

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
APLIKASI *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan*



Oleh :

**SHERLY NOVITA WARDANA
19045042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

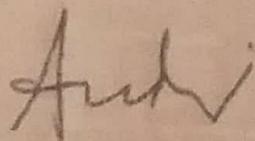
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Penerapan Model *Problem Based Learning*
Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Padang
Nama : Sherly Novita Wardana
NIM / TM : 19045042/2019
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Desember 2023

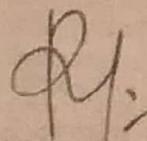
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 197102222002121001

Pembimbing



Sri Mariva S.Pd, M.Pd
NIP. 198805032015042003

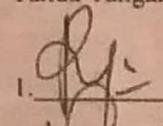
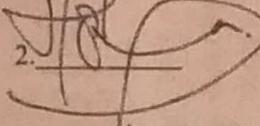
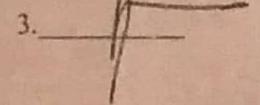
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Sherly Novita Wardana
TM/NIM : 2019/19045042
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 20 Desember 2023 Pukul 09:40-10:40 WIB
dengan judul

**Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Padang**

Padang, Desember 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Sri Mariya S.Pd, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Nofrion, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,


Afriva Khaidir, SH, M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751 7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sherly Novita Wardana
NIM/BP : 19045042/2019
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Padang” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Kepala Departemen Geografi

Padang, Desember 2023
Saya yang menyatakan

Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 197102222002121001



Sherly Novita Wardana
NIM. 19045042

ABSTRAK

Sherly Novita Wardana (19045042/2019) : “Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI SMA Negeri 9 Padang”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan aplikasi kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi potensi sumber daya alam Indonesia kelas XI SMA 9 Padang tahun ajaran 2023/2024.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian True Experiment Design dengan desain penelitian berupa *The Randomized Pretest-Posttest Control Grub Design*. Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Fase Moving Geografi R.3 sesi 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Fase Moving Geografi R.3 sesi 2 sebagai kelas kontrol. Dengan jumlah sampel 72 siswa yang mana pada masing-masing kelas berjumlah 36 siswa. Instrument penelitian berupa tes 30 soal pilihan ganda yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji n-gain dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* adalah pretest sebesar 41,17 dan posttest sebesar 83,03 sedangkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional adalah pretest sebesar 44,88 dan post-test sebesar 71,36, dilihat dari hasil uji N Gain dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol diperoleh n-gain 0,48 dengan kategori sedang dan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen diperoleh n-gain 0,71 dengan kategori tinggi. Untuk hasil uji hipotesis (t-test) yang diperoleh thitung > ttabel yaitu $4,65 > 1,99$ dan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak, hal ini berarti terdapat penerapan yang positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa geografi kelas XI Negeri 9 Padang tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci : model pembelajaran, *problem based learning*, hasil belajar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, inspirasi, kesehatan dan keselamatan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Padang.”

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi UNP. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, maka tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Sri Mariya S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan kelancaran atas penulisan skripsi ini, serta memberikan kritik dan saran sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Nofrion, M.Pd selaku dosen penguji 1 yang selalu mengarahkan, membimbing, serta memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang selalu mengarahkan, membimbing, serta memberikan skritik dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
4. Orang tua yang sangat saya sayangi Bapak Azis Wardana dan Ibu Yusnita serta adik-adik dan keluarga yang telah memberikan doa, nasihat, dorongan, motivasi serta dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Febriandi.,S.Pd, M.Si. selaku Ketua Departemen Geografi dan Ketua Prodi Pendidikan Geografi.
6. Bapak dan ibu dosen Departemen Geogafi yang telah banyak memberikan arahan kepada peneliti selama perkuliahan.

7. Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf dan karyawan yang telah banyak memberikan kemudahan dalam administrasi.
8. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah serta seluruh warga SMA Negeri 9 Padang.
9. Berbagai pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan hal ini antara lain karena keterbatasan. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Padang, September 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
KATA PENGANTAR	II
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR LAMPIRAN	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Variabel Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	36
F. Instrumen Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	42

C. Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Implikasi	63
C. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	25
Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian	29
Gambar 4. Grafik perbedaan mean pretest kelas kontrol dan eksperimen	54
Gambar 5. Grafik perbedaan mean posttest kelas kontrol dan eksperimen	54
Gambar 6. Hasil uji N-Gain	57
Gambar 7. SDA Dapat Diperbarui	86
Gambar 8. SDA Tidak Dapat Diperbarui	87
Gambar 9. SDA Ruang	88
Gambar 10. Hutan hujan tropis	89
Gambar 11. Padang Lamun	91
Gambar 12. Terumbu Karang	92
Gambar 13. Sumber daya pariwisata	93
Gambar 14. Pengembangan pariwisata di Indonesia	94
Gambar 15. Peta sebaran minyak bumi di Indonesia	95
Gambar 16. Pertambangan batu bara	95
Gambar 17. Peta sebaran mineral strategis di Indonesia	97
Gambar 18. Padi	98
Gambar 19. Singkong	98
Gambar 20. Tebu	99
Gambar 21. Kopi	99
Gambar 22. Sapi	100
Gambar 23. Peternakan ayam	100
Gambar 24. Menebar jala untuk mendapat ikan	101
Gambar 25. Tambak ikan sedang panen	101

DAFTAR TABEL

Table 1. Hasil Penilaian Harian	7
Table 2. Sintak Pembelajaran Berbasis Masalah	19
Table 3. Penelitian Relevan	20
Table 4. Rancangan Penelitian	27
Table 5. Interpretasi Nilai Uji Validitas	32
Table 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	33
Table 7. Interpretasi Indek Reabilitas	34
Table 8. Rekapitulasi Hasil Analisis Reabilitas Soal Uji Coba	34
Table 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	35
Table 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes	35
Table 11. Interpretasi Nilai Uji Gain	38
Table 12. Tahapan Penggunaan Kahoot	47
Table 13. Hasil pretest kelas kontrol	49
Table 14. Skor pretest kelas kontrol	49
Table 15. Hasil pretest kelas eksperimen	50
Table 16. Skor pretest kelas eksperimen	51
Table 17. Hasil posttest kelas kontrol	51
Table 18. Skor posttest kelas kontrol	52
Table 19. Hasil posttest kelas eksperimen	52
Table 20. Skor posttest kelas eksperimen	53
Table 21. Perbandingan hasil skor pretest dan posttest	53
Table 22. Hasil uji normalitas	55
Table 23. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol	56
Table 24. Hasil Uji N-Gain	57
Table 25. Hasil Uji Hipotesis	58
Table 26. Perbandingan Rata-rata Skor Pre test dan Post test	59
Table 27. Uji Instrumen Soal	113
Table 28. Ringkasan Perhitungan Uji Validitas Tes Soal	114
Table 29. Uji Tingkat Kesukaran Soal	116

Table 30. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	117
Table 31. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	118
Table 32. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	123
Table 33. Tabel Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen	123
Table 34. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	124
Table 35. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	124
Table 36. Uji N-Gain Score Kelas Kontrol	127
Table 37. Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen	128
Table 38. Hasil Uji Hipotesis	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Penelitian	71
Lampiran 2. Bahan Ajar	84
Lampiran 3. LKPD Kelompok Kelas Eksperimen	102
Lampiran 4. LKPD Kelas Kontrol	103
Lampiran 5. Soal Pretest-posttest	105
Lampiran 6. Kunci Jawaban Soal Pretest-posttest	112
Lampiran 7. Hasil Uji Instrumen Soal	113
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas	114
Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas	115
Lampiran 10. Hasil Uji Kesukaran Soal	116
Lampiran 11. Data Hasil Belajar	117
Lampiran 12. Perhitungan Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians	120
Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas	123
Lampiran 14. Hasil Uji Homogenitas	125
Lampiran 15. Hasil Uji N-Gain	127
Lampiran 16. Hasil Uji T-test	129
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian	131
Lampiran 18. Surat Selesai Penelitian	132
Lampiran 19. Dokumentasi Kelas Eksperimen	133
Lampiran 20. Dokumentasi Kelas Kontrol	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran ialah bagian integral dalam pembangunan. Proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan ditunjukkan serta bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang bermutu. Dilihat dari segi pembelajaran, sumber daya yang bermutu itu tercantum secara jelas dalam tujuan pembelajaran nasional (pasal 4 UU Nomor 2 tahun 1989), ialah :

“Mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan manusia Indonesia seutuhnya serta sasarannya hendak jadi manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berbudi luhur, mempunyai pengetahuan serta keahlian, sehat jasmani dan rohani, karakter yang mantap serta mandiri dan bertanggungjawab serta kebangsaan.”

