

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Belajar dalam Pembelajaran Geografi**

###### **a. Pengertian Belajar**

Menurut Gagne (dalam Sastrawan & Suardipa, 2021) belajar adalah proses terjadinya perubahan pada perilaku seseorang, dan tingkatan tipe belajar paling tinggi adalah belajar memecahkan masalah. Belajar dan Pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan, keduanya merupakan aktivitas utama dalam pendidikan. Belajar dimaknai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku hasil belajar bersifat *continue*, fungsional, positif, aktif dan terarah. Sedangkan pembelajaran dimaknai kegiatan yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Belajar dan kegiatan pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu dan terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait. Komponen pembelajaran termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), metode pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran, dan alat evaluasi. Proses pembelajaran adalah suatu sistem di mana komponen-komponennya berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran adalah fase di mana guru dan peserta didik melakukan tugas mereka. Salah satu ciri kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi edukatif, atau interaksi yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Interaksi ini didasarkan pada metodologi guru dan aktivitas belajar peserta didik, dan dilakukan secara sistematis, dilaksanakan, dan dievaluasi. Kegiatan pembelajaran adalah cara untuk memberi peserta didik kesempatan untuk belajar dengan baik.

## b. Teori Belajar

### 1) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. (Nahar, 2019).

### 2) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasaan berfikir kepada siswa dan memberikan siswa di tuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya (Rahmat sinaga, 2018). Fokus peserta didik dalam proses belajarnya yaitu bagaimana cara belajar, memperoleh pemahaman baru, dan memiliki kemampuan untuk berpikir ulang. Konstruktivisme tidak hanya menerima apa yang sudah diketahui, tetapi juga membangun pengalaman pribadi, interaksi dengan subjek, dan refleksi.

### 3) Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Menurut teori kognitif, belajar tidak hanya tergantung pada stimulus dan respons tetapi pemahaman seseorang tentang situasi yang berkaitan dengan tujuan belajarnya juga memengaruhi tingkah lakunya (Nurhadi, 2020).

## c. Pembelajaran Geografi

Hakekat geografi dan studi geografi adalah mempelajari semua fenomena yang ada dipermukaan bumi, baik alam organik maupun anorganik, termasuk interaksi, interelasi, integrasi, dan interelasi. Studi geografi juga mencakup semua fenomena yang terkait dengan kehidupan

manusia, termasuk upaya manusia untuk menjaga kelangsungan hidup bumi. Paradigma geografi dapat berfungsi sebagai acuan untuk menunjukkan bagaimana fakta empiris harus dikumpulkan dan bagaimana organisasi yang harus digunakan untuk melakukannya.

Berdasarkan Permendikbudristek nomor 8 tahun 2024 tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Adapun ruang lingkup materi geografi jenjang pendidikan menengah sebagai berikut (Kemdikbudristek, 2024) :

1. Konsep dasar ilmu geografi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peta dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dampak dan pemanfaatan fenomena geosfer bagi kehidupan.
4. Posisi strategis Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya.
5. Pola keanekaragaman hayati Indonesia serta dunia dan menjaga kelestariannya.
6. Kependudukan di Indonesia.
7. Mitigasi bencana serta hubungannya dalam menjaga lingkungan hidup.
8. Kewilayahan dan pembangunan dalam kehidupan.

### **2.1.2 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menurut Fajriah dan Sari (dalam Alfrid Sentosa et al., 2022) merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur yang sistematis dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal sampai akhir dan disajikan secara khusus oleh guru dengan tujuan menyusun kegiatan secara sistematis. Model ini menggambarkan alur langkah-langkah keseluruhan proses pembelajaran. Agar hasil pembelajaran efektif, guru diharapkan dapat memilih dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan.

Model pembelajaran memiliki komponen: fokus, sintaks, sistem sosial, dan sistem pendukung. Model-model pembelajaran memiliki ciri-ciri umum, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis
- 2) Hasil belajar diterapkan secara khusus
- 3) Ada ukuran keberhasilan, dan
- 4) Mempunyai cara interaksi dengan lingkungan.

Fungsi model pembelajaran adalah:

- 1) Sebagai pedoman,
- 2) Sebagai alat bantu dalam mengembangkan kurikulum,
- 3) Sebagai acuan dalam menetapkan bahan pembelajaran, dan
- 4) Untuk membantu perbaikan dalam mengajar.

