengumpulkan

keterangan atau data, (4) Menilai suatu hipotesis, (5) Mentas atau mengadakan eksperimen, (6) Membentuk kesimpulan.

- 5) Belajar berdasarkan emosi (*emotional type learning*). Kebanyakan pendidikan di sekolah hanya ditujukan pada pembentukan intelektual dan keterampilan, sedangkan segi kepribadian sering diabaikan. Hal ini dikarenakan oleh: (1) Kurang dipahami betul oleh pendidik, (2) Sukar sifatnya, (3) Pelaksanaannya tidak mudah, (4) Sukar menaati dan mewujudkannya, (5) Sukar menilainya secara objektif.

Gagne (dalam Siregar, 2019; Winataputra, 2014) mengemukakan delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut diantaranya:

1) Belajar Isyarat

Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya berhenti berbicara ketika mendapat isyarat telunjuk menyilang mulut sebagai tanda tidak boleh ribut; atau berhenti mengendarai sepeda motor di perempatan jalan pada saat tanda lampu merah menyala.

2) Belajar Stimulus-Respon

Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari luar. Misalnya, menendang bola ketika ada bola di depan kaki, berbaris rapi karena ada komando, berlari karena mendengar sura anjing menggonggong di belakang dan sebagainya.

3) Belajar Rangkaian

Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus-respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan seperti konsep merah-putih, panas-dingin, ibu-bapak, kaya-miskin dan sebagainya.

4) Belajar Asosiasi Verbal

Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal. Misalnya perahu itu seperti badan itik atau kereta api seperti keluang (kaki seribu) atau wajahnya seperti bulan kesiangan

5) Belajar Membedakan

Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana, atau pengalaman yang luas dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak itu. Misalnya, membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa berdasarkan tempat tinggalnya, dan negara menurut tingkat kemajuannya.

6) Belajar Konsep

Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan kedalam suatu pengertian atau makna yang abstrak. Misalnya, Binatang, tumbuhan dan manusia termasuk makhluk hidup; negara-negara yang maju termasuk negara berkembang; aturan-aturan yang mengatur hubungan antar negara termasuk hukum internasional.

7) Belajar Hukum atau Aturan

Belajar aturan atau hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan. Misalnya ditemukan bahwa benda memuai bila dipanaskan, iklim suatu tempat dipengaruhi oleh tempat kedudukan geografi dan astronomi di muka bumi, harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan dan sebagainya.

8) Belajar Pemecahan Masalah

Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan misalnya, mengapa harga bahan bakar minyak naik, mengapa minat masuk perguruan tinggi menurun. Proses pemecahan masalah selalu bersegi jamak dan satu sama lain saling berkaitan.

c. Karakteristik Belajar dan Pembelajaran

Karakteristik proses belajar menurut Danim (dalam Fathurrohman 2017) adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar sebagai proses bertujuan, dimana Sebagian besar orang atau siswa pasti memiliki ide-ide tentang apa yang ingin mereka capai.

Aktivitas mencapainya merupakan bagian dari proses pembelajaran apapun bentuknya.

- 2) Belajar sebagai pengalaman internal, dimana guru atau instruktur tidak dapat membelajarkan siswa atau peserta pelatihan sampai mereka mau belajar. Materi tidak dapat serta merta dicernakan kepada siswa.
- 3) Belajar sebagai proses aktif, dimana oleh karena belajar hanya muncul melalui pengalaman, pembelajaran, atau pelatihan harus memungkinkan siswa dan peserta pelatihan dapat secara aktif terlibat dalam pengalaman itu.
- 4) Belajar bersifat multidimensi, dimana aktivitas ini dimaksudkan untuk mengembangkan konsep baru. Dengan kata lain, adalah mungkin untuk mempelajari hal-hal lain sambil berkonsentrasi pada satu atau lebih subjek utama. Aktivitas belajar berefek pada perubahan perilaku.
- 5) Belajar merupakan proses individual, dimana semua siswa atau peserta pelatihan tidak belajar pada tingkat yang sama. Perbedaan ini disebabkan karena perbedaan faktor.

