

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan penting nya pengembangan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran nya, variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, mengembangkan ragam model pembelajaran sangat urgen karen adanya perbedaan karakteristik, ke pribadian, kebiasaan-kebiasaan cara belajar para peserta didik, kemampuan dosen atau guru dalam menngunakan model pembelajaran pun beragam, dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu (Asyafah, 2021).

Menurut (khoerunisa dan Aqwal, 2021) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pola pilihan bagi guru agar dapat memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, model pembelajaran berperan sebagai acuan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran agar proses belajar berjalan sistematis dan terarah. Model pembelajaran adalah salah satu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial (Juniarti et al., 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Hanita dan Lathifah, 2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berperan

sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Selanjutnya, menurut (Sutikno, 2019) model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut dalam menyampaikan, menyesuaikan diri dan menyediakan bahan ajar atau materi pembelajaran (Sulaiman et al., 2025).

Sementara itu, (Muhtarom et al, 2025) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kegiatan yang sengaja dirancang untuk menunjang proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Model pembelajaran membantu pendidik dalam mengajar, menyusun kurikulum, mengaplikasikan bahan ajar, serta membimbing peserta didik di kelas. Hakikat model pembelajaran adalah sebagai pedoman utama dalam mengatur cara materi diajarkan, bentuk interaksi pendidik dan peserta didik, serta penggunaan sumber daya pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pola pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Model pembelajaran mencakup perencanaan kegiatan belajar, pengorganisasian pengalaman belajar peserta didik, penggunaan bahan ajar, pengaturan interaksi antara guru dan peserta didik, serta pemilihan strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik dapat dilihat dari adanya tujuan pembelajaran yang jelas, lingkungan belajar yang mendukung, landasan teori yang digunakan, serta interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran juga perlu memiliki langkah-langkah atau sintaks pembelajaran yang teratur sehingga dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar. (Haryati et al, 2021) menyatakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yang baik adalah didasarkan pada teori yang jelas, memiliki misi atau tujuan yang

ingin dicapai, memiliki langkah-langkah pembelajaran, dapat dijadikan pedoman guru, serta memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya.

Maka berikut adalah ciri atau karakteristik yang dimiliki model pembelajaran jika dibandingkan dengan ilmu pelaksanaan dan perencanaan pembelajaran lain, diantaranya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai).
3. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Muh Husyain Rifai, 2022).

Adapun menurut (Guntur et al., 2022) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu :

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkan.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
3. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang

kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran karena menjadi pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pola penyampaian materi, tetapi juga sebagai kerangka kerja yang membantu guru menentukan tujuan, langkah pembelajaran, strategi, media, serta bentuk interaksi antara guru dan peserta didik. (wibawa, 2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, serta berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam perencanaan dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran.

Fungsi model pembelajaran dalam pendidikan di sekolah di antaranya adalah:

1. Membantu siswa meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan individual, keterampilan kognitif, dan karakteristik perilaku. Hal ini membantu dalam memilih dan merangsang kondisi yang dapat menyebabkan perubahan perilaku yang diinginkan pada siswa.
2. Membantu guru dalam mengambil keputusan yang tepat terkait taktik, teknik, dan prosedur pembelajaran yang paling efektif, serta pemanfaatan sumber daya yang tersedia guna mencapai tujuan pembelajaran yang paling efektif, serta pemanfaatan sumber daya yang tersedia guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. Berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran berperan dalam mendorong terjadinya perubahan perilaku siswa ke arah yang di harapkan dan

5. Merangsang berkembang nya inovasi pendidikan baru dalam strategi dan taktik pembelajaran (Nyoman et al., 2025).

Adapun menurut (Guntur et al., 2022) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Ihwal sifat dan materi yang dibelajarkan tersebut, model pembelajaran juga dapat dikategorikan berdasarkan beberapa jenis yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Fungsi model pembelajaran juga berkaitan dengan penyusunan langkah pembelajaran yang sistematis, (Mashuri et al, 2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh sifat materi, tujuan yang ingin dicapai, dan tingkat kemampuan peserta didik. bahwa setiap model pembelajaran memiliki tahap-tahap atau sintaks yang dapat dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru, sehingga model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

2. Pembelajaran dalam Landasan Filosofis dan Landasan Teologis

a. Pembelajaran dalam Landasan Teologis (Keislaman)

(Ramadhan, 2025) mengatakan Pembelajaran dalam perspektif landasan teologis Islam merupakan proses pendidikan yang berlandaskan pada Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk keimanan, akhlak, dan karakter peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhan (2025) yang menyatakan bahwa landasan teologis pendidikan Islam berakar langsung pada wahyu Allah SWT, khususnya perintah membaca dalam QS. Al-'Alaq ayat 1–5 yang menunjukkan pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia sebagai berikut:

﴿۱﴾ خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ إِفْرَأَ ﴿۲﴾ عَلَّقَى مِنَ الْإِنْسَانِ خَلْقَ ﴿۳﴾ الْأَكْرَمَ وَرَبُّكَ ﴿۴﴾ إِفْرَأَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي
﴿۵﴾ يَعْلَمُ لَمْ مَا الْإِنْسَانِ عَلَّمَ

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak di ketahinya*”

Sealain itu, pembelajaran dalam Islam dipandang sebagai bagian dari ibadah dan bentuk penghambaan kepada Allah SWT. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga nilai spiritual dan moral peserta didik. (Latifah, 2026) menyatakan bahwa tauhid, wahyu, dan sunnah menjadi dasar teologis pendidikan Islam karena seluruh aktivitas pendidikan diarahkan untuk membentuk manusia yang seimbang antara ilmu pengetahuan dan nilai ketuhanan. Dengan demikian, pendidikan Islam berfungsi untuk membimbing manusia agar memiliki kecerdasan intelektual sekaligus kesadaran spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan Islam, manusia dipandang memiliki fitrah dan potensi yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. (Hakim et al., 2025) menjelaskan bahwa teologi pendidikan Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis memberikan fondasi kuat dalam pembentukan karakter, akhlak mulia, serta penguatan spiritual peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dalam Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pembentukan kepribadian Islami secara menyeluruh. Implementasi landasan teologis dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui integrasi nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran, seperti pembiasaan sikap religius, penanaman akhlak mulia, dan pembelajaran yang mengaitkan ilmu pengetahuan dengan kebesaran Allah SWT. (Saidek et al., 2025) menjelaskan bahwa landasan teologis dalam pendidikan Islam menjadi fondasi utama dalam pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran agar sesuai dengan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Dengan demikian, pembelajaran yang berlandaskan teologis diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual.

b. Pembelajaran dalam Landasan Filosofis (Kebudayaan)

Pembelajaran dalam landasan filosofis kebudayaan merupakan proses pendidikan yang berorientasi pada nilai-nilai budaya sebagai dasar dalam membentuk karakter, moral, dan identitas peserta didik. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai media pewarisan budaya kepada generasi berikutnya. (Hardiyanto et al., 2024) menjelaskan bahwa pendidikan budaya dan karakter bangsa didasarkan pada prinsip filosofis yang mengakui pentingnya melestarikan budaya dan karakter bangsa sebagai warisan yang berharga. Melalui pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk memahami, menghayati, dan menerapkan nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Selain itu, landasan filosofis dalam pembelajaran menekankan pentingnya pendidikan yang selaras dengan nilai budaya bangsa dan kebutuhan masyarakat modern. (Iskandar et al., 2025) menyatakan bahwa filsafat pendidikan memberikan pijakan konseptual mengenai tujuan, isi, dan metode pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan Indonesia seperti Pancasila dan budaya nasional. Dalam implementasinya, pembelajaran harus mampu mengembangkan karakter, moral, serta tanggung jawab sosial peserta didik agar mereka dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas budaya bangsa.

Pembelajaran berbasis landasan filosofis kebudayaan juga berkaitan dengan pengembangan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan peserta didik. (Hadiyani et al., 2025) menjelaskan bahwa landasan filosofis pembelajaran berkaitan dengan aliran progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme yang menekankan pembelajaran kontekstual serta pengalaman langsung peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu mengintegrasikan budaya lokal dan kehidupan masyarakat agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan dekat dengan lingkungan peserta didik.

(Vikryan, 2025) Mengatakan dalam konteks budaya Sunda, pembelajaran berbasis kebudayaan nunjukkan bahwa nilai-nilai budaya Sunda Trisilas memiliki kontribusi penting dalam membentuk karakter dan moral masyarakat yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia Integrasi nilai-nilai budaya dengan ajaran

Al-Qur'an menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat menjadi media efektif dalam memperkuat moderasi beragama dan harmoni sosial. Maka dari itu, pelestarian dan internalisasi nilai-nilai *silih asih*, *silih asah*, dan *silih asuh* perlu terus di kembangkan dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari agar menjadi dasar pemebentukan masyarakat yang religius, berbudaya, dan peradaban luhur.

c. Pembelajaran dalam Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam pembelajaran merupakan dasar yang berkaitan dengan perkembangan perilaku, kemampuan berpikir, motivasi, dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar. Pemahaman terhadap aspek psikologis sangat penting karena setiap peserta didik memiliki kemampuan, minat, dan perkembangan yang berbeda-beda. (Yuliati dan Atikah, 2025) menjelaskan bahwa psikologi pendidikan mempelajari proses belajar dan perkembangan manusia dalam lingkungan pendidikan sehingga guru dapat memahami karakteristik peserta didik dalam menerima, mengolah, dan mengingat informasi. Dengan memahami kondisi psikologis peserta didik, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, teori perkembangan kognitif menjadi salah satu dasar penting dalam landasan psikologis. Pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik agar materi dapat dipahami secara optimal. (Yuliati dan Atikah, 2025) menjelaskan bahwa teori Piaget menekankan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, misalnya peserta didik sekolah dasar memerlukan aktivitas konkret dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam menemukan pengetahuan.

Selain perkembangan kognitif, motivasi belajar juga menjadi bagian penting dalam landasan psikologis pembelajaran. Motivasi dapat memengaruhi semangat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Menurut (Dewanti et al., 2025) dalam penelitian mengenai pembelajaran berbasis psikologis, metode pembelajaran yang inovatif seperti storytelling dan bermain peran mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik karena sesuai dengan perkembangan psikologis anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memperhatikan kondisi psikologis peserta didik akan menciptakan suasana

belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Landasan psikologis juga menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered Learning*). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya. (Saidek et al., 2025) menjelaskan bahwa landasan psikologis dalam pendidikan berfungsi sebagai dasar dalam menentukan metode, strategi, dan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran yang didasarkan pada landasan psikologis diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara optimal.

3. Model Pembelajarann *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut (Surahman et al, 2021). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Dalam PBL, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi mengembangkan pemahaman melalui proses pemecahan masalah. *Problem Based Learning* menurut teori *Piaget* dapat dijelaskan sebagai pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. PBL menurut teori *Bruner* berkaitan dengan konsep *discovery Learning* atau pembelajaran penemuan. Bruner menekankan bahwa peserta didik perlu terlibat aktif dalam proses belajar, melakukan penyelidikan, menggunakan penalaran, dan menemukan konsep melalui pemecahan masalah. Dalam PBL, guru tidak langsung memberikan jawaban, tetapi memberikan masalah dan membimbing peserta didik agar menemukan ide, teori, atau solusi sendiri. Teori Bruner juga mendukung adanya *scaffolding*, yaitu bantuan dari guru atau orang yang lebih ahli ketika peserta didik menghadapi masalah yang belum mampu diselesaikan sendiri (Surahman et al, 2021).

