

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi tersebut mempunyai pengertian bahwa belajar merupakan kegiatan usaha untuk mencapai kepandaian dan ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dimiliki sebelumnya. Sehingga dengan belajar manusia yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu (Ramadhani, 2017).

Belajar dapat dijelaskan dalam beberapa pengertian:

Menurut (Nugraha, 2020) Belajar merupakan seseorang yang melakukan proses untuk mendapatkan perubahan perilaku yang relatif menetap. Menurut (Widodo, 2020), menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Menurut (Suardi, 2018) yang menyebutkan bahwa belajar merupakan proses untuk memperoleh sebuah kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Sedangkan menurut (Setiawati, 2018) Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk

melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar ditandai dengan adanya latihan yang akan menyebabkan perubahan pada tingkah laku individu yang relative permanen. Secara kasat mata, proses belajar tidak dapat diamati. Tetapi dapat dilihat dan dirasakan dari hasil perubahan yang terjadi, baik dari peningkatan pengetahuan yang dimilikinya, pemahamannya terhadap pengetahuan tersebut, sikap dan tingkah lakunya, peningkatan keterampilan, kecakapan dan kemampuan individu tersebut.

b. Unsur-Unsur Belajar

Menurut (Suardi, 2018) ada beberapa unsur-unsur dalam belajar, sebagai berikut :

1) Tujuan

Perilaku belajar memiliki tujuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Seorang anak yang merasa tidak bisa membaca akan belajar bagaimana caranya untuk dapat bisa membaca.

2) Pola Respons dan Kemampuan yang dimiliki

Setiap individu memiliki pola respons yang dapat digunakan saat menghadapi situasi belajar, dia mempunyai cara untuk merespons tersendiri dan hal itu berkaitan dengan kesiapannya.

Kurangnya kesiapan yang dimiliki individu dalam menghadapi situasi yang dihadapi, memicu gagalnya dalam mencapai tujuan.

3) Situasi Belajar

Situasi yang dihadapi memiliki berbagai pilihan yang dapat dipilih. Pilihan yang dipilih dapat memberikan kepuasan atau tidak. Situasi tersebut dapat mengandung ancaman atau tantangan bagi individu dalam rangka mencapai tujuan.

4) Penafsiran Terhadap Situasi

Dalam menghadapi situasi atau kondisi, individu harus dapat menentukan tindakan mana yang akan diambil, mana yang harus dihindari dan mana yang paling aman. Tindakan yang diambil tentunya didasarkan penafsiran yang bersangkutan dengan situasi yang dihadapi. Apabila salah dalam penafsiran situasi yang dihadapi, maka akan gagal mencapai tujuan yang ingin dicapai.

5) Reaksi atau Respons

Setelah pilihan dinyatakan, maka yang dapat dilakukan individu tersebut merasakan reaksi dari hasil pilihan penafsiran yang telah dipilih sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan unsur-unsur belajar merupakan faktor yang menjadi indikator proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik dengan terpenuhi unsur-unsur belajar yang terdiri dari tujuan, kesiapan, situasi, interpretasi, respon, konsekuensi dan reaksi terhadap kegagalan.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar menurut (Yusra, 2017) . sebagai berikut :

1) Perhatian dan Motivasi

Perhatian terhadap pembelajar akan timbul pada pembelajar apabila bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan akan membangkitkan motivasi mempelajarinya.

2) Keaktifan

Pembelajar merupakan makhluk yang aktif. Belajar tidak dapat dipaksakan dan tidak dapat dilimpahkan pada orang lain, belajar datang dari diri pembelajar itu sendiri. Belajar akan terjadi apabila pembelajar mengalami nya sendiri.

3) Keterlibatan Langsung / Berpengalaman

Belajar yang baik adalah belajar melalui pengalaman langsung, dalam peristiwa tersebut pembelajar tidak hanya mengamati secara langsung tetapi juga menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap lainnya.

4) Pengulangan

Pengulangan dapat dilakukan guna melatih kompetensi apa yang ada pada individu seperti mengamati, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan lain sebagainya yang akan meningkatkan kemampuannya.

5) Tantangan

Tantangan yang ada dalam bahan ajar akan membuat pembelajar lebih bergairah dan berupaya untuk mengatasi hambatan tersebut. Pembelajaran yang memberi kesempatan pada pembelajar untuk menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi akan menyebabkan pembelajar berusaha mencari dan menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip dan generalisasi tersebut.