### 2.1.3 Model Problem Based Learning

#### a. Pengertian *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyediakan masalah kontekstual agar peserta didik menjadi tertarik untuk belajar. *Problem based learning* dirancang agar peserta didik bisa menemukan pengetahuan baru yang berasal dari sebuah masalah. Menurut Yuafian dan Astuti (dalam Sylvia, 2023) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan peserta didik pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif.

Menurut Suminarsih (dalam Rahmawati et al., 2023). mengatakan bahwa *problem based learning* yaitu pembelajaran yang berlandaskan masalah dalam implementasinya. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Kristiana dan Radia (dalam Rahmawati et al., 2023) model *problem based learning* ialah model pembelajaran yang mengangkat masalah sebagai orientasi pembelajaran, masalah yang berkolerasi dengan kehidupan nyata

atau di lingkungan sekitar, sehingga membentuk keterampilan berpikir siswa untuk mencari informasi dan memecahkan permasalahan.

Berdasarkan pendapat diatas, didapatkan kesimpulan bahwa *problem based learning* adalah model pembelajaran yang implementasinya berdasarkan masalah yang dikemas dalam suatu pembelajaran yang berdampak pada keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan.

b. Tujuan *Problem Based Learning*

Menurut Ismail (dalam Khakim et al., 2022) tujuan pembelajaran model *Problem Based Learning* ini adalah membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam proses penyelesaian permasalahan yang dihadapi. Tujuan pembelajaran lainnya dari *Problem Based Learning* ini antara lain bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah. Adapun tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau stimulasi.

c. Karakteristik *Problem Based Learning*

Setiap model yang digunakan memiliki karakteristik masing-masing untuk dapat membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Karakteristik *problem based learning* menurut Suci (dalam Dirgantama et al., 2016) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran bersifat *student centered*
- 2) Pembelajaran terjadi pada kelompok- kelompok kecil
- 3) Dosen atau guru berperan sebagai fasilitator dan moderator
- 4) Masalah menjadi fokus dan merupakan sarana untuk mengembangkan keterampilan *problem solving*
- 5) Informasi-informasi baru diperoleh dari belajar mandiri atau *self directed learning*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tiga ciri utama model pembelajaran *problem based learning*: adanya masalah, pembelajaran berpusat pada peserta didik atau berpusat pada peserta didik, dan peserta didik belajar dalam kelompok kecil.

d. Sintak Model *Problem Based Learning*

**Tabel 2.1 Sintak Model *Problem Based Learning***

No	Fase	Perilaku Pendidik
1.	Fase 1 Mengorientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan-bahan) yang diperlukan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2.	Fase 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Fase 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan tugas yang diberikan seperti laporan, video, media, laporan model, dan berbagi satu sama lain terkait tugas yang telah diberikan.
5.	Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikan serta proses-proses pembelajaran yang telah dilakukan.

(Sumber: Rusman, 2018)

Lima langkah yang dilibatkan dalam proses keseluruhan *problem based learning* meliputi yang pertama adalah pengenalan dan pemahaman konsep dasar (*basic concept*). Kemudian masalah yang diberikan bagi peserta didik didefinisikan atau dipahami lebih lanjut. Selanjutnya, peserta didik belajar secara mandiri, sebelum mereka kemudian bertukar pemahaman. Dalam pembelajaran mandiri, siswa dituntut untuk mencari dan mengeksplorasi fakta dan informasi yang relevan terhadap masalah yang mereka hadapi dan kemudian penemuan mereka dibagikan kepada anggota kelompoknya. Pada akhirnya, penilaian atau *assessment* dilakukan untuk mengukur kinerja dan penalaran peserta didik.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

1) Kelebihan

Adapun kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Menurut (Dirgantama et al., 2016) yaitu:

- a. Mendorong peserta didik untuk mempunyai kemampuan dalam proses memecahkan masalah tersebut yang dihadapkan dalam situasi yang nyata.
- b. Mendorong peserta didik untuk mempunyai kemampuan dalam menambah pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar yang dilakukan.
- c. Pembelajaran yang ada berfokus pada permasalahan yang ada di dunia nyata sehingga peserta didik terfokus pada suatu masalah yang ada.
- d. Adanya kegiatan ilmiah yang dilakukan peserta didik bekerjasama melalui diskusi kelompok.
- e. Peserta didik menjadi terbiasa dengan menggunakan sumber-sumber pengetahuan yang ada, seperti: perpustakaan, internet, wawancara serta observasi.
- f. Peserta didik akan mempunyai kemampuan untuk menilai kemajuan yang terjadi pada proses belajar pembelajaran yang dilakukan.