Menurut (Surahman et al, 2021) *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga aktif mencari, menganalisis, dan

menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta. Masalah tersebut diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mendorong peserta didik untuk meneliti, menguraikan, dan mencari penyelesaian masalah.

Problem Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada pandangan konstruktivisme dengan karakteristik kontekstual, kolaboratif, serta mendorong kemampuan berpikir metakognitif dan pemecahan masalah. Melalui model ini, siswa dapat belajar secara bermakna dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui penyelesaian masalah. Dalam penerapannya, siswa dihadapkan pada masalah praktis yang bersifat ill-structured atau masalah yang belum memiliki langkah penyelesaian yang jelas, serta open ended atau masalah terbuka yang memiliki lebih dari satu kemungkinan jawaban sebagai stimulus pembelajaran (Muhartini et al., 2023, hlm. 66). Selain itu, Khakim et al. (2022, hlm. 350–351) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan penting, terampil memecahkan masalah, memiliki kemampuan belajar mandiri, mampu bekerja sama dalam tim, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Selain itu, (Rachmawati dan Rosy, 2021) menjelaskan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* menuntut langkah-langkah pembelajaran yang tepat, seperti orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan, penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa PBL bukan hanya sekadar memberikan masalah kepada peserta didik, tetapi merupakan model pembelajaran yang memiliki tahapan sistematis untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Anggraeni et al, 2025) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah metode yang mengenalkan peserta didik pada suatu kasus yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kemudian peserta didik diminta mencari solusi terhadap kasus atau masalah tersebut, fokus utama bukan pada benar atau salahnya jawaban akhir,

melainkan pada proses peserta didik dalam mencari jawaban, menganalisis masalah, dan menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan permasalahan yang diberikan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata atau masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik sebagai dasar dalam proses belajar. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga dilatih untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama, berpikir kritis, dan menemukan solusi dari masalah yang diberikan. Dengan demikian, *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik membangun pengetahuannya sendiri serta mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah secara mandiri maupun berkelompok.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Problem Based Learning memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran yang diawali dengan masalah nyata. Masalah tersebut digunakan sebagai titik awal bagi peserta didik untuk membangun pemahaman, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi. (Zainal, 2022) menjelaskan bahwa PBL memiliki karakteristik berpusat pada peserta didik, menjadikan masalah dunia nyata sebagai awal pembelajaran, menggunakan masalah yang tidak terstruktur, membutuhkan penyelidikan, melibatkan kolaborasi dan komunikasi, serta menempatkan guru sebagai fasilitator. (Parinsi et al, 2023) menjelaskan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* meliputi: belajar diawali dengan permasalahan, permasalahan yang diberikan berhubungan dengan kehidupan nyata peserta didik, materi disusun berdasarkan masalah, peserta didik diberi tanggung jawab untuk membangun pembelajarannya sendiri, pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil, dan peserta didik diminta menunjukkan hasil belajar sebagai bentuk keterampilan yang diperoleh.

Secara umum siswa melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar secara kelompok melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah, dan mensintesis informasi. Pemecahan masalah selain dilakukan secara kolaboratif juga harus bersifat inovatif serta berfokus pada permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa. Dari perspektif ini, *Problem Based Learning* merupakan

model pembelajaran inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata (Muhartini, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut bahwa karakteristik *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran diawali dengan masalah nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Kedua, pembelajaran berpusat pada peserta didik. Ketiga, peserta didik bertanggung jawab secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Keempat, pembelajaran dilakukan melalui penyelidikan, diskusi, dan pemecahan masalah. Kelima, kegiatan belajar dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok kecil. Keenam, guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah proses belajar. Ketujuh, PBL menekankan kegiatan refleksi, presentasi, serta evaluasi terhadap proses dan hasil pemecahan masalah.

c. Tujuan *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah cara memanfaatkan masalah untuk menimbulkan motivasi belajar. Suksesnya pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah sangat bergantung pada seleksi, desain, dan pengembangan masalah. Bagaimanapun juga, pertama-tama perlu memperkenalkan pembelajaran berbasis masalah pada kurikulum atau berpikir tentang jenis masalah yang digunakan. Hal penting adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan pembelajaran berbasis masalah. Untuk dipecahkan secara kolaboratif, independent untuk bekerja sama, adanya bimbingan dalam proses memecahkan masalah dan menggunakan sumber, adanya sumber informasi, dan hal-hal yang diperlukan dalam proses pemecahan masalah.

Tujuan *Problem Based Learning* secara lebih rinci, menurut (Rusman, 2022).
yaitu:

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah.
2. Belajar sebagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaan nyata
3. Menjadi para siswa yang otonom.

Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

(Washliyah, 2024) menyatakan bahwa tujuan PBL juga berkaitan dengan pengembangan pengetahuan peserta didik secara aktif. Dalam pembelajaran berbasis masalah, peserta didik diarahkan untuk memperoleh dan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penyelidikan terhadap masalah yang diberikan dan tujuan *Problem Based Learning* adalah membuat siswa mendapatkan dan membangun pengetahuan mereka secara terintegrasi.

Menurut (Widiyasari et al, 2023) menjelaskan bahwa tujuan penerapan *Problem Based Learning* adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk mencari solusi secara mandiri maupun kelompok sehingga keterampilan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab belajar dapat berkembang secara optimal. Selain itu menurut penelitian (Tiara et al, 2024), tujuan *Problem Based Learning* juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penyelesaian masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif mengonstruksi pengetahuan berdasarkan hasil penyelidikan dan diskusi kelompok. Oleh karena itu, PBL dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut (Farhatun dan Mastuti, 2023) menyatakan bahwa tujuan *Problem Based Learning* adalah menuntun peserta didik agar mampu menghadapi situasi

kehidupan nyata dengan cara mencari solusi dari suatu permasalahan secara aktif. Melalui penerapan PBL, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan keterampilan belajar mandiri sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka. Pembelajaran berbasis masalah juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena proses belajar berpusat pada pengalaman dan penyelidikan langsung terhadap masalah yang diberikan.

d. Sintaks Problem Based Learning

Adapun sintaks *Problem Based Learning* Arens dalam Suyanto (2023, hlm. 13-14) ada 5 tahap yaitu:

1. Orientasi masalah

Pendidik memberikan masalah atau wacana yang mengandung masalah nyata dan tidak terstruktur. Pendidik dapat menggunakan masalah yang ada di koran atau media lainnya.

2. Organisasi siswa untuk belajar

Pendidik mengorganisasi siswa dalam berkelompok belajar sebanyak 4-5 orang, pendidik menyampaikan tugas kelompok yaitu mengidentifikasi masalah, mencari penyebabnya, dan mencari solusi.

3. Penyelidikan berkelompok

Pendidik mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan untuk memahami penyebab masalah dan mencari solusi terhadap masalah.

4. Menganalisis data dan menyajikan hasil

Pendidik mengajak siswa menganalisis data hasil penyelidikan kelompok dan mempersentasikannya di depan kelas. Diskusi kelas dikembangkan dengan membandingkan data dari kelompok lain.

5. Refleksi dan redesign pemecahan masalah

Pendidik mengajak siswa melakukan refleksi akan efektivitas pemecahan masalah dan melakukan perbaikan terhadap pemecahan masalahnya.

Guru atau pengajar akan dapat melaksanakan proses pembelajaran berbasis masalah. Jika seluruh perangkat pembelajaran (masalah, Formulir pelengkap, dan lain-lain) sudah siap. Siswa juga harus sudah memahami prosesnya, dan telah

membantu kelompok-kelompok kecil. Sintaks dalam PBL secara umum menurut (Nurtanto dan Sofyan, 2021) adalah sebagai berikut:

2. 1 Sintaks Problem Based Learning

Fase atau Tahap	Perilaku Guru
Fase 1 Mengorientasikan siswa pada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Fase 3 Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya siswa yang sesuai seperti laporan
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sintaks *Problem Based Learning* (PBL) merupakan tahapan pembelajaran yang sistematis yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan masalah nyata melalui kerja kelompok dan penyelidikan. Model ini berpusat pada siswa dan mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Menurut (Angga, 2022) sintaks *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

1. Tahap orientasi masalah

Pada tahap ini siswa diberikan suatu permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pemberian masalah bertujuan untuk merangsang rasa ingin tahu dan memotivasi siswa dalam belajar (hlm. 285).

2. Tahap organisasi siswa

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan dan merumuskan langkah pemecahan masalah. Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif agar siswa dapat saling bertukar ide dan gagasan.

3. Tahap membantu penyelidikan

Guru membimbing siswa dalam melakukan penyelidikan, seperti mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan melakukan eksperimen untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan.

4. Tahap pengembangan dan penyajian hasil karya

Siswa menyusun hasil pemecahan masalah dalam bentuk karya atau laporan, kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa.

5. Tahap analisis dan evaluasi

Guru dan siswa bersama-sama melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses serta hasil pemecahan masalah. Tahap ini penting untuk refleksi dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Sintaks *Problem Based Learning* (PBL) merupakan rangkaian langkah pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata melalui proses berpikir kritis dan kolaboratif. Model ini tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses penyelidikan yang dilakukan siswa. Adapun menurut (Siddiq, 2020) sintaks *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

1. Memberikan orientasi permasalahan kepada siswa

Guru menyajikan permasalahan nyata sebagai stimulus pembelajaran. Tahap ini penting untuk melatih siswa dalam mengidentifikasi masalah sebagai langkah awal berpikir kritis.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah yang diberikan. Pada tahap ini, interaksi sosial dan kerja sama menjadi kunci dalam proses pembelajaran.

3. Membimbing penyelidikan mandiri maupun kelompok

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengumpulkan informasi, melakukan analisis, dan menemukan solusi. Proses ini menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Siswa menyusun hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan atau presentasi. Kegiatan ini melatih kemampuan komunikasi dan argumentasi ilmiah siswa.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pemecahan masalah dan pemahaman konsep.

Menurut (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016) Sintaks *Problem Based Learning* yaitu:

Tabel 2. 2 Sintaks Problem Based Learning

Fase	Indikator Sintaks	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang di butuhkan , mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktifitas pemecahan masalah yang dipilih.
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	mengorganisasikan tugas belajar Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan yang

		berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing pengalaman Individual/kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

e. Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Learning

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk model *Problem Based Learning*. Kelebihan PBL terlihat dari kemampuannya menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena mereka dihadapkan pada masalah nyata yang harus diselesaikan. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berlatih mencari informasi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyusun solusi. (Rachmawati dan Rosy, 2021) menjelaskan bahwa kelebihan PBL yaitu mendorong siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, melakukan aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok, menggunakan berbagai sumber pengetahuan seperti internet, perpustakaan, observasi, dan wawancara, serta membentuk kemampuan komunikasi melalui diskusi.

Menurut (Hotimah, 2020) sebagai suatu model pembelajaran, *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

1. Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
2. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa.
3. Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata.
4. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBM dapat mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
5. Mengembangkan Kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
6. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
7. Mengembangkan minat siswa untuk secaraterus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
8. Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang di pelajari guna memecahkan masalah.