6) Balikan dan Penguatan

Pembelajar akan lebih bersemangat apabila akan mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan respon yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar. Penguatan yang menyenangkan bukan hanya penguatan positif, melainkan juga penguatan negatif yang akan memperkuat belajar.

7) Perbedaan Individual

Perbedaan individual akan berpengaruh pada cara dan hasil belajar. oleh karena itu pembelajar hendaknya memperhatikan perbedaan tersebut dalam proses pembelajaran.

Menurut (Nugraha, 2020), prinsip-prinsip belajar dapat diuraikan secara singkat. Adapun prinsip-prinsip meliputi :

1) Prinsip Hubungan Sosial

Sosialisasi pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan suasana kerjasama dan saling menghargai satu sama lain

2) Prinsip Pemecahan Masalah

Situasi yang dihadapkan pada masalah-masalah, hal ini dimaksudkan agar anak terdorong untuk mencari, memilih, dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuannya.

3) Prinsip Belajar sambil Bekerja

Kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui bekerja tidak mudah dilupakan anak, dengan demikian proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja, berbuat sesuatu akan memupuk kepercayaan diri dan puas karena kemampuannya tersalurkan dengan melihat hasil kerjanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, tantangan, balikan dan penguatan, perbedaan individual, hubungan sosial, pemecahan masalah. belajar sambil bekerja. Dari semua unsur tersebut sangat penting dalam pembelajaran, misalnya prinsip belajar sambil bekerja, dengan peserta didik belajar sambil

melakukan pekerjaan maka peserta didik akan lebih paham dan lebih ingat dengan materi tersebut dibandingkan dengan belajar yang hanya mendengarkan dari penjelasan guru saja.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut (Rusman, 2017) Pembelajaran adalah "proses interaksi peserta didik dengan guru dan materi bahan ajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar berjalan secara efektif dan efisien".

Menurut (Abidin, 2016) Pembelajaran adalah usaha atau upaya pendidik, pembelajar untuk membantu siswa atau pelajar agar belajar dengan mudah. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dimana guru sebagai salah satu pemegang peran yang sangat penting, guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja. tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai fasilitator, moderator, dan pendidik. Guru sebagai pendidik, agar menarik dalam proses penyampaian materi dituntut adanya *Creativity and Inovation* yaitu kemampuan seorang guru dalam menciptakan kreativitas yang bisa menghasilkan penemuan-penemuan baru (Handayani, 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan guru,

dengan bertujuan pemerolehan ilmu dan pengetahuan dengan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan secara terencana, untuk mencapai tujuan dan mendapatkan pengalaman yang bisa terjadi di mana saja, dan pada level yang berbeda-beda dari setiap individu.

b. Konsep Pembelajaran

Menurut (Miftakhul, 2017) adapun konsep pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran bersifat Psikologis, pembelajaran dideskripsikan dengan merujuk pada apa yang terjadi dalam diri manusia secara psikologis. Ketika pola perilaku stabil, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.
- 2) Pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya, yang artinya proses psikologis tidak terlibat banyak di sini.
- 3) Pembelajaran merupakan produk dari lingkungan eksperimental seseorang, terkait dengan bagaimana ia merespons lingkungan tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran merupakan konsep dimana pembelajaran bersifat psikologis, pembelajaran juga merupakan interaksi antara individu satu dengan yang lain serta pembelajaran juga produk ekperiental dari seseorang.

c. Pendekatan Pembelajaran

Menurut (Dewi, 2021) pendekatan dalam pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu :

- 1) Pendekatan Pembelajaran Berorientasi pada Guru (*Teacher Centered Approaches*).

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru merupakan pembelajaran dimana peserta didik sebagai obyek dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat klasik atau konvensional. Dalam pendekatan ini guru bertindak serba bisa dan sebagai satu- satunya sumber belajar peserta didik. Peran peserta didik hanya mengerjakan aktivitas yang sesuai dengan arahan guru.