- g. Peserta didik akan mempunyai kemampuan untuk melakukan komunikasi secara ilmiah pada kegiatan diskusi atau presentasi hasil pemecahan masalah yang di kerjakan dalam kelompok.
  - h. Kesulitan belajar yang ada akan dapat terpecahkan dengan bekerjasama melalui kerja kelompok.
- 2) Kekurangan
- Menurut (Dirgantama et al., 2016) Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelemahan sebagai berikut:
- a. Model pembelajaran ini tidak bisa diterapkan di setiap materi pelajaran.
  - b. Apabila mempunyai tingkat kesamaan kemampuan peserta didik yang tinggi pada suatu kelas sehingga proses pembagian tugas yang ada menjadi sulit.
  - c. Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajaran.
  - d. Memerlukan kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik sehingga kerjasama dalam kelompok dapat berlangsung secara efektif.

#### 2.1.4 Media Pembelajaran

##### a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang pendidik dalam pelaksanaan belajar mengajar guna mempermudah transfer nilai pengetahuan langsung pada peserta didik. Pentingnya media pembelajaran yaitu untuk menjadi salah satu perantara tersampainya dan juga tercapainya transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik, hingga sampai pada tujuan pembelajaran itu sendiri (Mochamad Arsad Ibrahim1, 2022).

##### b. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut (Mochamad Arsad Ibrahim1, 2022) antara lain:

- 1) media visual: yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya



dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.

- 2) media audio: yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti *voice note*, radio, musik, dan lain sebagainya.
- 3) media audio visual: yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, *slide show* dan lain sebagainya.

Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembeklajaran dengan lebih menarik dan efektif juga efisien.

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah memperjelas penyajian informasi untuk mengefektifkan dan memperlancar interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien. Menurut (Istiqlal et al., 2018) manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar.
- b) memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual.
- c) memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
- d) pengajaran dapat dilakukan secara mantap.
- e) meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar.
- f) memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

### 2.1.5 Platform Kahoot

#### a. Pengertian Platform Kahoot

Kahoot merupakan *platform* yang dikembangkan bersama oleh Universitas Sains dan Teknologi Norwegia, Johan Brand, dan Jamie Brooker sebagai inisiator untuk proyek bersama. Platform kahoot memiliki dua alamat situs web: <http://kahoot.com> untuk guru dan <http://kahoot.it>

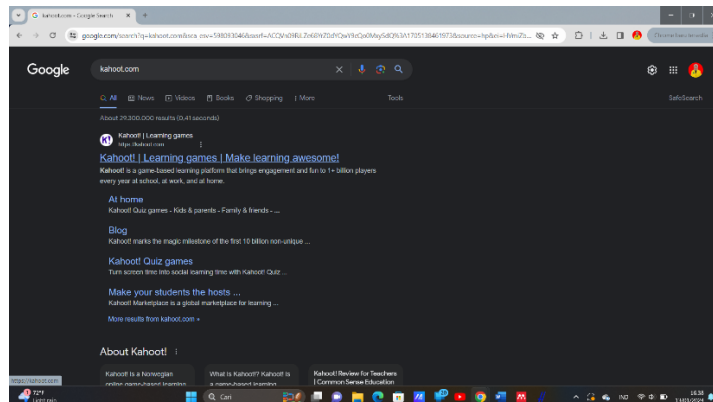
untuk peserta didik. *Platform* kahoot merupakan *platform* online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan, poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi dapat melihat hasil tanggapan mereka.