Begitu pentingnya pendidikan, sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yakni Nomor 20 tahun 2003 pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003: 9)

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mempersiapkan rancangan suatu program yang dikenal sebagai program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Program ini merupakan rancangan Pendidikan di sekolah yang berguna menguatkan karakter siswa dengan harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), olahraga

(literasi) dengan melibatkan dukungan public dan adanya partisipasi antara sekolah, keluarga dan masyarakat. Diantara perilaku yang diutamakan untuk diarahkan dan diperkokoh adalah sifat religious, nasionalis, gotong royong, integritas dan mandiri.

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan kebudayaan manusia yang bersifat dinamis dan berkembang persyaratannya. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan sejalan dengan perubahan budaya di Indonesia. Geografi adalah studi yang mempelajari tentang hubungan kausal gejala-gejala serta berbagai peristiwa yang terjadi di permukaan bumi, demikian dikutip dari buku Geografi: Jelajah Bumi dan Alam Semesta karya Hartono di dalamnya terdapat dua objek studi, yakni objek material geografi dan objek formal geografi.

Pendidikan termasuk dalam salah satu usaha yang dapat kita lakukan untuk memodali generasi muda yang akan datang dalam menghadapi kemajuan di era global yang akan mereka hadapi nantinya. Oleh sebab itu pelaksanaan pembelajaran sebaiknya dilakukan semaksimal mungkin agar memungkinkan munculnya para generasi muda yang kompeten di berbagai bidang dari segala aspek. Tingkat kemajuan teknologi dapat sangat berpengaruh dalam berbagai bidang terutama pada bidang pendidikan.

Sistem pendidikan dengan kualitas baik dan memadai tentu membutuhkan pengelolaan pendidikan yang baik. Berbagai aspek pengolahan pendidikan sebagai aspek pembentukan nasional yang terdiri atas aspek ideologi, political, teknik dan aspek pembangunan. Adapun aspek ideologi pastinya bersifat umum, tak berbeda dengan aspek political yang semakin ke bawah semakin bersifat merujuk pada intinya, lain halnya dengan aspek pembangunan karena aspek ini adalah akibat yang nyata dari penanganan ideologis dan political yang didapat dengan aspek teknikal.

Namun sangat disayangkan pemberlajaran yang biasa terjadi khususnya di Indonesia masih tergolong rendah sistem pembelajarannya bila berdampingan dengan sistem pendidikan yang ada di negara-negara maju, salah satunya kita sebut negara Malaysia yang pada awalnya tidak sedikit dari

penduduk mereka yang menuntut ilmu di Indonesia. Tapi dapat kita lihat pada saat sekarang ini Malaysia jauh lebih unggul dalam bidang belajar mengajar dibanding negara kita. Bahkan model dan teori pembelajaran mereka jauh lebih unggul telah menggunakan model-model yang variatif dalam proses belajar mengajarnya.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang salah satu elemennya adalah tersedianya media yang membantu sampainya pesan dari guru kepada siswa (Nofrion, 2016). Menurut Warsita (2012: 266-267), terdapat beberapa pedoman yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu : (1)Pembelajaran ialah upaya untuk mendapatkan perubahan perilaku, (2)Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan, (3)Pembelajaran merupakan suatu proses, (4)Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya suatu tujuan yang akan dicapai dan (5)Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman, dkk., 1986: 7). Menurut Miarso (2004: 528), pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Jadi inti dari pembelajaran itu adalah segala usaha yang dilakukan oleh guru/ pendidik sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan dari observasi yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 9 Padang selama proses praktek pengamalan lapangan/PPL berlangsung terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan rendahnya partisipasi siswa di dalam kelas. Dapat dengan jelas terlihat bahwa hanya beberapa siswa yang terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sesuai dengan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 9 Padang. Yang mana guru tersebut menjelaskan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang memiliki antusias yang cukup besar dalam proses pembelajaran berlangsung. Dan siswa yang