- 2) Pendekatan Pembelajaran Berorientasi pada Peserta didik (*Student Centered Approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada peserta didik adalah pendekatan pembelajaran dimana peserta didik sebagai subyek belajar dan kegiatan pembelajaran bersifat modern. Pendekatan ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan potensinya melalui kegiatan pembelajaran yang secara langsung sesuai dengan minat peserta didik.

Menurut (Nuryasana & Desiningrum, 2020) , pendekatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pendekatan Kontekstual

Pendekatan ini merupakan pendekatan dimana guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membangun hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

2) Pendekatan Konstruktivisme

Pendekatan ini merupakan pendekatan yang dalam proses pembelajarannya lebih menekankan pada tingkat kreatifitas peserta didik dalam menyalurkan ide baru yang diperlukan bagi proses pengembangan diri peserta didik.

3) Pendekatan Deduktif

Pendekatan ini lebih menekankan pada logika untuk menarik suatu kesimpulan berdasarkan permasalahan yang diberikan.

4) Pendekatan Induktif

pendekatan Induktif menekankan pada pengamatan terlebih dahulu, lalu menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan tersebut.

5) Pendekatan Konsep

Pendekatan ini lebih mengarahkan peserta didik untuk menguasai konsep secara benar dengan tujuan agar

tidak terjadi kesalahan konsep. Pendekatan ini mengajarkan secara langsung penyajian konsep tanpa memberi kesempatan peserta didik untuk menghayati bagaimana konsep itu diperoleh.

6) Pendekatan Proses

Pendekatan proses merupakan pendekatan yang berorientasi pada proses bukan hasil. Pendekatan ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menghayati proses penemuan atau penyusunan suatu konsep sebagai suatu ketetrampilan proses.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang terhadap suatu proses pembelajaran atau gambaran umum kegiatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian

Menurut (Tyas, 2017) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pengajaran yang menggunakan masalah duniaketrampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang mendasar dari materi pelajaran. *Problem Based Learning* memiliki tiga elemen dasar yaitu

menganalisis permasalahan, meneliti sebuah permasalahan tersebut, dan memahami dengan baik sebuah permasalahan tersebut. (Silvia, 2022) PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan kepada peserta didik dengan menyajikan sebuah permasalahan sehingga peserta didik dapat menyusun, mengembangkan, dan mencari tambah informasi mengenai permasalahan yang diberikan.

Dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, dengan begitu peserta didik dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan pengetahuan yang dimiliki dan secara tidak langsung akan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.

b. Sintak operasional *Problem Based Learning*

Menurut (Huda, 2013)

- 1) Pertama-tama peserta didik disajikan suatu masalah
- 2) Peserta didik mendiskusikan masalah dalam tutorial *problem based learning* dalam sebuah kelompok kecil.
- 3) Peserta didik terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru.
- 4) Peserta didik kembali pada tutorial *problem based learning*, lalu *sharing* informasi, melalui *peer teaching* atau *cooperative learning* atas masalah tertentu.
- 5) Peserta didik menyajikan solusi atas masalah.

- 6) Peserta didik mereview apa yang mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model PBL

Kelebihan dan kekurangan model PBL menurut (Nur et al., 2016)

1) Kelebihan

- a) Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah yang diberikan dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang ada, masalah tersebut tidak terkait dengan mata pelajaran saja namun dengan permasalahan kehidupan sehari-hari.
- b) Menumbuhkan solidaritas dengan teman, karena seringnya berdiskusi dalam menyelesaikan sebuah masalah.
- c) Menambahkan rasa akrab antara peserta didik dengan guru.
- d) Membiasakan peserta didik dalam menerapkan metode eksperimen.

2) Kelemahan

- a) Tidak banyak guru yang mampu untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan sebuah masalah.
- b) Seringkali memerlukan biaya yang mahal, dan waktu yang panjang dalam penerapan modelnya.
- c) Aktivitas peserta didik yang dilaksanakan diluar kelas sulit dipantau oleh guru.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Uswatun, 2016) Media merupakan alat saluran komunikasi, yang berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media merupakan salah satu

komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

b. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut (Kurniawati & Nita, 2018)

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan.

a) Media Visual yang Diproyeksikan

Media visual yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar (*screen*).

b) Media Visual Tidak Diproyeksikan

Media visual yang tidak diproyeksikan adalah media visual yang ditampilkan tanpa alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar ditampilkan secara langsung, seperti:

1.1 Gambar Fotografik

Gambar fotografik adalah gambar diam/mati (*still picture*), misalnya gambar tentang manusia, binatang,

tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan isi/ bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

1.2 Grafis

Media grafis adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang didalamnya terdapat unsur gambar dan tulisan yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran.