Salah satu gamifikasi yang sering muncul di institusi pendidikan yaitu *Platform* kahoot. Kahoot merupakan *platform* yang dapat digunakan untuk memadukan antara proses pembelajaran dengan game. Kahoot juga memiliki fitur memantau aktivitas belajar peserta didik. Menurut (Desvi Uri Novita Sari., 2023) kelebihan inilah yang menjadikan *platform* Kahoot! sebagai salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, edukatif, dan memudahkan pendidik untuk memantau menilai capaian hasil belajar peserta didik.

b. Tahapan menggunakan *Platform* Kahoot

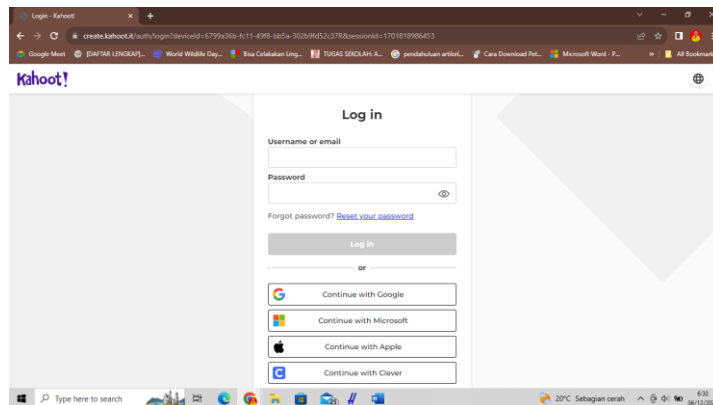
Menurut (Khoirun Nisa, 2021) Adapun langkah-langkah penggunaan *Platform* Kahoot sebagai alat bantu atau media pembelajaran geografi sebagai berikut:

1) Akses kahoot melalui alamat *website* kahoot.com



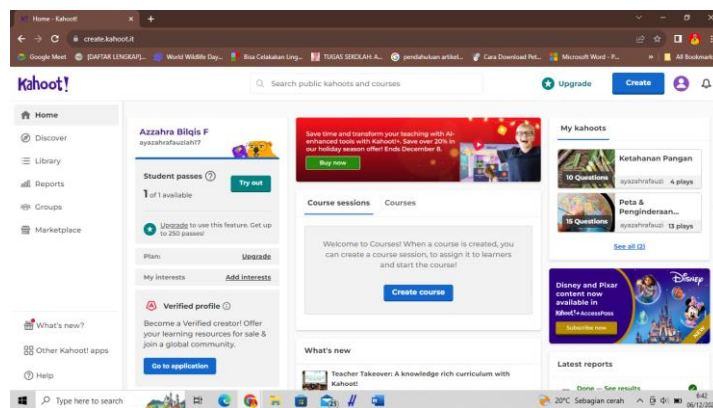
**Gambar 2.1 Platform Kahoot di google**

2) Setelah berhasil masuk ke *website* jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “*Sign Up*”, jika sudah mempunyai akun klik tombol “*Log in*” dengan memakai akun google/ memasukkan email.



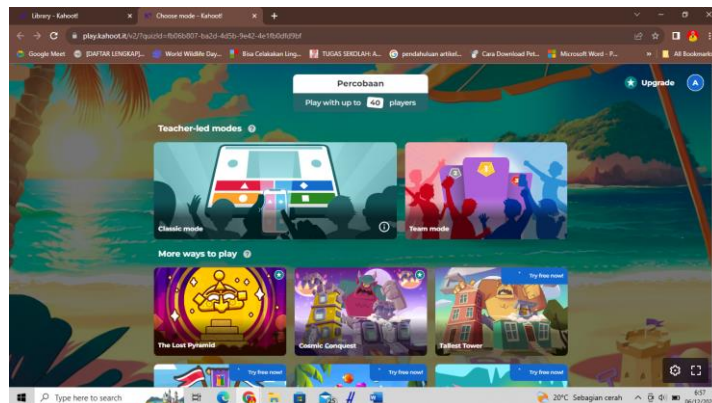
**Gambar 2.2** Pilih “Log in” menggunakan google

- 3) Setelah *login* ke Kahoot, maka akan muncul tampilan beranda. Guru dapat membuat beberapa pertanyaan sebagai evaluasi dengan mengklik *create new*.