Disamping kelebihan di atas, *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan diantaranya:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2. Untuk sebagian siswa beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang di perlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang di pelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Menurut (Arnita dan Richardus, 2023) ada kelebihan dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, diantaranya dapat membuat proses pembelajaran

menjadi lebih menarik, menumbuhkan minat belajar, dan tidak membuat bosan, menjadikan siswa ikut serta secara aktif dan insentif pada proses pembelajaran, sehingga mendorong mereka untuk terus belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Menurut Wina dalam Aris (2022, hlm. 10) Model *Problem Based Learning* (PBL), juga memiliki kelemahan, diantaranya:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan model pembelajaran ini membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Menurut (Hamruni dalam Aris, 2022) terdapat beberapa keunggulan dari *Problem Based Learning* (PBL), sebagai berikut:

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
3. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran mereka lakukan.
4. Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.
5. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
6. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Menurut Abidin dalam Arnita & Richardus (2023, hlm.76) kelemahan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

1. Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru sebagai narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
2. Jika siswa tidak mempunyai rasa kepercayaan diri bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba memecahkan masalah.
3. Tanpa adanya pemahaman siswa mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang ingin mereka pelajari.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

Kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

1. Membuat pembelajaran menarik
2. Mendorong aktivitas pembelajaran aktif
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis
4. Kolaboratif
5. Mendorong minat belajar
6. Memberikan kemandirian dalam pembelajaran

Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu:

1. Memerlukan perencanaan yang kompleks
2. Tingkat kepatuhan dan minat siswa
3. Membutuhkan waktu persiapan yang cukup
4. Tantangan bagi siswa yang terbiasa dengan pembelajaran langsung.

4. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dari sudut pandang kognitif, penggunaan media pembelajaran digital diperkuat oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (2014). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi

visual dan audio, karena otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan verbal. Oleh karena itu, media digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif mampu meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja ((Suhirman et al., 2025). Selain itu, Moreno & Mayer (1999) juga mengemukakan beberapa prinsip desain multimedia yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran digital, seperti prinsip kontiguitas (*contiguity*) dan prinsip modalitas (*modality*). Prinsip kontiguitas menyatakan bahwa teks dan gambar harus disajikan secara berdekatan agar mudah dipahami, sedangkan prinsip modalitas menyarankan penggunaan audio dibanding teks panjang saat menampilkan gambar atau animasi. Penerapan prinsip-prinsip ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi belajar, motivasi, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Teori Multimedia Mayer menjadi landasan penting dalam media pembelajaran digital karena menekankan bahwa desain media bukan hanya soal teknologi, tetapi juga harus memperhatikan cara kerja kognitif manusia. Dengan memadukan unsur visual dan verbal serta menerapkan prinsip desain yang tepat, media digital dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan ((Aryani dan Lestari, 2025).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. (Sulistiyono et al, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut (Daniyati et al, 2023) media pembelajaran adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat, benda, manusia, maupun

lingkungan sekitar yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga membantu terciptanya proses belajar yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut (Nurfadhillah, 2022) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai prantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Ramadani et al, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru berperan sebagai penyampai informasi, sehingga guru perlu menggunakan media yang sesuai agar materi dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan peserta didik agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku teks atau papan tulis, tetapi dapat berupa media visual, audio, audiovisual, maupun media digital interaktif. (Saharudin dan Suaidi, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, maupun digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih jelas, menarik, efektif, dan efisien. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

minat, serta motivasi peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pengertian Media Digital dalam Pembelajaran

Menurut (Putri et al, 2023) media digital dalam pembelajaran merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, seperti internet dan berbagai perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain). Media digital dalam pembelajaran berkolaborasi dengan media konvensional menggunakan program seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran seperti contoh pada masa pandemic digunakan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran digital seperti Google Classroom, Google Meet, Google Form dan aplikasi daring lainnya. Media pembelajaran digital ini didukung peran pendidik yang menguasai dan dapat menyalurkan informasi kepada peserta didiknya.

Media digital dapat dipahami sebagai bentuk perkembangan dari media pembelajaran yang muncul karena kemajuan teknologi, (Putri et al, 2023) dijelaskan bahwa perkembangan teknologi mendorong munculnya berbagai bentuk media pembelajaran digital yang dapat memberi kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media digital juga berperan sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran daring serta memungkinkan peserta didik mengakses sumber pengetahuan melalui internet.

Menurut (Istiqomah et al, 2023), media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media digital dapat berupa e-book, media audio visual, media visual, media audio, serta multimedia. Artikel tersebut juga menjelaskan bahwa media pembelajaran digital banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan sebagai bentuk pembelajaran inovatif karena dapat menunjang proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Aurelita et al, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Media digital dapat membuat suasana belajar lebih

menarik, membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih mudah, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar, media digital juga dapat menggabungkan dokumen, gambar, audio, maupun video animasi sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital dalam pembelajaran adalah alat, sarana, atau layanan berbasis teknologi digital yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui berbagai bentuk, seperti teks digital, gambar, audio, video, animasi, e-book, multimedia, aplikasi, dan internet. Media digital berfungsi sebagai perantara pesan pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

c. Fungsi media digital dalam proses pembelajaran

Media digital berfungsi membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi yang sulit melalui tampilan yang interaktif menurut (Sitepu, 2021) ada beberapa fungsi media digital dalam proses pembelajaran antara lain;

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
6. Mengurangi terjadinya verbalisme dan
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra

Selain itu, (Hasan et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik serta membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Dengan adanya media digital, informasi yang disampaikan tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga dapat divisualisasikan melalui gambar, video, maupun animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, (Rosmita et al., 2025) mengemukakan bahwa media digital berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu

menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media digital dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut (Budiman et al., 2025) media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur. Dengan penggunaan media digital, proses pembelajaran dapat dirancang lebih terorganisir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Lebih lanjut, menurut (Silahudin, 2022) fungsi media digital (media pembelajaran) pada dasarnya adalah sebagai alat yang membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga mampu meningkatkan daya serap dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran

Secara lebih rinci, fungsi media digital dalam pembelajaran meliputi:

1. Media Sebagai Sumber Belajar

Belajar adalah aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan meaning atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (symbol verbal). yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain.

3. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan

kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi tujuan dan sasarannya.

4. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

5. Fungsi Distributif

Fungsi manipulative media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

6. Fungsi Psikologis

dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

7. Fungsi sosio-kultural.

penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalamanyang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media digital dalam pembelajaran meliputi memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi dan minat belajar, mengatasi keterbatasan pembelajaran, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media digital sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas.

d. Manfaat penggunaan media digital dalam pembelajaran

Menurut (Alfahnum, 2025) bahwa Penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik maupun guru. Media digital mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media digital turut mendukung pengalaman belajar yang lebih personal, karena dapat menyesuaikan kebutuhan, kemampuan, dan preferensi belajar peserta didik.

Di samping itu, penggunaan media digital dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih terdorong untuk berpartisipasi, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media digital juga memungkinkan adanya umpan balik secara cepat, sehingga peserta didik dapat segera mengetahui hasil belajarnya dan melakukan perbaikan untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Menurut (Asari et al., 2021) guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya klasik tetapi juga modern. Ini akan berguna bagi siswa yang menerima materi pelajaran. yang menunjukkan dampak positif penggunaan media sebagai bagian integral dari pembelajaran

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat diberikan kapan saja diinginkan atau dibutuhkan
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Selanjutnya menurut (Sitepu, 2021) secara umum, manfaat media digital dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien yaitu;

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran siswa akan lebih baik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

e. Kelebihan dan kekurangan media digital dalam pembelajaran

Menurut (Khairul et al., 2021) kelebihan media digital pertama bisa menghidupkan suasana kelas, suasana kelas dari diskusi yang terjadi di antara siswa. Selain itu, media digital juga dapat menghindari kejenuhan dari siswa dalam proses belajar mengajar serta menciptakan proses yang variatif dalam pelaksanaan belajar mengajar. Kelebihan lainnya juga terdapat dalam segi efektivitas. Adapun kekurangan dari penggunaan media digital antara lain peserta didik dituntut untuk melaksanakan kegiatan praktikum yang kemudian didokumentasikan dalam bentuk video. Namun demikian, khususnya pada peserta didik kelas awal, sebagian besar masih belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam proses pengeditan video.

Selain itu, penggunaan media digital juga memerlukan waktu persiapan yang relatif lebih lama, yaitu sekitar 10 menit sebelum pembelajaran dimulai. Meskipun demikian, waktu persiapan tersebut dapat diimbangi dengan efektivitas proses pembelajaran yang dihasilkan melalui penggunaan media digital. Adapun kekurangan lain yang dihadapi adalah kendala teknis, seperti terjadinya pemadaman listrik yang menghambat penggunaan media digital. Dalam kondisi tersebut, guru terpaksa kembali menggunakan metode ceramah. Selain itu, tidak semua peserta didik dapat langsung memahami materi yang ditampilkan melalui media digital.

Menurut (Muhtadi, 2022) media digital dalam pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya baik itu terhadap

peserta didik maupun terhadap tenaga pendidik. Kelebihan dan kelemahannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

a. Kelebihan

1. Meringankan beban pendidik sebagai sumber informasi.
2. Membantu menguatkan kegiatan belajar sehingga dapat merangsang dan memotivasi peserta didik.
3. Interaksi guru dengan peserta didik menjadi lebih mudah.
4. pengaturan proses belajar lebih efektif.

b. Kelemahan

1. Sering ditemukan pendidik yang tidak bisa mengoperasikan teknologi menjadikan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar, Tak semua pendidik selalu melek akan teknologi terutama pendidik yang sudah senior. Mereka lebih mengutamakan cara manual atau offline daripada melalui media perantara secara online.
2. Pendidik tidak bisa menjamin keberhasilan pembelajaran karena kesuksesan tergantung pada kemandirian belajar siswa. Kemandirian peserta didik dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya secara individu tidak serta merta dibarengi keselarasan, kesetaraan, dan kesamaan, tiap peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan yang ada. Mereka memiliki cara belajar yang berbeda, dan hasil yang berbeda sehingga dalam hal ini pendidik harus memiliki kepandaian dalam menentukan evaluasi seperti apa yang baik dan efektif ia laksanakan untuk mengetahui tolak ukur pengetahuan seluruh peserta didik.
3. pendidik sulit untuk mengatur batasan akses pembelajaran sehingga sering disalahgunakan oleh pendidik. Adanya kemudahan dalam aktivitas mengakses terkadang tidak dibarengi dengan kebijakan lingkup akses yang harus dilakukan dan tidak dilakukan. Sehingga dalam hal ini terjadi penyalahgunaan atau penyimpangan dari hal yang sebelumnya tidak harus dilakukan.