1.3 Media Tiga Dimensi

Media tiga dibagi menjadi dua jenis, yaitu media realita dan media model. Media realita merupakan model atau objek langsung dari benda nyata, sedangkan media model merupakan tiruan dari objek nyata.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.

3) Media Audio-Visual

Media Audio-Visual merupakan kombinasi audio dan visual yang biasa disebut media pandang dengar.

5. KALEGA (*Kahoot Learning Games*)

a. Pengertian *Kahoot Learning Games*

Kahoot Learning Games dalam proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dimana peserta didik senang dengan dikenalkannya aplikasi kuis *Kahoot*. Selain itu, *Kahoot Learning Games* yang digunakan juga dapat dipakai di hp android masing – masing. Penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam evaluasi pembelajaran dilaksanakan agar evaluasi lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran. Permainan game edukasi atau aplikasi *Kahoot* ini juga dimaksudkan untuk belajar sambil bermain, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan bantuan *Kahoot Learning Games* (Cahyani, 2014)

b. Kelebihan *Kahoot Learning Games*

Di sisi pengguna atau peserta didik memberikan banyak kelebihan antara lain *Kahoot* menarik dan mengasikkan, dimana membuat peserta didik asik dengan aktifitas yang mereka ikuti sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Dengan media pembelajaran *Kahoot* menumbuhkan rasa yang nyaman, menarik dan menyenangkan pada diri peserta didik selama proses pembelajaran dan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga

diri peserta didik saat mereka mampu menguasai permainan (Rahmah, 2023).

c. Kekurangan *Kahoot Learning Games*

Kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran dengan *Kahoot Learning Games* adalah adanya sarana prasarana yang kurang memadai dan seringkali koneksi jaringan internet terputus atau tidak stabil. Jika jaringan internet terputus maka permainan *Kahoot* terhenti seketika dan membutuhkan waktu beberapa saat untuk terhubung kembali (Rahmah, 2023)

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ini menjadi tolak ukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang selama ini telah disampaikan. Hasil belajar menjadi variable dependen dikarenakan hasil belajar merupakan hasil dari sebuah tindakan di dalam kelas yang dan diberikan dalam saat proses belajar mengajar. Menurut Dimiyati dan (Mudijono, 2022) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari menurut ahli tersebut bahwasanya hasil belajar terjadi karena adanya suatu interaksi (komunikasi) dari guru maupun peserta didik, dari guru yang memberikan stimulus terhadap peserta didik melalui permulaan pembelajaran, penyampaian materi sampai dengan pengevaluasian diakhir mata pelajaran. Sedangkan menurut (Ibrahim, 2023) hasil

belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif.

Dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan cerminan dari peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran, serta menjadikan tolak ukur guru dalam pengevaluasian pada saat proses pembelajaran. Cerminan disini merupakan akibat dari suatu interaksi yang telah dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sebelum merumuskan hasil belajar setiap peserta didik.

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Gunawan, 2018) ada terdapat faktor- faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua saja

1) Faktor Intern

Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Dalam faktor intern terdapat tiga faktor penting, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis sekurang- kurangnya ada tujuh faktor yaitu: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan juga kesiapan.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Faktor keluarga memberikan berbagai macam interaksi yang memberikan pengaruh kepada peserta didik, berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana keluarga, dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan sekolah, metode belajar, model pembelajaran. Sedangkan masyarakat meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