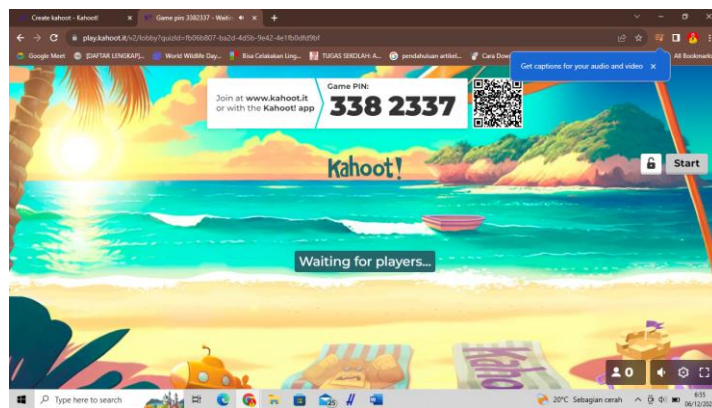
**Gambar 2.3** Tampilan setelah masuk ke akun kahoot

- 4) Setelah beberapa pertanyaan dibuat, maka guru dapat memulai game dengan memilih salah satu jenis game yang diinginkan, apakah individu atau kelompok.



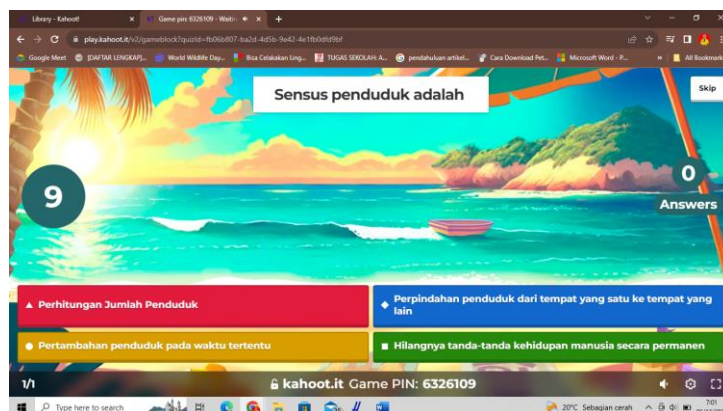
**Gambar 2.4 Tampilan memilih mode jenis game**

- 5) Setelah dipilih maka akan muncul pin. Peserta didik dapat mengakses [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) kemudian memasukkan pin tersebut agar dapat terhubung dengan game kuis.



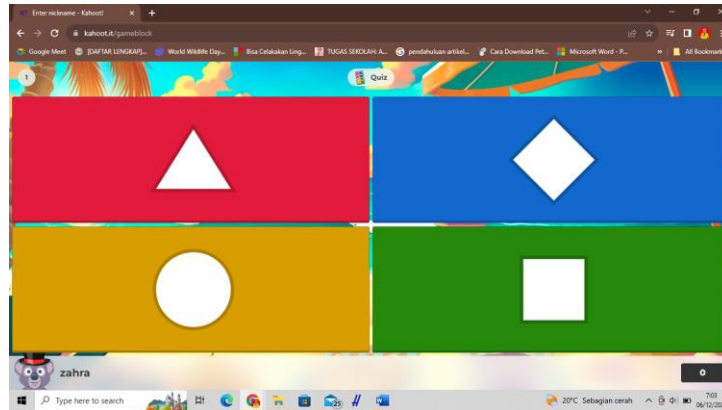
**Gambar 2.5 Tampilan pin kahoot memulai kuis**

- 6) Setelah terhubung, maka akan muncul pertanyaan di tampilan layar.



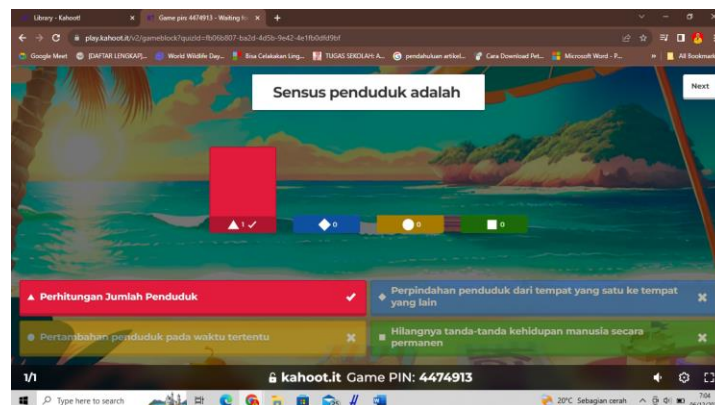
**Gambar 2.6 Tampilan pertanyaan kuis di layar**

- 7) Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang tersedia dengan memilih salah satu warna (pilihan jawaban) yang tersedia di layar handphone / laptop masing-masing.