2. Bagi siswa

a. Kelebihan

1. Kemandirian belajar peserta didik dalam hal ini pendidik tidak perlu repot menjelaskan secara rinci materi pembelajaran yang dibahas, cukup memberikan tanggung jawab kepada peserta didik untuk melakukan mencari informasi melalui laman web ataupun platform lainnya. Dengan begitu segala sumber pembelajaran bisa didapatkan secara lengkap dan rinci baik berupa modul, buku elektronik, maupun video pembelajaran
2. Interaksi dengan guru dan Kerjasama antar teman, media sosial tersebut digunakan antarsiswa sebagai sarana berkomunikasi di luar sekolah untuk menanyakan dan mendiskusikan tugas pembelajaran. Namun, di beberapa situasi dan wilayah masih terjadi kendala jaringan. Kendala jaringan yang sering terjadi selalu menghambat proses berjalannya pendidikan terutama berkomunikasi.
3. Fleksibilitas waktu dan tempat segala aktivitas belajar dan pembelajaran bisa dilaksanakan kapanpun, dimanapun, dan bagaimanapun melalui perangkat digital seperti ponsel pintar dengan aplikasi yang mendukung pembelajaran jarak jauh.
4. Keaktifan dan kreativitas peserta didik. Melalui penggunaan perangkat digital peserta didik dapat dengan mudah diarahkan oleh guru untuk aktif dalam pembelajaran yaitu bisa saja dengan mencari informasi di internet, mendiskusikan bersama teman nya hingga menkomunikasikan hasil diskusinya kepada teman-teman nya. Dengan menggunakan perangkat digital juga peserta dapat mengembangkan topik pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat merangsang keaktifitas siswa baik dalam proses maupun hasil, baik dalam bentuk produk/portofolio maupun verbal/pendapat yang telah peserta didik susun.
5. Motivasi belajar peserta didik mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan visual, sehingga memudahkan pemahaman konsep. Selain itu, media

digital juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

6. Pengalaman belajar Penggunaan smartphone secara positif dapat menunjang kegiatan pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar secara menarik. Siswa dituntun untuk mencari masalah, menyelesaikan masalah, hingga menemukan solusi atas permasalahan tersebut menggunakan bantuan smartphone
7. Keluasan pemerolehan informasi. Ada berbagai topik pembahasan ilmu dengan berbagai sumber-sumber baik dalam negeri maupun luar negeri. Sifatnya Penggunaan perangkat digital yang mampu membawa peserta didik menjelajahi informasi di seluruh dunia memudahkan peserta didik dalam menemukan suatu hal yang ingin mereka pelajari sesuai kepeminatan masing-masing.

b. Kelemahan

1. Privasi adalah masalah utama dalam teknologi, mengingat luasnya sifat Internet dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Banyak situs Web mengumpulkan data pengguna, dari nama pengguna dan kata sandi hingga informasi pribadi seperti alamat dan nomor telepon, tanpa izin eksplisit dari pengguna.
2. Rata-rata remaja menghabiskan setidaknya enam jam sehari melihat layar, dengan sebagian besar dari menggunakan ponsel pintar. Banyak orang tua bertanya-tanya terkait keamanan jika menghabiskan waktu terlalu banyak untuk menatap layar smartphone maupun laptop.

5. Media Digital Gimkit

a. Pengertian Gimkit

Menurut (A. et Al., 2025) Gimkit adalah sebuah platform kuis interaktif yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan sambil bersaing dan mengumpulkan poin untuk peningkatan (upgrade) dalam permainan. platform Gimkit menjadi salah satu media digital interaktif yang banyak digunakan di berbagai negara karena kemampuannya mengubah kuis menjadi permainan kompetitif yang

menyenangkan dan adaptif. Negara karena kemampuannya mengubah kuis menjadi permainan kompetitif yang menyenangkan dan adaptif.

Menurut (Hanifah & Hafidz, 2025) dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik hal ini disebabkan karena Gimkit memiliki konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-Based Learning*) yang selaras dengan kebiasaan dan karakteristik peserta didik di era digital, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan Gimkit relatif mudah diakses, tidak memerlukan biaya yang besar, serta tidak menuntut pelatihan khusus bagi pendidik maupun peserta didik, sehingga menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran yang praktis dan efisien untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan.

Adapun menurut (Rini et al., 2025) Gimkit merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang digunakan sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Platform ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti sistem poin, lencana pencapaian, dan mekanisme tantangan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta minat belajar peserta didik. Selain itu, Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang dapat memperkuat pemahaman kognitif serta mengembangkan keterampilan sosial peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif.

Menurut (Saputra et al., 2025) penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena mampu meningkatkan keterlibatan dan retensi belajar melalui aktivitas interaktif. Selanjutnya, Adapun menurut (Kayyis et al., 2025) menunjukkan bahwa Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mengatasi rendahnya partisipasi dan pemahaman materi dalam pembelajaran.

Menurut (Habibullah, 2025) bahwa Gimkit merupakan platform kuis digital berbasis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Platform ini memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis secara langsung dengan sistem permainan yang menarik dan kompetitif. Hal ini dijelaskan dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa Gimkit adalah platform permainan kuis

digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas interaktif dan kompetitif. Sejalan dengan itu, Gimkit juga didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-Based Learning*) yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. (Damayanti dan Zakaria, 2025) menjelaskan bahwa penggunaan Gimkit memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Gimkit tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang kuat.

Lebih lanjut, Gimkit dipandang sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa melalui integrasi teknologi dan gamifikasi. (Sari et al., 2025) menjelaskan bahwa Gimkit merupakan media pembelajaran interaktif berbasis kuis digital yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Dengan demikian, penggunaan Gimkit mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Gimkit juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran digital yang mendukung peningkatan motivasi belajar. (Laila, 2025) menjelaskan bahwa Gimkit merupakan aplikasi kuis berbasis permainan yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Hal ini terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

b. Karakteristik Gimkit sebagai media pembelajaran

Menurut (P. et Al., 2024) Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital, sehingga mampu menjadi alternatif media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Dalam artikelnya dijelaskan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis game seperti Gimkit dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran digital, Gimkit memiliki karakteristik interaktif dan fleksibel (P. et Al., 2024) menjelaskan bahwa Gimkit memungkinkan guru memberikan latihan soal baik secara mandiri di rumah maupun secara langsung di kelas. Selain itu, Gimkit menyediakan fitur Kit, yaitu fitur untuk menambahkan

kumpulan soal sesuai materi pembelajaran, yang kemudian dapat disajikan melalui beragam tipe permainan. Karakteristik ini menunjukkan bahwa Gimkit bukan sekadar alat kuis, melainkan media digital yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik.

Gimkit merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang memiliki karakteristik interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Karakteristik utama Gimkit terlihat dari adanya sistem poin, tantangan, penghargaan, dan mode permainan yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. (Rini et al., 2025) menjelaskan bahwa elemen gamifikasi dalam Gimkit seperti sistem poin, rencana pencapaian, dan mekanisme tantangan secara konsisten mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta minat belajar peserta didik. Selain sebagai media permainan edukatif, Gimkit juga berfungsi sebagai media asesmen formatif yang memberikan pengalaman belajar lebih menarik. (Levia, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan partisipasi siswa dari 40% menjadi 90% serta meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 70 menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa Gimkit memiliki karakteristik praktis sebagai media evaluasi digital yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam menjawab soal dan memahami materi.

Karakteristik lain dari Gimkit adalah kemampuannya menyediakan tampilan visual dan aktivitas berbasis permainan yang mendukung keterlibatan siswa. (Nasution dan Indrianto, 2025) mengembangkan asesmen formatif berbasis Gimkit dengan mode permainan Snowbrawl, soal pilihan ganda, gambar, serta tampilan interaktif yang terbukti valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Menurut (Muchuweni dan Jojo, 2026) Gimkit memiliki karakteristik utama sebagai media pembelajaran digital yang berbasis gamifikasi, yaitu menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari adanya sistem poin, reward, dan kompetisi yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Karakteristik ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu karakteristik penting Gimkit adalah adanya umpan balik (feedback) secara langsung (real-time). Siswa dapat langsung mengetahui

apakah jawaban mereka benar atau salah serta melihat perkembangan skor mereka selama permainan berlangsung. Fitur ini membantu siswa memperbaiki kesalahan secara cepat dan meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, guru juga dapat memantau perkembangan belajar siswa secara langsung dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan. Karakteristik lainnya adalah interaktivitas yang tinggi. Gimkit menyediakan berbagai mode permainan seperti mode individu maupun tim yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Interaksi ini tidak hanya terjadi antara siswa dengan sistem, tetapi juga antar siswa melalui kerja sama atau kompetisi. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.

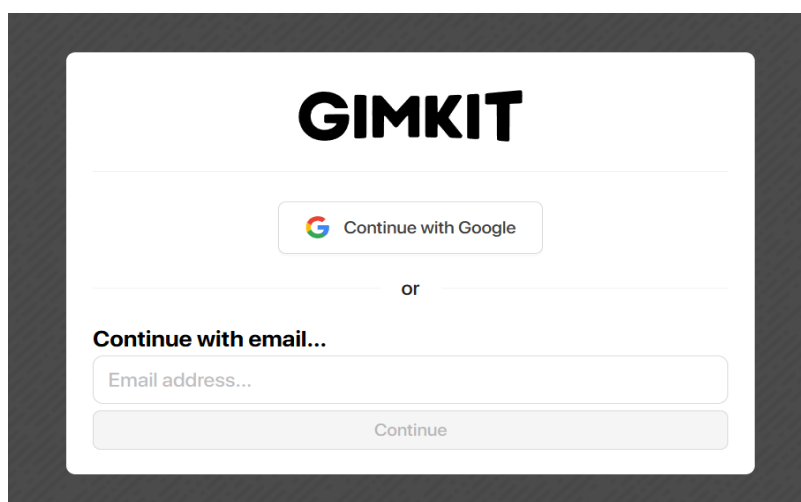
Menurut (Rosa et al., 2025) Gimkit merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses evaluasi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Platform ini memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk permainan interaktif dengan sistem poin, kompetisi, serta umpan balik instan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, Gimkit memiliki berbagai fitur dan mode permainan yang variatif, sehingga peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat aktif dalam strategi permainan yang menuntut partisipasi dan konsentrasi. Karakteristik lain dari Gimkit adalah kemudahan akses melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop, serta kemampuannya dalam merekap hasil penilaian secara otomatis, sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan Gimkit dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong peserta didik untuk belajar dari kesalahan tanpa merasa tertekan.