berpartisipasi adalah siswa yang sama setiap kalinya. Namun jika diberikan pertanyaan kepada siswa lainnya mereka tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Tidak hanya itu pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah yang mana pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kondisi pembelajaran yang monoton menyebabkan rendahnya minat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran menjadi faktor utama dalam hal rendahnya minat belajar siswa dan kurang dalam pemahaman materi yang disampaikan. Bukan hanya itu, penggunaan media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru adalah power point yang dalam penggunaannya hanya berupa tulisan. Hal ini juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Oleh sebab itu sebagai seorang tenaga pendidik/pengajar guru harus dapat memvariasikan model pembelajaran yang digunakan dalam proses mengajar di kelas. Model pembelajaran yang variatif akan dapat memancing minat siswa dalam belajar sehingga hal ini dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa nantinya. Sementara itu pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi sudah banyak digunakan dalam membantu penerapan model pembelajaran di kelas yang berdampak pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga meningkat hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Base Learning* atau biasa dikenal dengan PBL merupakan model pembelajaran yang dihasilkan dari suatu proses pemecahan masalah yang disajikan di awal proses pembelajaran (Barrett, 2011 : 4). PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian masalah (*problem solving*) dan dikembangkan dengan memanfaatkan teori-teori dari John Dewey. Dalam penerapannya melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. Dengan model ini siswa akan dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran ini, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real word*). Pembelajaran dengan model ini merupakan pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar” bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pembelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan (Daryanto, 2014).

PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. Siswa belajar memecahkan suatu masalah maka siswa akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Selain itu membuat siswa menjadi belajar secara mandiri dan bebas. Tujuan dari model pembelajaran PBL adalah mengembangkan pola berpikir kritis untuk memecahkan masalah dan penguasaan materi pembelajaran.

Dengan pemecahan masalah dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan tanggung jawab dalam pembelajaran, juga dapat mendorong untuk evaluasi sendiri terhadap hasil belajar maupun proses belajar. Model ini dianggap efektif karena siswa dapat mencari solusi dan pemecahan masalah sendiri sehingga pemahaman konsep siswa dapat meningkat. Penerapan model ini dapat merubah pola berpikir siswa berdasarkan tingkat kognitif dari rendah menjadi lebih tinggi. Seperti yang dijelaskan oleh Rahayu, Imami dan Adistana (2019) bahwa level tertinggi dalam ranah kognitif setelah adanya proses pembelajaran yaitu siswa mampu memecahkan masalah.

Dalam Nofrion, N. (2018) pada mata pelajaran geografi pembelajaran berbasis masalah memiliki banyak manfaat, yaitu a) Merupakan representasi dimensi-dimensi proses yang alami dan bukan suatu usaha yang dipaksakan, b) Merupakan model pembelajaran yang dinamis sehingga memacu siswa untuk lebih terampil, c) Melatih siswa untuk bekerja dalam suatu prosedur kerja yang tersusun baik, d) Melibatkan banyak aktivitas seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar dan sebagainya. Pada poin inilah, PBL sangat relevan dengan pembelajaran Geografi yang notabene adalah ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dengan bumi sebagai tempat tinggal atau lingkungan, e) Membina sikap ingin tahu, berfikir objektif, mandiri, kritis dan analitis.

Dalam proses pembelajaran perlu beberapa media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, kurikulum, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan menciptakan lingkungan belajar yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Media pembelajaran berbasis game online telah banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotor dan afektif siswa seperti penggunaan aplikasi Kahoot. Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak pintar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran hanya melalui handphone. Kahoot juga dapat dikategorikan sebagai permainan interaktif karena Kahoot dapat digunakan untuk Latihan soal, penguatan materi, remedial dan lain sebagainya (Nurhidayat, 2019).