**Gambar 2.7 Tampilan pilihan jawaban**

- 8) Setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan, maka akan muncul hasil jawaban.



**Gambar 2.8 Tampilan jawaban**

- 9) Setelah semua pertanyaan terjawab, maka akan muncul 3 skor tertinggi.



**Gambar 2.9 Tampilan 3 skor tertinggi**

- 10) Guru dapat mencatat nama-nama peserta didik yang menjadi 3 skor tertinggi dan melihat soal mana yang banyak dijawab benar dan salah dengan klik “*view summary*”.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Platform* Kahoot

Kelebihan *platform* kahoot sebagai berikut:

- 1) Lingkungan pembelajaran dapat lebih menyenangkan
- 2) Peserta didik dipersiapkan untuk memanfaatkan inovasi sebagai media pembelajaran
- 3) Setiap orang dapat mengikuti tes, baik itu guru atau wali
- 4) Penilaian sejauh mana peserta didik mendapatkannya
- 5) Dapat diakses di mana saja dan kapan saja baik melalui ponsel atau laptop

(Wibowo et al., 2022)

Kekurangan *platform* kahoot sebagai berikut:

- 1) Tidak semua guru dapat menggunakan teknologi
- 2) Kurangnya infrastruktur sekolah
- 3) Peserta didik mudah terkecoh membuka hal-hal lain
- 4) Berbasis *online* dan tidak ada yang *offline*
- 5) Terbatasnya jam pertemuan di kelas

(Wibowo et al., 2022)

## 2.1.6 Hasil Belajar Kognitif

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang didapatkan siswa setelah melalui kegiatan belajar. Pendapat dari Suprijono menyebutkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan, apresiasi dan keterampilan. Menurut Grolund (dalam Rahmawati et al., 2023) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil belajar secara maksimal siswa harus memiliki beberapa kriteria yang mencakup yaitu,

1. Harus memiliki pengetahuan;
2. Paham terhadap tugasnya;
3. Memiliki keterampilan mencakup: keterampilan dalam penampilan, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berhitung, keterampilan belajar sambil bekerja;
4. Keterampilan bersosialisasi;
5. Memiliki sikap, minat
6. Apresiasi, dan
7. Cepat mengadakan

Pendapat yang telah dikemukakan dari beberapa ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk kesimpulan dari sebuah proses pembelajaran berupa penilaian yang mengandung aspek sikap sosial, religius, pengetahuan serta keterampilan.

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Menurut (Nurlindayani et al., 2020) Hasil belajar kognitif yang baik tidak lepas dari peran seorang pendidik sebagai inovator yang bertanggung jawab dalam inovasi pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kualitas pendidikan yang baik dan penerapan metode yang sesuai maka akan membentuk hasil belajar kognitif yang baik. Hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting hal ini karena hasil belajar kognitif meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran. Indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek yaitu:

### 1) Ranah Kognitif

Ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Terdapat beberapa aspek yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif. Dalam hal ini menurut Taksonomi Bloom (dalam Imam Gunawan, 2016) dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Mengingat (C1), yaitu dimensi untuk mengingat dan mengenali kembali pengetahuan. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih dan mencari.
- b. Memahami (C2), merupakan dimensi untuk membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.
- c. Mengaplikasikan (C3), merupakan dimensi untuk menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi sebenarnya. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, menimplementasikan dan memecahkan.
- d. Menganalisis (C4), merupakan dimensi untuk menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah membandingkan, mengedit, membedakan, memerinci, mendeteksi, mengkategorikan, menggolongkan, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.



- e. Mengevaluasi (C5), merupakan dimensi untuk menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.
  - f. Mencipta (C6), merupakan dimensi untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang dan membuat.
- c. Ranah Hasil Belajar

Menurut Taksonomi Bloom (dalam Gulo et al., 2022) menjelaskan 3 ranah yakni:

1. Ranah kognitif, berkaitan terhadap siswa sebagaimana usaha dalam mendapat pengetahuan akademik.
2. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan dengan ujian perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan atau skill untuk pengembangan diri seseorang.