Dengan demikian, karakteristik Gimkit sebagai media pembelajaran digital meliputi: interaktif, berbasis gamifikasi, menyediakan umpan balik langsung, mendukung asesmen formatif, meningkatkan motivasi, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

c. Fitur-fitur Gimkit dalam pembelajaran

Menurut (Rosa et al., 2025) Gimkit berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai asesmen pembelajaran yang mudah digunakan. Permainan game

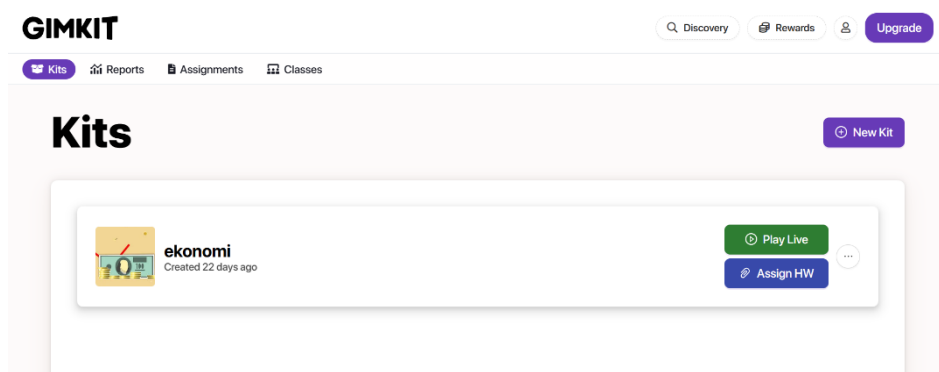
tersebut mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan yang telah tersedia untuk dapat bermain serta menyerang rekan peserta didik lain dalam game, sehingga peserta didik mampu bermain serta mendapatkan skor tinggi dengan strategi yang baik. Game Gimkit membantu peserta didik belajar melalui kesalahan, dengan konsep permainan yang memberi kesempatan peserta didik untuk dapat mencoba lagi, tanpa takut gagal selaras untuk menghilangkan paradigma asesmen menakutkan yang evaluatif dan kompetitif



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Login

Untuk membuat kuis, langkah pertama yang dilakukan adalah memilih New Kit, memberikan judul kuis dan bahasa, serta memilih Add question untuk menambahkan pertanyaan. Langkah kedua pendidik memilih jenis permainan serta menjelaskan aturan permainan yang akan diterapkan dalam kegiatan asesmen. Dalam gimkit terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk permainan game yang interaktif di antaranya Asesmen Pilihan Ganda, Asesmen Essay, Trust No One (seperti detektif), Human Vs Zombies Floor Is Lava, Snowball, Fishtopia Capture, The Flag (seperti permainan benteng) Farmchain, dan Tag Domination. Langkah ketiga kode join game dibagikan kepada peserta dengan ditampilkan melalui layar LCD Proyektor, hal ini dilakukan agar kode join dapat dilihat oleh seluruh peserta

didik di kelas. Serta tak lupa untuk memberikan intruksi cara memainkan permainan;

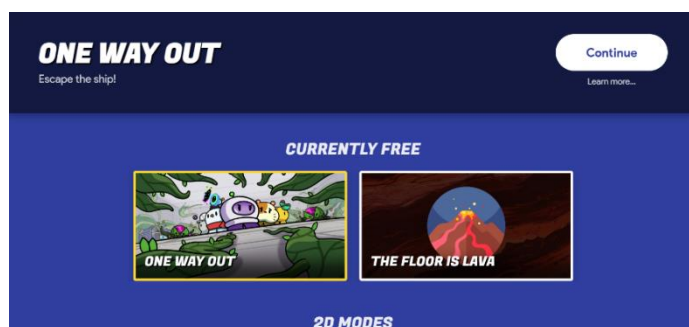


Gambar 2. 2 Tampilan Awalan Utama

Setelah seluruh pertanyaan selesai dibuat, pendidik dapat memulai permainan dengan memilih fitur *Play Live* untuk permainan secara langsung di kelas atau memilih *Assign HW* apabila kuis diberikan sebagai tugas mandiri kepada peserta didik. Pada tampilan Gimkit juga tersedia menu *Reports* untuk melihat hasil dan perkembangan belajar peserta didik, menu *Assignments* untuk mengatur tugas, serta menu *Classes* untuk mengelompokkan peserta didik sesuai kelas masing-masing. Berdasarkan gambar tersebut, kuis yang telah dibuat akan tersimpan pada halaman *Kits*, sehingga pendidik dapat menggunakan kembali kuis tersebut pada pertemuan berikutnya dengan lebih praktis dan efisien.

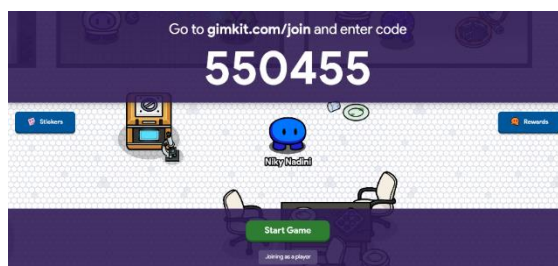
Gambar 2. 3 Gimkit Game Code

Setelah memilih fitur New Kit, pendidik akan diarahkan pada halaman pembuatan kuis seperti pada gambar di atas. Pada halaman tersebut, pendidik diminta untuk mengisi nama kuis pada bagian Name, memilih bahasa pada bagian Language, serta menentukan mata pelajaran pada bagian Subject. Setelah seluruh data diisi, pendidik dapat memilih tombol Next untuk melanjutkan ke tahap pembuatan soal. Fitur ini memudahkan pendidik dalam menyusun kuis sesuai kebutuhan pembelajaran sehingga proses pembuatan asesmen menjadi lebih praktis, terstruktur, dan mudah digunakan.



Gambar 2. 4 Tampilan Game Mode

Setelah kuis selesai dibuat, pendidik dapat memulai permainan dengan memilih fitur Play Live pada halaman sebelumnya. Selanjutnya, akan muncul beberapa pilihan mode permainan interaktif seperti One Way Out dan The Floor Is Lava. Pada mode One Way Out, peserta didik harus menjawab soal dengan benar untuk dapat melanjutkan perjalanan dan keluar dari permainan. Sementara itu, mode The Floor Is Lava menuntut peserta didik menjawab pertanyaan dengan cepat agar dapat bertahan dari tantangan permainan. Berbagai mode permainan yang tersedia pada Gimkit membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan antusias peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.



Gambar 2. 5 Contoh Visual Mode Permainan

Setelah mode permainan dipilih, sistem akan menampilkan halaman join game yang berisi kode permainan untuk dibagikan kepada peserta didik. Peserta

didik dapat bergabung ke dalam permainan dengan membuka situs Gimkit dan memasukkan kode yang telah ditampilkan pada layar proyektor. Pada tampilan tersebut juga terlihat avatar serta nama peserta didik yang berhasil masuk ke dalam permainan. Setelah seluruh peserta didik bergabung, pendidik dapat memulai permainan dengan menekan tombol Start Game sehingga kegiatan pembelajaran interaktif dapat berlangsung secara bersama-sama di dalam kelas.

Menurut (Rosa et al., 2025) Gimkit berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai asesmen pembelajaran yang mudah digunakan. Permainan game tersebut mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan yang telah tersedia untuk dapat bermain serta menyerang rekan peserta didik lain dalam game, sehingga peserta didik mampu bermain serta mendapatkan skor tinggi dengan strategi yang baik. Game Gimkit membantu peserta didik belajar melalui kesalahan, dengan konsep permainan yang memberi kesempatan peserta didik untuk dapat mencoba lagi, tanpa takut gagal selaras untuk menghilangkan paradigma asesmen menakutkan yang evaluatif dan kompetitif. Gimkit merupakan media pembelajaran interaktif berbasis kuis yang menggabungkan unsur evaluasi dan permainan digital. Gimkit tidak hanya menyediakan fitur asesmen pilihan ganda dan esai atau isian, tetapi juga berbagai mode permainan interaktif seperti *Trust No One*, *Human vs Zombies*, *Floor Is Lava*, *Snowball*, *Fishtopia*, *Capture the Flag*, *Farmchain*, dan *Tag Domination* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Santa et al., 2025).

Dari sisi pengalaman belajar, Gimkit juga memiliki elemen poin, persaingan skor, dan hadiah virtual yang dapat meningkatkan antusiasme siswa, disertai fitur pengulangan otomatis pada soal yang belum dijawab benar serta mode permainan tim yang mendorong kolaborasi antar siswa. Dengan demikian, fitur-fitur Gimkit menunjukkan bahwa platform ini bukan sekadar media kuis digital, tetapi juga sarana gamifikasi yang dapat mendukung keterlibatan, motivasi, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Sari et al., 2025).

d. Kelebihan dan kekurangan Gimkit

Menurut (Suherman, 2024) menjelaskan bahwa Gimkit merupakan media evaluasi interaktif berbasis game yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena menghadirkan proses evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa kelebihan Gimkit terletak pada fitur permainan yang beragam, pemberian reward berupa poin dan uang virtual, serta adanya tantangan dalam game yang membuat peserta didik terdorong untuk terus mengerjakan kuis. Selain itu, Gimkit juga dinilai memberi kemudahan bagi peserta didik karena tidak membatasi durasi pengerjaan, sehingga siswa dapat menjawab sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa takut tertinggal. Di sisi lain, penggunaan Gimkit juga memiliki beberapa kekurangan. Artikel tersebut menyebutkan bahwa kendala utama dalam penggunaan Gimkit adalah ketergantungan pada jaringan internet, kebutuhan kuota, serta keterbatasan perangkat karena tidak semua peserta didik memiliki handphone. Dengan demikian, meskipun Gimkit efektif digunakan sebagai alat evaluasi yang interaktif, penerapannya tetap perlu mempertimbangkan kesiapan sarana dan prasarana pendukung.

Selanjutnya menurut (Suherman, 2024) menyebutkan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan Gimkit. Kelebihannya adalah Gimkit menarik perhatian peserta didik karena game yang tersedia beragam dan menyenangkan. Reward yang diberikan, seperti poin dan uang dalam permainan, membuat siswa terdorong untuk terus mengerjakan kuis. Selain itu, banyaknya tantangan dalam game membuat siswa merasa semakin tertantang. Kelebihan lain yang disebutkan ialah tidak adanya batas durasi waktu pengerjaan, sehingga siswa yang lambat membaca tetap dapat mengerjakan soal sesuai kemampuannya tanpa takut tertinggal. Adapun kekurangan Gimkit, yaitu adanya kendala jaringan internet, kebutuhan kuota, serta keterbatasan perangkat karena ada peserta didik yang tidak memiliki handphone. Penulis bahkan mengutip pernyataan siswa bahwa kendala yang dialami adalah jaringan dan tidak memiliki kuota.

Menurut (Suherman, 2024) penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran digital memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, namun juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan.

1. Kelebihan

Gimkit memiliki kelebihan utama dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan kompetitif.

Sistem poin, reward, dan tantangan dalam permainan membuat peserta didik termotivasi untuk terus mengerjakan soal. Selain itu, Gimkit tidak membatasi waktu pengerjaan secara ketat, sehingga siswa dapat menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing tanpa merasa tertekan. Fitur permainan yang beragam juga membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, serta membantu siswa lebih fokus dan memahami materi melalui pengulangan soal secara interaktif.

Selain itu, Gimkit juga memudahkan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran karena memiliki banyak fitur yang praktis dan mudah digunakan. Penggabungan antara kuis dan game membuat peserta didik lebih aktif, berinteraksi, dan berkonsentrasi selama proses evaluasi berlangsung

2. Kekurangan

Di samping kelebihan, Gimkit juga memiliki beberapa kekurangan, terutama dari segi teknis. Kendala utama yang sering terjadi adalah masalah jaringan internet dan keterbatasan kuota, yang dapat menghambat kelancaran penggunaan media ini. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki perangkat seperti smartphone atau laptop, sehingga penggunaan Gimkit menjadi kurang merata. Kendala teknis tersebut dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran apabila tidak dipersiapkan dengan baik.