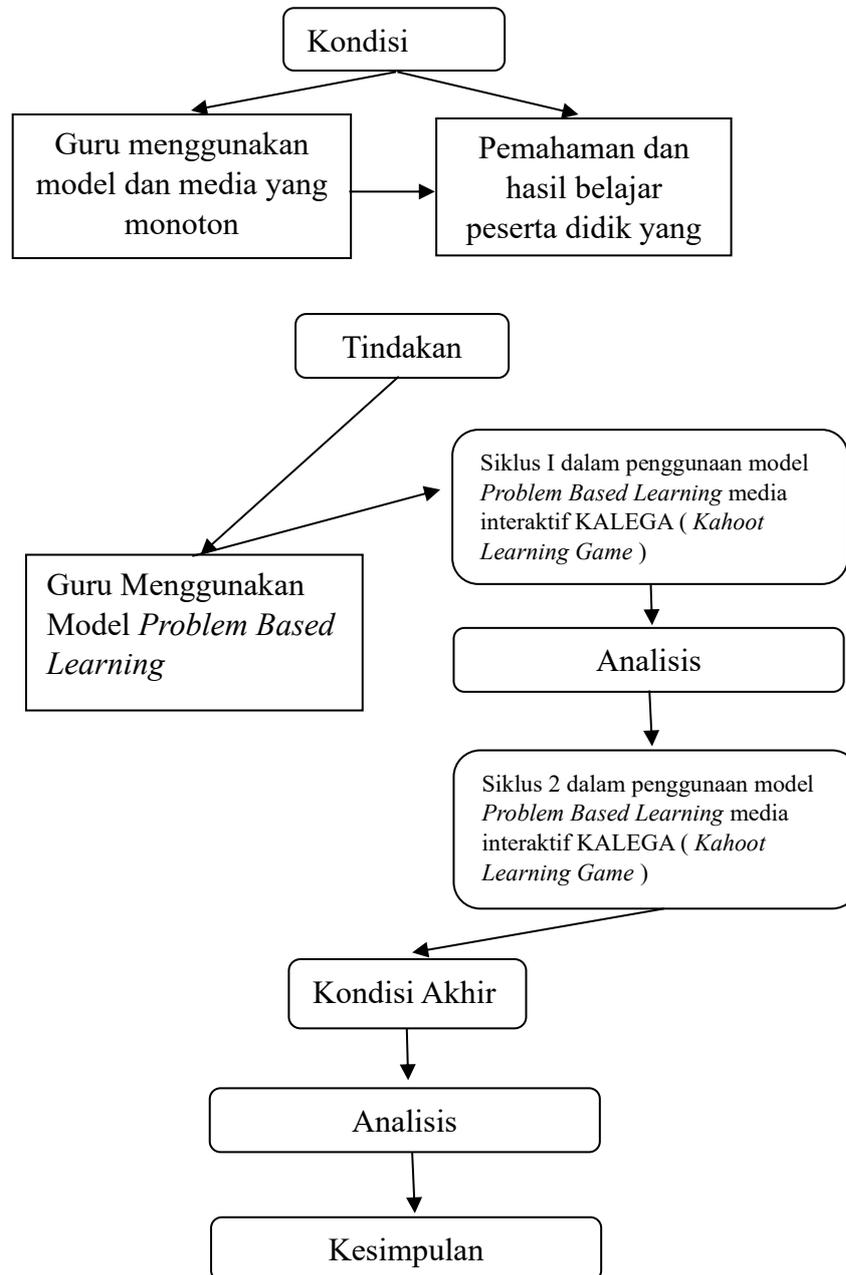
B. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar pembelajaran yang telah dilaksanakan guru harus sesuai dengan keadaan kelas dan peserta didiknya, karena pada saat penyampaian materi apabila sesuai dengan perencanaan awal namun keadaan kelas tidak dapat melakukan hal tersebut, maka peserta didik tidak akan paham mengenai materi yang telah disampaikan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, dengan begitu peserta didik dapat memecahkan permasalahan

tersebut dengan pengetahuan yang dimiliki dan secara tidak langsung akan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.

Dengan pemilihan model pembelajaran, perlu juga memilih media untuk membantu dalam penyampaian materi yang disiapkan, yaitu media media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Game*) merupakan jenis media yang dapat unsur suara (dapat didengar) dan juga mengandung unsur gambar (dapat dilihat), dengan adanya media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dengan baik. Apabila penerapan model dan media dengan baik maka mengakibatkan hasil belajar peserta didik dapat sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dengan begitu permasalahan guru di dalam kelas dapat teratasi dan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dapat terselesaikan.

Dalam penelitian ini kerangka berfikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka fikir di atas, maka dapat diajukan sebuah hipotesis tindakan yaitu pengaplikasian model *Problem Base Learning* (PBL) dengan media interaktif KALEGA (*Kahoot Learning Game*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Jiwan.