- d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suprijono (dalam Henniwati, 2021) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar dapat menentukan penguasaan kognitif peserta didik yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar memengaruhi upaya untuk mencapai aspek tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni:

- 1) Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, yaitu suatu kondisi yang ada di sekitar peserta didik contohnya suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada di sekitar peserta didik.
  - b. Faktor Instrumental, yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancai sesuai dengan hasil yang diharapkan.  
Contoh: kurikulum, metode, sarana, media, dan sebagainya.
- 2) Faktor Internal, yaitu faktor yang mempengaruhi peserta didik antara lain: kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik.

## 2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan sebuah bentuk penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang dianggap relevan serta memiliki keterkaitan dengan tema, topik, dan judul yang akan diteliti. Hal ini bertujuan menghindari pengulangan yang penelitian dengan pokok permasalahan yang sama, menghindari duplikasi. Pada penelitian ini berdasarkan hasil pencarian tersebut, peneliti menemukan penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

Untuk lebih jelasnya perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan**

Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian yang dilakukan
Penulis	Widya Sukmawati	Anisa Nur Rohmah Handayani	Tria Salsabila	Azzahra Bilqis F
Tahun	2022	2023	2023	2024
Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
Judul	Pemanfaatan <i>Digital Game Based Learning</i> Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Keterampilan Sosial Peserta Didik (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi	Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan <i>Platform</i> Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen pada

		di Kelas X IIS MAN 18 Jakarta	Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS di SMAN 8 Tasikmalaya)	Mata Pelajaran Geografi Sub- Materi Dinamika Kependudukan di Indonesia Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya
Rumusan Msalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana penerapan media kahoot dalam proses pembelajaran melalui metode <i>Game Based Learning</i> pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?</li> <li>2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan metode <i>Game Based Learning</i> dengan aplikasi kahoot di</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran problem based learning berbantu media visual pada mata pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta?</li> <li>2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning berbantu media visual pada mata pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana tahapan pelaksanaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?</li> <li>2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran geografi materi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana tahapan penerapan model problem based learning berbantuan platform kahoot pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya?</li> <li>2. Bagaimana pengaruh penerapan model problem based learning berbantuan platform kahoot terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika kependudukan di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya?</li> </ol>

			<p>keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?</p> <p>3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap keterampilan sosial mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Tasikmalaya?</p>	
Metode	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahapan pelaksanaan model game based learning yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.</li> <li>2. Model game based learning dengan aplikasi kahoot berpengaruh terhadap</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran <i>problem based learning</i> pada Mata Pelajaran Geografi di Man 18 Jakarta yaitu: mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahapan pelaksanaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahapan penerapan model problem based learning (PBL) yaitu peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok,</li> </ol>

	<p>peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dengan kata lain model pembelajaran game based learning berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 66%.</p>	<p>membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses.</p> <p>2. Model <i>problem based learning</i> berbantuan mesiavisual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dari kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran dengan kata lain model pembelajaran <i>problem based learning</i> berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 45,67%.</p>	<p>maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p> <p>2. Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap hasil belajar kognitif dilihat dari nilai rata-rata gain pada kelas eksperimen sebesar 0,612. Sedangkan nilai rata-rata gain pada kelas kontrol sebesar 0,564.</p> <p>3. Pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap keterampilan sosial dilihat dari nilai rata-rata gain pada</p>	<p>mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p> <p>2. Terdapat pengaruh hasil belajar kognitif peserta didik setelah penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan platform kahoot dengan nilai rata-rata gain kelas eksperimen sebesar 0,739. Sedangkan nilai rata-rata gain pada kelas kontrol sebesar 0,453</p>
--	--	--	---	---

			kelas eksperimen sebesar 0,727. Sedangkan nilai rata-rata gain pada kelas kontrol sebesar 0,641.	
--	--	--	--	--