Menurut (Diyah et al., 2024) dijelaskan bahwa penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Kelebihan utama Gimkit adalah mampu mengurangi penggunaan kertas (paperless) sehingga lebih praktis dan ramah lingkungan. Selain itu, Gimkit juga memiliki kemampuan mengoreksi dan memberikan penilaian secara otomatis, sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi tanpa harus memeriksa secara manual. Fitur lain yang menjadi keunggulan adalah tersedianya berbagai fitur menarik seperti game, tema, dan musik yang membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Namun demikian, jurnal tersebut juga menjelaskan adanya beberapa kekurangan dalam penggunaan Gimkit. Kekurangan utama adalah ketergantungan pada jaringan internet, sehingga apabila koneksi tidak stabil maka proses pembelajaran dapat terganggu. Selain itu, penggunaan Gimkit

juga memerlukan perangkat seperti laptop atau smartphone, yang tidak selalu dimiliki oleh semua peserta didik. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital secara merata.

Menurut (Oktari, 2025) dijelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran gamification (yang menjadi dasar penggunaan Gimkit) antara lain:

Kelebihan Gimkit

1. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
2. Mampu mendorong peserta didik menyelesaikan aktivitas belajar karena adanya sistem permainan.
3. Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang dipelajari.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi di dalam kelas.

Kekurangan Gimkit (berbasis gamification)

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaan karena harus ada penjelasan aturan, reward, dan aktivitas permainan.
2. Persiapan yang kompleks, pendidik harus merancang alur permainan, menyiapkan reward, dan menguji model terlebih dahulu.
3. Jika tidak dijelaskan dengan baik, peserta didik bisa lebih fokus pada reward daripada pemahaman materi, sehingga tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Menurut (Fazry dan Jasiah, 2023) Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Namun demikian, penggunaan Gimkit juga memiliki beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, perlunya adaptasi bagi pengguna, serta tidak semua peserta didik merasa nyaman dengan media digital. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit perlu didukung oleh kesiapan teknis dan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang optimal.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu konsep penting dalam proses pendidikan karena digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. bahwa setelah proses belajar berakhir, siswa akan memperoleh hasil belajar. Menurut (Rahman, 2022) hasil belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi siswa . Menurut (Andryannisa, 2023) hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh atau dikuasai peserta didik melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar juga dipahami sebagai perubahan perilaku peserta didik yang terjadi karena adanya proses belajar. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada satu aspek saja, tetapi dapat mencakup beberapa ranah sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Maryati et al, 2023) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif menetap pada diri peserta didik. Selain itu, hasil belajar dapat terlihat dari prestasi akademik, keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, serta kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau ujian. (Sumarni dan Manurung, 2023) menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh dari kegiatan belajar yang dilakukan secara berulang melalui interaksi antara peserta didik, guru, dan materi pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan oleh guru

untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami pengetahuan yang telah dipelajari. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi dasar bagi guru untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.

(Utami et al, 2021) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui usaha dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan perubahan berupa penguasaan pengetahuan, perubahan sikap, dan keterampilan. Hasil belajar peserta didik dapat ditunjukkan melalui evaluasi yang diberikan guru setelah menyampaikan materi pelajaran sebagai bukti tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Syam et al., 2024) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar juga dipahami sebagai proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran guna mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran yang tercermin pada aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

b. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti motivasi belajar, minat, kecerdasan, kesiapan belajar, kondisi fisik, kondisi psikologis, kemampuan mengatur diri, dan kebiasaan belajar.

Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode mengajar guru, kompetensi guru, fasilitas belajar, dukungan sosial, serta kualitas pembelajaran yang diterima peserta didik. Effendi dan Purwanti menjelaskan bahwa faktor internal mencakup kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat (Purwanti et Al, 2024).

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan berperan langsung dalam menentukan keberhasilan belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi, minat yang kuat, kesiapan belajar yang baik, serta kemampuan mengatur diri cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut (Megawati et al., 2025) menyatakan bahwa salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh adalah motivasi belajar. Motivasi belajar mendorong peserta didik untuk memiliki keinginan berhasil, tekun dalam mengerjakan tugas, serta berusaha memahami materi pelajaran. Selain motivasi, minat belajar juga menjadi faktor penting. Minat membuat peserta didik lebih tertarik, senang, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah berkonsentrasi, lebih aktif, dan lebih bersemangat dalam memahami materi. banyak faktor memengaruhi hasil belajar, baik dari dalam maupun luar peserta didik, dan faktor internal tersebut mencakup aspek fisik, kecerdasan, minat, motivasi, serta kesiapan belajar.

Selanjutnya menurut (Fazriansyah, 2025) menyatakan bahwa, faktor internal lain yang penting adalah *self-regulated Learning* dan *self-management*. Peserta didik yang mampu mengatur waktu, mengontrol emosi, menetapkan target belajar, serta mengevaluasi kemajuan belajarnya akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang baik. Fazriansyah dan Faturrohman menemukan bahwa faktor internal seperti motivasi belajar, *self-regulated Learning*, dan *self-management* memiliki pengaruh dominan terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika. Dalam penelitian tersebut, motivasi belajar menjadi faktor internal yang paling kuat dalam memengaruhi pencapaian akademik.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, tetapi tetap memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Faktor eksternal dapat berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, kompetensi guru, metode pembelajaran, fasilitas belajar, dukungan teknologi, serta kualitas interaksi antara guru dan peserta didik. Menurut Bayhaqi dan (Bayhaqi dan Darmawan, 2023) salah satu faktor eksternal yang berpengaruh adalah kompetensi guru.

Guru yang memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang baik akan mampu merancang pembelajaran yang menarik, menyampaikan materi secara jelas, menggunakan metode yang sesuai, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Bayhaqi dan Darmawan dalam penelitiannya menemukan bahwa kompetensi guru memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut juga mengkaji lingkungan belajar dan stres akademik sebagai faktor yang berkaitan dengan pencapaian belajar siswa.

Selain kompetensi guru, lingkungan belajar juga memengaruhi hasil belajar. Lingkungan belajar yang nyaman, tertib, dan mendukung dapat meningkatkan konsentrasi serta semangat belajar peserta didik. Lingkungan belajar tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga mencakup hubungan dengan teman sebaya, dukungan keluarga, budaya sekolah, dan ketersediaan fasilitas belajar. Dalam konteks pembelajaran digital, Fazriansyah dan Faturrohman menyatakan bahwa faktor eksternal seperti kualitas pembelajaran digital, fasilitas teknologi, dukungan lingkungan, dan kompetensi dosen turut berkontribusi terhadap hasil belajar (Fazriansyah, 2025).

Faktor eksternal lainnya adalah metode dan model pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik lebih aktif, kritis, dan terlibat dalam proses belajar. (purwanti et Al, 2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, rata-rata nilai siswa meningkat dari 70,9 pada siklus I, menjadi 74,5 pada siklus II, dan 85,4 pada siklus III. Ketuntasan belajar siswa juga mencapai 90,9% pada siklus III

3. Faktor Psikologis dan Kondisi Peserta Didik

Selain faktor internal dan eksternal, kondisi psikologis peserta didik juga perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi kesiapan dan konsentrasi belajar. Stres akademik, rasa percaya diri, kondisi emosional, dan kesejahteraan psikologis dapat berdampak pada kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Bayhaqi dan Darmawan menemukan bahwa stres akademik memiliki pengaruh terhadap performa akademik siswa, sedangkan kompetensi

guru berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar (Bayhaqi dan Darmawan, 2023).

(Fazriansyah, 2025) juga menegaskan bahwa selain motivasi, *self-regulated Learning*, dan *self-management*, terdapat faktor tambahan seperti kesehatan, kondisi psikologis, kepercayaan diri, dan status ekonomi yang dapat memengaruhi konsentrasi serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat belajar, kesiapan, kecerdasan, *self-regulated Learning*, *self-management*, kondisi fisik, dan kondisi psikologis peserta didik. Faktor eksternal meliputi kompetensi guru, lingkungan belajar, metode pembelajaran, fasilitas belajar, dukungan keluarga, serta kualitas pembelajaran digital. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan peserta didik, tetapi juga pada peran guru, lingkungan, metode pembelajaran, serta dukungan fasilitas yang memadai.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Capaian tersebut tidak hanya dilihat dari nilai akademik, tetapi juga dari perubahan sikap dan keterampilan yang ditunjukkan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, hasil belajar menjadi ukuran untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi tentang pencapaian peserta didik, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. (Marhadi et al, 2024) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik; ranah kognitif berfokus pada pengetahuan dan penalaran, ranah afektif berfokus pada sikap dan tingkah laku, sedangkan ranah psikomotorik menekankan pada praktik atau keterampilan.

1. Indikator Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi pelajaran. Indikator ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta

didik menguasai pengetahuan yang telah diajarkan. Menurut Raito dan Nurzanah, indikator hasil belajar kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dimensi kognitif tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik dari tingkat sederhana, yaitu mengingat informasi, hingga tingkat yang lebih kompleks, yaitu menilai dan membuat keputusan berdasarkan argumentasi (Nurzanah et al, 2025).

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi pelajaran. Indikator ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan yang telah diajarkan. Menurut Raito dan Nurzanah, indikator hasil belajar kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dimensi kognitif tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik dari tingkat sederhana, yaitu mengingat informasi, hingga tingkat yang lebih kompleks, yaitu menilai dan membuat keputusan berdasarkan argumentasi (Nurzanah et al, 2025).

Dalam praktik pembelajaran, indikator kognitif dapat diukur melalui tes tertulis, tes lisan, penugasan, ulangan harian, kuis, atau penilaian sumatif. Wilis et al. menyatakan bahwa aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan daya kerja otak peserta didik. Penilaian kognitif dapat dilakukan melalui teknik tes, seperti soal pilihan ganda, uraian, maupun bentuk penugasan yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Marhadi et al, 2024).

Dengan demikian, indikator ranah kognitif dalam hasil belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. siswa mampu mengingat materi yang telah dipelajari
- b. siswa mampu memahami konsep pembelajaran
- c. siswa mampu menerapkan konsep dalam situasi tertentu
- d. siswa mampu menganalisis hubungan antar konsep
- e. siswa mampu menyusun atau menggabungkan informasi dan

- f. siswa mampu mengevaluasi atau menilai suatu gagasan berdasarkan alasan yang tepat.

2. Indikator Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, tanggung jawab, dan respons peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Indikator afektif penting karena keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh penguasaan pengetahuan, tetapi juga oleh sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Raito dan Nurzanah menjelaskan bahwa indikator hasil belajar afektif meliputi penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Ranah ini menunjukkan perkembangan sikap peserta didik, mulai dari memperhatikan materi, memberikan respons aktif, menghargai nilai tertentu, menyusun nilai menjadi keyakinan pribadi, hingga menunjukkan perilaku yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari (Nurzanah et al, 2025).

Indikator afektif dapat diamati melalui perilaku peserta didik selama proses belajar, misalnya keaktifan dalam diskusi, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, perhatian terhadap penjelasan guru, serta sikap menghargai pendapat orang lain. Nisa, Rahmi, dan Zuhara menggunakan indikator afektif seperti penerimaan, merespons, penilaian, organisasi, dan karakterisasi dalam observasi hasil belajar siswa. Contoh perilaku yang dinilai antara lain hadir tepat waktu, menyampaikan pendapat, menanggapi ide teman, membantu teman dalam kelompok, mengatur kerja sama, dan menunjukkan sikap tanggung jawab (Zuhara et al, 2025).