Oleh karena itu penggunaan aplikasi Kahoot yang berisikan kuis dan game diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot ini memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, selain itu siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar dan juga kemampuan motorik siswa dilatih dalam pengoperasian Kahoot. Dalam penelitian kali ini aplikasi kahoot berperan sebagai media pembelajaran yang

membantu dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* agar siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian harian (PH) pada materi sebelumnya peneliti mengamati nilai yang diperoleh oleh siswa menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada umumnya menunjukkan masih banyak siswa yang memperoleh nilai jauh dari harapan. Berikut adalah tabel perolehan hasil belajar pada penilaian harian (PH) :

Table 1. Hasil Penilaian Harian

Nama	Nilai	Nama	Nilai
Aditya Warman	73	Abrar Maulana	71
Ahmad Dani	65	Agistia Pirmande	20
Aliya Rizki Harmayanti	27	Aidil Putra	71
Arva Islami Qodri	24	Amelia Putri	35
Audia Ardana	64	Arya Prima Wijaya	19
Azizul Hakimi	29	Augie Efendi	81
Bunga Naysha	71	Bima Nursalim Saputra	39
Elfira Yulianti	66	Cahyo Armen Saputra	62
Fajar Azzah Rahman	79	Fadilla Zahara Putri	78
Farid Pratama	73	Fauzan Tanjung	21
Feby Yola Ramadani	55	Ficky Darul Ikram	8
Gibran Ramadhan	48	Gilang Yorasaki	14
Habibie Mustaqim	72	Indah Putri Septiani	68
Indah Dwi Faulista	66	Kevin Alvino	83
Iqbal Abdullah	67	Lhijoena Tenlenry	35
Kefin Trijuanda	56	Maulvi Nazir Ahmad	14
Laila Yukima Oktavia	62	Moshamod Ritika Ramadhani	61
Lola Amadea	60	Muhammad Habib Nursyaf	14
Misel Ramadani	84	Muhammad Rafiqurahman	65
Muhammad Daffa Pratama	69	Nabil Abrar Mahendri	72
Muhamad Nur Muallif	70	Nadya Sagita	73

Muhammad Siddiq Alghazali	92	Nasyifa Kurnia Ramadhani	23
Mutiara Ramadhani	69	Natasya	63
Nabila Destafianiputri	72	Okta Fiani	32
Najwa Aura Risna	71	Pandu Rahmat Hidayat	14
Nofri Ardi	63	Rachel Valentino	23
Quintania Amanda Balqis	77	Rahesya Fermithya	76
Raja Syakrino Ramadhansyah	70	Rani Aulia Yusri	55
Reihan Islami Pasha	80	Rastika Ralnandes	91
Rohan Dwiki Ryannde	15	Rifa Fitri Yelfita	76
Saikoh Krismulyadi	19	Rifki Raturahman	70
Sisilia Wardani	15	Sri Rana Putri	92
Sya'Ban Zadine	80	Thariqah Syadziliya	71
Tasya Tri Yulia Ningsih	73	Vriska Riski Amelia	20
Zahara Ferlinda	65	Wahyu Ramadhan	71
Zikri Rahmat	27	Zahra Alya Putri	35

Sumber : Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Padang

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang telah disampaikan dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang ada di sekolah yang akan diteliti yaitu :

1. Peserta didik kurang fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
3. Proses pembelajaran yang peserta didik dirasa kurang menarik dan monoton.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menetapkan bahwa batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penerapan suatu model pembelajaran terhadap pemahaman siswa.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada model pembelajaran *Problem Base Learning*/ pembelajaran berbasis masalah.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada materi potensi sumber daya alam Indonesia.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA 9 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini secara umum bertujuan : “Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA 9 Padang”

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan bagi khasanah pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar Geografi dan model pembelajaran *problem based learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam menyampaikan pembelajaranserta menyusun strategi belajar.
- 2) Penulis dapat menyumbangkan pikiran tatau wawasan tentang penerapan PBL pada sekolah tersebut khususnya pada guru yang mengajar.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Merangsang motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Geografi.
- 2) Melatih siswa untuk berfikir kritis, sistematis dan ilmiah

c. Manfaat bagi guru

- 1) Memperkaya model-model pembelajaran bagi guru dan meningkatkan kinerja guru dalam perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajran.

d. Manfaat bagi sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Geografi
- 2) Sebagai pegangan sekolah (Kepala Sekolah) dalam melaksanakan supervisi pembelajaran guru di kelas dengan menggunakan berbagai model, demi meningkatkan mutu pendidik.