Sedangkan menurut Bahri (dalam Suzana et al., 2018) ciri-ciri khusus karakteristik perilaku belajar yang ditunjukkan individu yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar
Perubahan yang dimaksud adalah bahwa individu yang belajar akan menyadari perubahan yang ada pada dirinya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pengalaman atau praktek yang dilakukan secara sengaja dengan kesadaran setelah ia belajar. Contohnya adalah ketika individu merasa adanya perubahan yang dialaminya seperti bertambahnya pengetahuan yang ia milik, kecakapannya juga bertambah, sikap yang lebih baik dan sebagainya. Jadi perubahan yang terjadi disini merupakan perubahan yang disadari oleh individu itu sendiri, dan apabila perubahan perilaku yang terjadi pada dirinya.
- 2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional
Perubahan yang muncul akibat proses belajar biasanya berlangsung secara kontinu atau berkesinambungan. Sementara perubahan

fungsional yang dimaksud adalah relatif menetap dan ketika diperlukan, perubahan tersebut dapat direduksi dan dimanfaatkan kembali. Sehingga perubahan tersebut akan bermanfaat dalam proses belajar dikemudian. Contohnya jika individu belajar membaca, maka ia mengalami perubahan dari yang awalnya tidak dapat membaca, menjadi bisa membaca. Hal ini berlangsung secara kontinu hingga akhirnya perubahan cara membaca terlihat dengan semakin hari semakin lancar dan sempurna.

3) Perubahan belajar yang bersifat positif dan aktif

Dalam proses belajar hal utama yang diharapkan adalah perubahan. Perubahan-perubahan yang bertambah dominan kepada sifat positif dengan kata lain perubahan tersebut merupakan perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, bermanfaat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sementara perubahan bersifat aktif yaitu perubahan yang terjadi karena adanya usaha dari diri sendiri untuk mengubahnya tidak terjadi begitu saja. Contohnya perubahan perilaku disebabkan adanya proses kematangan yang terjadi dalam dirinya sehingga ada dorongan dari dalam yang membuat perubahan itu terjadi.

4) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara

Perubahan yang terjadi setelah belajar bersifat permanen dan bukan sementara. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku yang terjadi setelah belajar akan menetap. Sebagai contoh apabila individu memainkan bola setelah belajar, maka kemampuan memainkan bola akan terus dimiliki bahkan dapat berkembang jika terus latih dengan baik.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku yang terjadi disebabkan ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan perilaku ini benar-benar dilakukan secara sadar. Contohnya individu yang sedang belajar computer. Sebelum ia belajar, ia sudah merencanakan tujuan atau sesuatu yang mungkin akan ia capai setelah belajar computer, atau dengan kata lain tingkat kemampuan apa yang ia capai setelah belajar komputer.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Apabila individu telah belajar mengenai sesuatu hal, maka hasil yang akan ia dapatkan adalah mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh, baik itu dalam segi kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, sikap dan lainnya.

Adapun karakteristik dalam sistem pembelajaran menurut Hamalik (dalam Darman, 2020) terdapat tiga ciri khas yang terkandung diantaranya sebagai berikut.

1) Rencana

Penataan, ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.

2) Kesalingtergantungan

Saling tergantung antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

3) Tujuan

Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Tujuan utama dari sistem pembelajaran adalah agar siswa belajar,

d. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil belajar adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Menurut Pranyoto & Geli, (2020) hasil belajar adalah kemampuan, kecakapan, atau kapasitas ranah kognitif terkait dengan pengetahuan dan pemahaman, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah. Menurut Hidayati (2018) hasil belajar kognitif adalah hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, antara lain: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi. Menurut Qorimah & Utama (2022) hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1

(mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), C4 (menganalisis), C5 (menilai).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif diukur bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang aspek- aspek kemampuan dalam domain kognitif tersebut.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suprihatin & Manik (2020) adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang dari dalam diri siswa yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Dimana faktor ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa, terdapat juga faktor lain seperti, perhatian, minat, bakat, motifasi, kematangan dan kesiapan. faktor dari luar diri siswa dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Menurut Aunurrahman (dalam Rahman, 2022) Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana.

Menurut Slameto (dalam Salsabila, 2020) ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dari dalam diri (intern) dikelompokkan menjadi dua yaitu: faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh; faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan faktor dari luar (ekstern) yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu berasal dari dalam diri (faktor internal) dan berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal).

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilaksanakan tentunya mempunyai keterkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Keterkaitan yang dimaksud bertujuan untuk membantu dalam perolehan informasi berupa data yang relevan, serta sebagai penguatan dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ialah sebagai berikut

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Lutfi, Misriandi, Siska Kusumawardani dan Sri Imawati (2020) dengan judul “Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru” menyimpulkan bahwa proses pembelajaran di sekolah lebih efektif saat menggunakan aplikasi Kahoot. Hal ini terbukti dari hasil kegiatan program kemitraan Masyarakat yang diikuti oleh guru-guru sekolah dasar yang telah memiliki kemampuan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi berbasis online.
- 2) Penelitian yang dilakukan Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita dan Noer Syalsiah (2020) dengan judul “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran” menyimpulkan bahwa media kahoot ini dapat menunjang pembelajarannya di dalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Hal itu terbukti dari hasil studi literature yang ditelaah peneliti dengan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan Februari 2019 tercatat melalui situs similarweb.com yang telah lebih dari 34 juta di seluruh dunia.
- 3) Penelitian Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo dan Nirwana Anas (2022) dengan judul “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0” menyimpulkan bahwa media kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal

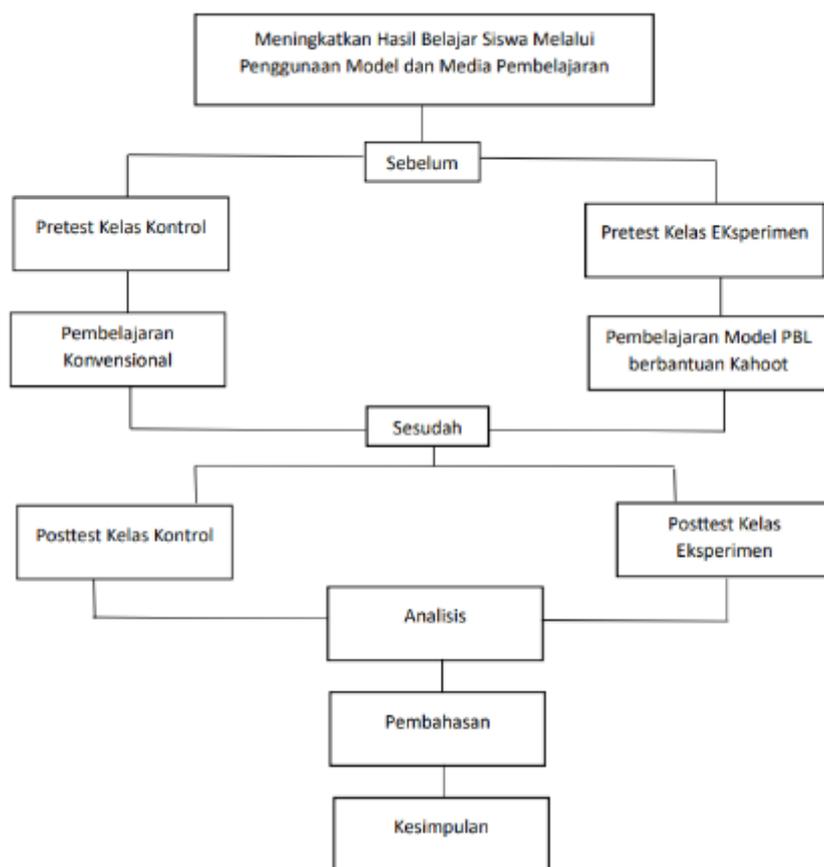
itu terbukti dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Samples Test menunjukkan bahwa nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya bahwa nilai sig < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia Kabupaten Simalungun.

- 4) Penelitian oleh Uswatun Hasanah, Sarjono Sarjono dan Ahmad Hariyadi dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem” menunjukkan dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) memiliki kinerja yang lebih baik terhadap peningkatan prestasi belajar IPS Kelas VII SMP Taruna Kedungadem hal ini dilihat dari pengujian hipotesis dimana diperoleh nilai sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ yaitu, $0,000 \leq 0,05$. Sehingga dapat dikatakan H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* dan penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Desain dalam kerangka pemikirin ini terdapat dua kelompok yang akan dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal seperti apa, apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu dilakukannya sebuah tindakan untuk kelas eksperimen berupa model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi kahoot, tetapi kelas kontrol tidak diberikan tindakan apapun dengan kata lain hanya pembelajaran konvensional. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. Setelah diadakannya kegiatan belajar mengajar menggunakan model dan bantuan media pembelajaran serta kegiatan belajar yang tidak diberikan tindakan, siswa akan disuguhkan dengan posttest sebagai hasil apakah adanya perbedaan terhadap kelas kontrol dan eksperimen setelah dilakukannya tindakan. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut ini :



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media seperti aplikasi kahoot dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, karena dengan model dan media yang disuguhkan siswa akan lebih tertarik, tidak bosan terhadap pembelajaran dan akan aktif menemukan pemahamannya sendiri

2. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini dari penelitian ini adalah seperti berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot (X) terhadap hasil belajar siswa pada pmateri Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02 (Y).

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot (X) terhadap hasil belajar siswa pada pmateri Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02 (Y).

Berdasarkan pemaparan rumusan hipotesis di atas, maka dalam penelitian ini ditarik kesimpulan bahwa terdapat dua dugaan sementara atau hipotesis pada hasil penelitian yang akan dilakukan, diantaranya :

- 1) Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pmateri Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02 (Y).
- 2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pmateri Bahasa Indonesia kelas V SDN Haurpugur 02 (Y).