Dengan demikian, indikator ranah afektif dalam hasil belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. siswa menunjukkan perhatian terhadap pembelajaran
- b. siswa aktif merespons pertanyaan atau instruksi guru
- c. siswa menunjukkan minat dan sikap positif terhadap materi
- d. siswa mampu bekerja sama dalam kelompok
- e. siswa menunjukkan tanggung jawab; dan
- f. siswa membiasakan perilaku positif secara konsisten selama pembelajaran.

3. Indikator Ranah Pskimotor

Menurut (R. et Al, 2021) indikator psikomotorik adalah ukuran kemampuan keterampilan peserta didik yang tampak melalui gerak, tindakan, praktik, dan kemampuan menggunakan alat setelah menerima pengalaman belajar. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan gerak atau tindakan yang ditunjukkan seseorang setelah menerima pengetahuan atau pengalaman belajar. Pada pembelajaran SMK, psikomotorik tampak dari keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak peserta didik, terutama dalam kegiatan praktik.

Indikator ranah psikomotorik dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau keterampilan secara bertahap. keterampilan psikomotorik dibedakan menjadi keterampilan abstrak dan konkret. Keterampilan abstrak meliputi kemampuan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan, sedangkan keterampilan konkret menurut Simpson meliputi persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerakan, mahir, menjadi gerakan alami, dan menjadi tindakan orisinal. Dengan demikian, indikator psikomotorik dapat disusun mulai dari kemampuan mengenali rangsangan, menyiapkan diri, menirukan tindakan, membiasakan gerakan, sampai menghasilkan keterampilan secara mandiri dan kreatif (Qodat, 2022).

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Nurtanto dan Sofyan, 2021) menjelaskan bahwa ranah psikomotorik merupakan bagian dari taksonomi belajar Bloom yang berfokus pada keterampilan yang berkaitan dengan tugas motorik. Dalam artikel tersebut dijelaskan beberapa taksonomi ranah psikomotorik, antara lain taksonomi Simpson yang meliputi persepsi, keterampilan atau kesiapan, respons terbimbing, mekanisme, respons kompleks, adaptasi, dan inisiasi. Selain itu, taksonomi Dave membagi ranah psikomotorik menjadi imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Berdasarkan pandangan ini, indikator ranah psikomotorik dapat digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam meniru gerakan, melakukan keterampilan berdasarkan petunjuk, melakukan pekerjaan secara tepat,

mengoordinasikan beberapa keterampilan, serta melakukan keterampilan secara otomatis.

d. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap dan keterampilan. Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar, baik dalam bentuk kemampuan berpikir, bersikap, maupun bertindak. Menurut (Susanti et al, 2021) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik sebagai akibat dari proses kegiatan belajar mengajar. Perubahan tersebut berbentuk perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga dapat menjadi pedoman untuk mengukur keefektifan dan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan kata lain, keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari nilai pengetahuan, tetapi juga dari sikap dan keterampilan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Nurtanto dan Sofyan, 2021) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Selain itu, Bloom membagi ranah belajar atau *Learning domain* menjadi tiga klasifikasi, yaitu cognitive, affective, dan psychomotor. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak dapat hanya dinilai dari aspek pengetahuan, tetapi harus mencakup sikap dan keterampilan peserta didik.

(Mahananingtyas, 2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada individu, baik dalam perkembangan pengetahuan maupun sikap setelah individu melakukan pembelajaran. Perubahan yang muncul harus mengarah pada keadaan yang lebih baik daripada sebelumnya. Belajar yang dilakukan oleh individu akan mengubah perkembangan mental yang terwujud dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam jurnal yang sama juga dijelaskan bahwa Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif yang

berhubungan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, ranah hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

1. Pertama, ranah kognitif adalah ranah hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik. Ranah ini mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah kognitif biasanya diukur melalui tes tertulis, tes lisan, tugas, atau bentuk penilaian lain yang berhubungan dengan penguasaan materi pelajaran.
2. Kedua, ranah afektif adalah ranah hasil belajar yang berkaitan dengan sikap, nilai, minat, perasaan, dan karakter peserta didik. Ranah ini dapat terlihat dari sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, kejujuran, dan kepedulian terhadap orang lain. Penilaian ranah afektif biasanya dilakukan melalui observasi, jurnal, penilaian diri, atau penilaian antarteman.
3. Ketiga, ranah psikomotorik adalah ranah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak. Ranah ini tampak dalam kemampuan peserta didik melakukan praktik, menggunakan alat, menyusun langkah kerja, menghasilkan produk, atau menunjukkan keterampilan tertentu. Penilaian ranah psikomotorik dapat dilakukan melalui unjuk kerja, praktik, proyek, produk, maupun portofolio.

Dengan demikian, ranah hasil belajar merupakan satu kesatuan yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran yang baik tidak hanya bertujuan membuat peserta didik memahami materi, tetapi juga membentuk sikap positif dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam tindakan nyata. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar sebaiknya mencakup ketiga ranah tersebut agar perkembangan peserta didik dapat dinilai secara menyeluruh.

e. Cara mengukur hasil belajar peserta didik

Pengukuran hasil belajar peserta didik merupakan kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan peserta didik

menjawab soal, tetapi juga dari perubahan sikap, keterampilan, dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam kegiatan nyata. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar sebaiknya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut (Marhadi et al, 2024) penilaian merupakan proses mengumpulkan dan mengelola data untuk mengukur hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar dilaksanakan untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam aspek kognitif, hasil belajar dapat diukur melalui penilaian sumatif, pemberian soal, nilai akhir, dan nilai rapor. Pada penelitian tersebut, pengukuran nilai akhir sumatif dilakukan dengan cara menjumlahkan seluruh nilai sumatif kemudian dibagi dengan banyaknya sumatif, sedangkan nilai rapor diperoleh dari jumlah nilai akhir sumatif ditambah nilai sumatif akhir semester kemudian dibagi dua.

Pengukuran hasil belajar juga dapat dilakukan melalui penilaian berbasis kelas. Rapi menjelaskan bahwa penilaian berbasis kelas merupakan penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menetapkan tingkat pencapaian dan penguasaan peserta didik terhadap tujuan pendidikan. Penilaian berbasis kelas dapat dilakukan melalui berbagai cara, antara lain penilaian tertulis, penilaian afektif, penilaian psikomotor, penilaian lisan, penilaian jurnal, penilaian produk, penilaian proyek, penilaian diri, penilaian antarteman, dan penilaian portofolio. Melalui penilaian berbasis kelas, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dinilai secara lebih utuh (Rapi, 2021).

Selain itu, (Sagoro, 2021) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil pengukuran terhadap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran tersebut dapat dilakukan menggunakan instrumen tes atau instrumen lain yang relevan, kemudian dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, angka, maupun kalimat yang menggambarkan hasil yang telah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Dengan demikian, cara mengukur hasil belajar tidak hanya bergantung pada tes tertulis, tetapi juga dapat menggunakan alat ukur lain sesuai ranah kemampuan yang dinilai.

Untuk ranah afektif, (Sukanti, 2021) menjelaskan bahwa pengukuran dapat dilakukan melalui angket dan pengamatan. Ranah afektif mencakup karakteristik

seperti minat, sikap, konsep diri, dan nilai. Dalam mengembangkan instrumen afektif, terdapat beberapa langkah, yaitu menentukan spesifikasi instrumen, menulis instrumen, menentukan skala pengukuran, menentukan sistem penskoran, menelaah instrumen, melakukan uji coba, menganalisis instrumen, merakit instrumen, melaksanakan pengukuran, dan menafsirkan hasil pengukuran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, cara mengukur hasil belajar peserta didik dapat dilakukan melalui beberapa teknik berikut.

1. Pertama, tes tertulis, yaitu pengukuran hasil belajar yang dilakukan dengan soal pilihan ganda, isian, uraian, atau bentuk tes lain untuk mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik. Tes tertulis umumnya digunakan untuk mengukur ranah kognitif.
2. Kedua, tes lisan, yaitu pengukuran hasil belajar melalui pertanyaan langsung kepada peserta didik. Teknik ini dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menjelaskan, mengemukakan pendapat, atau mempertanggungjawabkan jawaban secara lisan.
3. Ketiga, penugasan, yaitu pengukuran melalui tugas individu maupun kelompok. Penugasan dapat berupa latihan, laporan, rangkuman, analisis, atau penyelesaian masalah yang diberikan guru untuk melihat pemahaman dan tanggung jawab peserta didik.
4. Keempat, observasi atau pengamatan, yaitu pengukuran dengan cara mengamati perilaku, sikap, partisipasi, dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik ini sesuai untuk mengukur ranah afektif dan psikomotorik.
5. Kelima, angket atau kuesioner, yaitu pengukuran yang digunakan untuk mengetahui minat, sikap, konsep diri, dan nilai yang dimiliki peserta didik. Teknik ini sesuai untuk mengukur aspek afektif.
6. Keenam, unjuk kerja atau praktik, yaitu pengukuran yang dilakukan dengan meminta peserta didik menampilkan keterampilan tertentu. Teknik ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu prosedur, menggunakan alat, atau menyelesaikan tugas praktik.

7. Ketujuh, produk dan proyek, yaitu pengukuran hasil belajar melalui karya atau tugas jangka panjang yang dihasilkan peserta didik. Teknik ini dapat menilai proses kerja, kreativitas, ketepatan prosedur, dan kualitas hasil akhir.
8. Kedelapan, portofolio, yaitu kumpulan karya atau tugas peserta didik dalam periode tertentu yang digunakan untuk melihat perkembangan belajar secara berkelanjutan.

Dengan demikian, pengukuran hasil belajar peserta didik harus dilakukan secara menyeluruh dan sesuai dengan ranah yang dinilai. Ranah kognitif dapat diukur melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Ranah afektif dapat diukur melalui observasi, angket, penilaian diri, dan penilaian antarteman. Ranah psikomotorik dapat diukur melalui praktik, unjuk kerja, proyek, produk, dan portofolio. Penggunaan berbagai teknik tersebut bertujuan agar guru memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai kemampuan peserta didik.

B. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti memilih penelitian terdahulu sebagai salah satu acuan dalam melakukan penelitian. Berikut antara lain:

Tabel 2. 3 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Elya & Nani Ratnaningsih (2025)	Penerapan <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Partisipasi Peserta	SD Islamic Leader School, Tasikmalaya	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan melalui siklus pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan belajar meningkat dari 31,82% pada prasiklus, menjadi 54,55% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,36% pada siklus II.	1. Sama-sama menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> . 2. Sama-sama membahas hasil belajar peserta didik.	1. Penelitian terdahulu tidak menggunakan media Gimkit 2. Lokasi penelitian berbeda. 3. Penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penelitian Anda dapat menggunakan eksperimen/kuantitatif.
2.	Raka Ismaya, Savira Salshabila, Indri	Pengaruh Penggunaan Media	SD Ragunan 08	Kuantitatif dengan pendekatan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan	1. Sama-sama menggunakan media digital	1. Penelitian terdahulu membahas media

	Dwi Ariyani (2024)	Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar		survei; analisis statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji regresi linier	media pembelajaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media digital berperan dalam membantu pemahaman siswa dan mendukung peningkatan hasil belajar.	dalam pembelajaran 2. Sama-sama membahas hasil belajar sebagai variabel terikat.	digital secara umum. 2. Penelitian Anda secara khusus menggunakan media digital Gimkit. 3. Penelitian Anda menggabungkan media digital dengan model PBL
3.	Encep Andriana, Yayat Ruhayat, Lukman Nulhakim (2024).	The Influence of Gimkit Innovative Learning Media on Student Learning Outcom	SD Tirtayasa	Kuantitatif dengan metode deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis Gimkit berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan pada 60 siswa kelas V, dan hasil belajar yang diamati meliputi	1. Lokasi dan subjek penelitian berbeda. 2. Sama-sama membahas hasil belajar peserta didik.	1. Penelitian terdahulu hanya fokus pada media Gimkit. 2. Penelitian Anda menggabungkan <i>Problem Based Learning</i> dengan media digital. 3. Lokasi dan subjek penelitian berbeda.

					sikap serta nilai siswa.		
4.	Devi Widyasari, Noor Miyono, Susilo Adi Saputro (2024)	Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	SDN Pandeanlampir 03, Semarang	Kuantitatif; desain pre-experimental one group pretest-posttest design; analisis uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest 56,59 meningkat menjadi posttest 71,07. Hasil uji t-test memperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05, sehingga model <i>Problem Based Learning</i> dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas	Sama-sama menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dan variabel hasil belajar.	1. Penelitian terdahulu hanya fokus pada media Gimkit. 2. Penelitian menggabungkan <i>Problem Based Learning</i> dengan media digital. 3. Lokasi dan subjek penelitian berbeda.
5	Sari, M., & Pratama, A. (2024)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan	SMA Negeri 1 Yogyakarta	Kuantitatif; quasi experiment (nonequivalent control	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan PBL berbantuan media digital memiliki	1. Sama-sama menggunakan model <i>Problem Based Learning</i>	1. Subjek penelitian berbeda 2. Tidak menggunakan

		Media Digital terhadap Hasil Belajar Siswa SMA		group design); uji t	hasil belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol	2. Sama-sama menggunakan media digital 3. Sama-sama membahas hasil belajar	Gimkit secara spesifik 3. Materi pembelajaran berbeda
--	--	--	--	----------------------	--	---	--

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum optimal, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Permasalahan utama yang muncul dari kondisi tersebut adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media digital Gimkit yang dipadukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL menekankan pada pembelajaran berbasis masalah yang mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok.

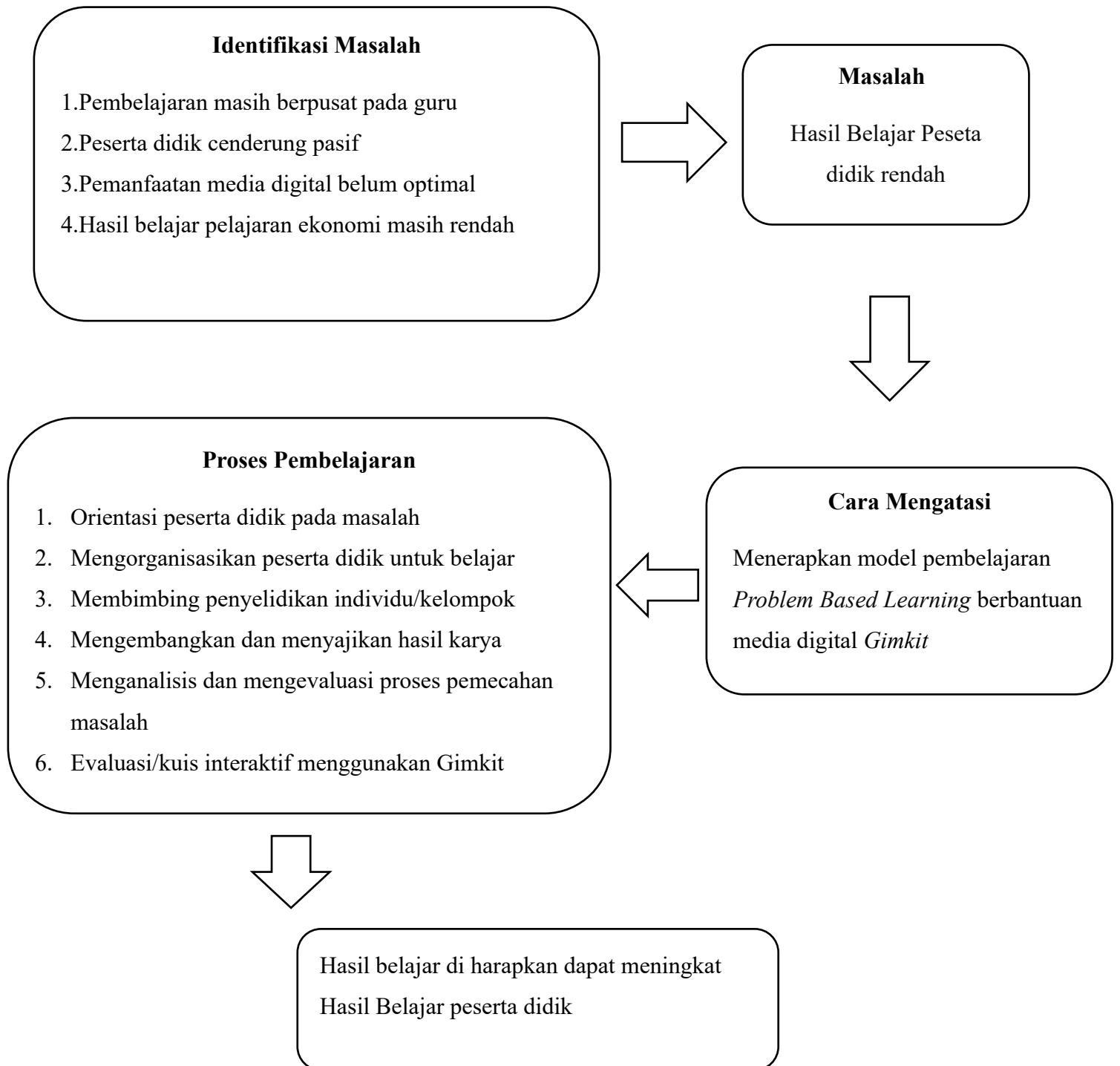
Proses pembelajaran dimulai dengan orientasi peserta didik pada masalah, kemudian mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, mengembangkan serta menyajikan hasil karya, dan diakhiri dengan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap evaluasi, digunakan kuis interaktif berbasis Gimkit untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam mengerjakan soal. Melalui penerapan media digital Gimkit berbantuan model *Problem Based Learning*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir dalam penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran Ekonomi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum optimal sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif serta memanfaatkan media digital secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Gimkit*. Model PBL mendorong peserta didik untuk belajar melalui pemecahan masalah, sedangkan Gimkit digunakan sebagai media digital untuk memberikan evaluasi atau kuis interaktif.

Penerapan pembelajaran tersebut dilakukan melalui tahapan orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, serta melakukan evaluasi atau kuis interaktif menggunakan Gimkit. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan hubungan antara permasalahan pembelajaran, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital *Gimkit*, dan hasil belajar peserta didik yang diharapkan mengalami peningkatan.



Gambar 2. 6
Kerangka Pemikiran

Pradigma Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, paradigma penelitian ini menggambarkan alur pelaksanaan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Gimkit*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap awal, kedua kelas diberikan *pre-test*. Pemberian *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai kondisi awal hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Selanjutnya, kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media digital *Gimkit*. Dalam penerapannya, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan orientasi terhadap masalah, pengorganisasian untuk belajar, penyelidikan secara individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Media digital *Gimkit* digunakan sebagai media evaluasi atau kuis interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.

Sementara itu, kelas kontrol diberikan pembelajaran langsung atau pembelajaran konvensional. Pada kelas ini, proses pembelajaran dilakukan tanpa penerapan model PBL berbantuan *Gimkit* sebagaimana yang diberikan pada kelas eksperimen. Perbedaan perlakuan tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan PBL berbantuan *Gimkit* memberikan perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik.

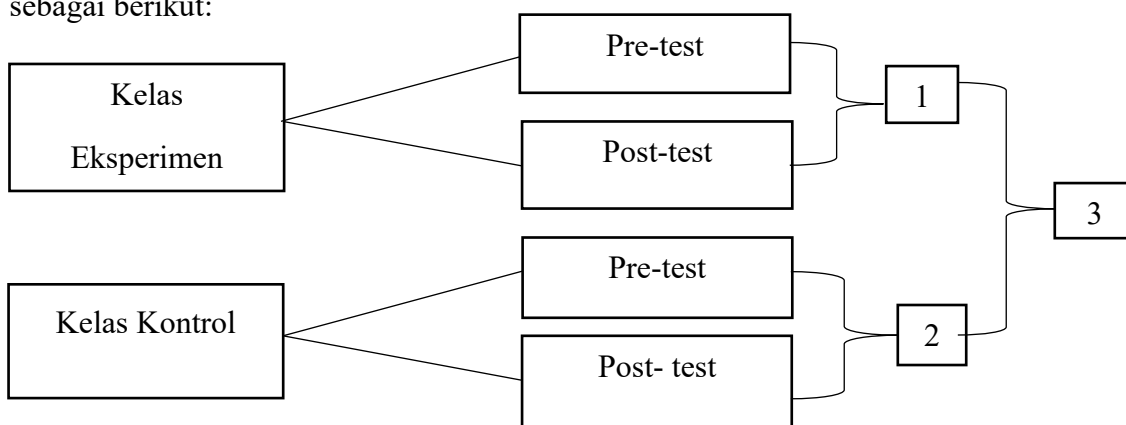
Setelah kedua kelas memperoleh perlakuan, selanjutnya diberikan *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar yang terjadi pada masing-masing kelas.

Dalam paradigma penelitian, angka 1 menunjukkan perbedaan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Hal ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh

pembelajaran PBL berbantuan media digital Gimkit. Angka 2 menunjukkan perbedaan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol. Hal ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh pembelajaran langsung atau konvensional.

Selanjutnya, angka 3 menunjukkan perbandingan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran PBL berbantuan media digital Gimkit dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran langsung. Dengan demikian, paradigma penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian tidak hanya melihat hasil belajar setelah pembelajaran, tetapi juga melihat perubahan hasil belajar dari sebelum dan sesudah perlakuan serta membandingkan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan pemaparan kerangka berpikir di atas, maka paradigma penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 7

Pradigma Kerangka Pemikiran

Keterangan :

Kelas Eksperimen : Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelas Kontrol : Model pembelajaran langsung

Pre-test : Tes awal sebelum di berikan perlakuan (traetment)

Post-test : Tes akhir setelah di berikan perlakuan (traetment)

- 1 : Perbedaan hasil belajar pre-test dengan post-test kelas eksperimen
- 2 : Perbedaan hasil belajar pre-test dengan post-test kelas kontrol
- 3 : Perbandingan peningkatan hasil belajar antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Peserta didik memiliki kesiapan untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.
- 2). Fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah mendukung pelaksanaan pembelajaran.
- 3). Guru mampu melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *Gimkit* sesuai dengan sintaks dan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi materi Lembaga Keuangan Jasa di SMA Pasundan 2 Bandung Tahun Ajaran 2025/2026.