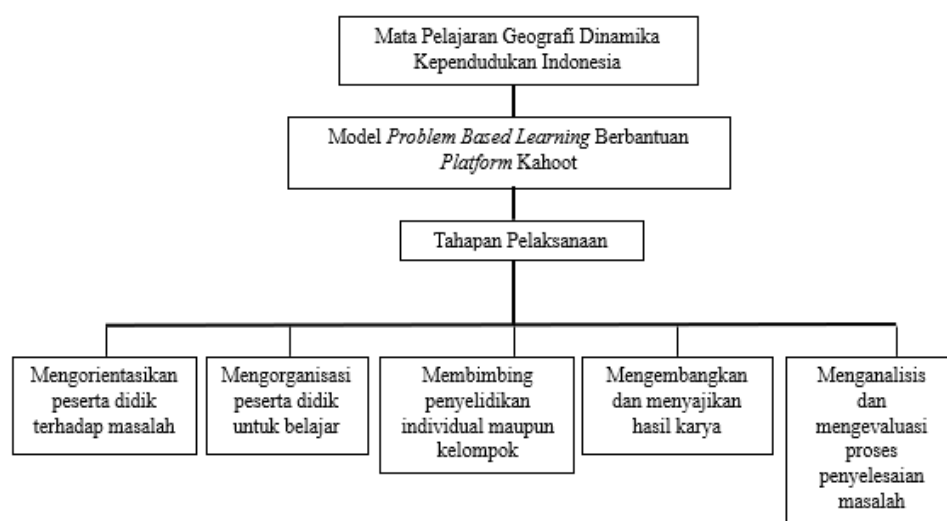
(Sumber: Hasil Studi Literatur, 2023)

Perbandingan penelitian relevan diatas dengan penelitian yang dilakukan adalah pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *problem based learning* menggunakan *platform* kahoot dengan materi dinamika kependudukan di Indonesia pada mata pelajaran Geografi di SMA. Selain itu, perbedaan penelitian ada pada lokasi penelitian.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan antara konsep atau dengan konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Tahapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *platform* kahoot pada sub-materi dinamika kependudukan di indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.

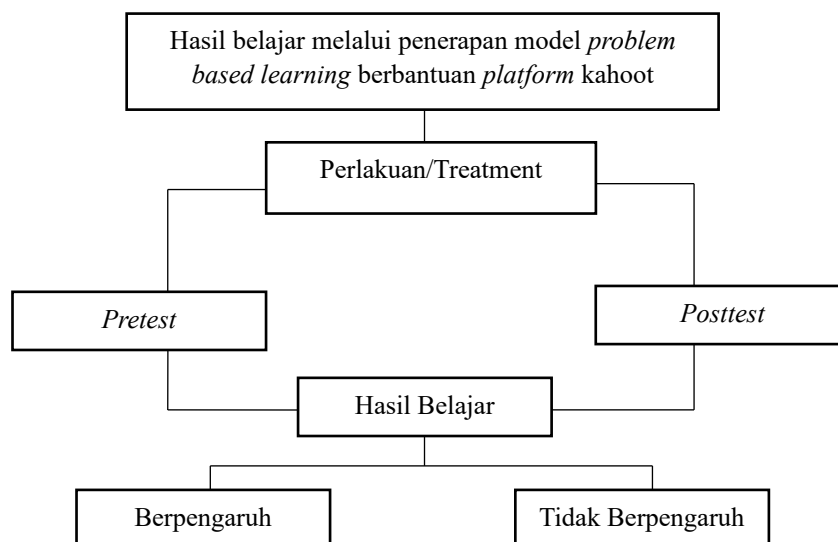


(Sumber: Rusman, 2018)

**Gambar 2.10 Kerangka Konseptual I**

Kerangka konseptual yang pertama didasarkan pada rumusan masalah kesatu. Pada materi tersebut peneliti menerapkan model *problem based learning* berbantuan *platform* kahoot yang memiliki beberapa tahapan yaitu mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses.

2) Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *platform* kahoot terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada sub-materi dinamika kependudukan di indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.



**Gambar 2.11 Kerangka Konseptual II**

(sumber: Hasil Analisis Penelitian, 2023)

Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka akan dilakukan suatu *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Kemudian hasil *pre-test* dan *post-test* akan diolah dan dianalisis dan setelah hasilnya didapatkan maka akan diketahui bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *platform* kahoot memiliki pengaruh atau tidak berpengaruh

terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi dinamika kependudukan kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Tahapan Model *Problem Based Learning* berbantuan *platform* kahoot pada materi dinamika kependudukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya yaitu mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.
2. Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan *platform* kahoot terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika kependudukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya:

Ha : Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *platform* kahoot terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika kependudukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *platform* kahoot terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika kependudukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.