

## Penerapan Metode *Problem Based Learning* Berbasis *Game Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa

Apdelmi<sup>1)</sup>, Maylisa Putri<sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup>Program Studi S3 Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas Maret

<sup>1)</sup>[apdelmi.1985@gmail.com](mailto:apdelmi.1985@gmail.com) <sup>2)</sup>[maylisaputri0@gmail.com](mailto:maylisaputri0@gmail.com)

---

### Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis diketahui bahwa nilai ujian semester ganjil dari 31 peserta didik di kelas X IPS 3 hanya 8 orang yang memenuhi KKM, nilai rata-rata kelas berada pada kisaran 50 sampai 60 artinya nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik dikelas X IPS 3 mata pelajaran sejarah adalah 50-60 padahal KKM adalah 70. Penyebab utamanya dikarenakan kurangnya minat siswa pada materi Sejarah sehingga siswa kesulitan dalam menjawab dan memahami soal-soal ujian yang disajikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menerapkan indikator peningkatan dari pelaksanaan setiap siklus melalui metode *problem based learning* berbasis *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Kota Jambi pada mata pelajaran sejarah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* dengan pelaksanaannya sebanyak 2 siklus, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Sedangkan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/pengamatan, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Kota Jambi yang menggunakan metode PBL nilai kognitif pratindakan yang memperoleh presentase sebesar 25%, siklus I pada tindakan 1 memperoleh 35%, pada tindakan 2, memperoleh 42% dan tindakan 3 memperoleh 52%. Pada siklus II tindakan 1 memperoleh 54%, tindakan 2 64% dan tindakan 3 memperoleh 77%. Nilai afektif, pada siklus I pada tindakan 1 memperoleh 16%, pada tindakan 2, memperoleh 16% dan Tindakan 3 memperoleh 32%. Pada siklus II tindakan 1 memperoleh 42%, tindakan 2 58% dan tindakan 3 memperoleh 68%. Nilai psikomotor memperoleh presentase sebesar pada siklus I pada tindakan 1 memperoleh 29%, pada tindakan 2, memperoleh 32% dan tindakan 3 memperoleh 48%. Pada siklus II tindakan 1 memperoleh 52%, tindakan 2 58% dan tindakan 3 memperoleh 74%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah, hal ini ditunjukkan oleh presentase peningkatan disetiap siklus I dan II. Saran yang dapat diberikan guru lebih bijak dalam memilih metode pembelajaran yang tepat salah satunya dengan menggunakan metode *problem based learning*. Penggunaan metode pembelajaran berbasis kelompok agar proses pembelajaran lebih aktif dan menarik serta tidak berpusat kepada guru.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar, Kahoot.*

### Abstract

*Based on the results of interviews by the author, it is known that the odd semester exam scores of 31 students in class X IPS 3 only 8 people fulfill the KKM, the class average score is in the range of 50 to 60, meaning that the average score obtained by students in class X IPS 3 historical subjects is 50-60 whereas KKM is 70. The main cause is due to the lack of students' interest in historical material so that students have difficulty answering and understanding the exam questions presented. This study aims to describe and apply indicators of improvement from the implementation of each cycle through the kahoot-based problem-based learning method to improve student learning outcomes in class X IPS 3 SMAN 3 Jambi City in history subjects. The improvement of the implementation of each cycle through the kahoot-based problem-based learning method to improve the learning outcomes of class X IPS 3 SMAN 3 Jambi City in history subjects. This type of research is classroom action research with 2 cycles of implementation. The data analysis technique used in this research is descriptive analysis. While the data in this study were obtained from the results of observations/observations, tests and documentation. Based on the results of the study it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes in class X IPS 3 SMAN 3 Jambi City using the PBL method of pre-action cognitive scores which obtain a percentage of 25%, cycle I in action 1 obtains 35%, in action 2, obtains 42%. And Action 3 gains 52%. In cycle II action*

1 gets 54%, action 2 64% and action 3 gets 77%. Affective value, in cycle I in action 1 gain 16%, in action 2, gain 16%. And Action 3 gains 32%. In cycle II action 1 gets 42%, action 2 58% and action 3 earns 68%. Psychomotor value obtained a percentage as big as in cycle I in action 1 obtained 29%, in action 2, obtained 32%. And Action 3 gains 48%. In cycle II action 1 gets 52%, action 2 58% and action 3 gets 74%. Based on the results of the study it can be concluded that applying the problem based learning method can improve learning outcomes in history, this is indicated by the percentage increase in each cycle I and II. Suggestions that teachers can give are wiser in choosing the right learning method, one of which is by using the problem based learning method. The use of group-based learning methods so that the learning process is more active and interesting and not teacher-centered.

**Keywords:** Problem Based Learning (PBL), Learning Outcomes, Kahoot

## Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan telah di upayakan dengan berbagai cara melalui pembaruan kurikulum, pengadaan buku, melengkapi fasilitas, sebagai bentuk peningkatan kualifikasi guru (Rusman, 2011:6). Walaupun sebagian dari usaha tersebut telah membuahkan hasil, tetapi masih perlu dilakukan peningkatan agar diperoleh hasil yang optimal, terutama dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa disetiap jenjang pendidikan.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Sehubungan dengan proses pembelajaran mata pelajaran sejarah disekolah menengah, pengetahuan masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang bisa digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk kepribadian dan

mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk peserta didik (Kuntowijoyo, 1995:4). Dari pembelajaran sejarah bisa digunakan sebagai alat atau media untuk menyampaikan makna atau nilai positif dalam sebuah peristiwa masa lampau peserta didik agar mampu memahami, memahami, menghargai dan menerapkan makna itu dalam kehidupan nyata.

Mata pelajaran sejarah adalah salah satu kajian ilmu sosial yang mempunyai peranan penting dalam membangkitkan dan menumbuhkan rasa nasionalisme dalam kehidupan.

Pembelajaran sejarah memiliki arti yang penting dalam pembentukan watak, pengajaran moral, dan kebijaksanaan dalam bersikap atas sebuah peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Karna hal ini lah sekolah sebagai tempat siswa menimba ilmu menjadi sangat penting kedudukannya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Metode Pembelajaran PBL merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi (Suyadi, 2013: 130). Alternatif penyelesaian terhadap permasalahan pembelajaran di kelas dengan pembelajaran berbasis daring pada penelitian ini dicoba untuk memadukan Metode pembelajaran PBL berbasis daring. Pembelajaran melalui daring diharapkan dapat

berjalan dengan baik walaupun tidak tatap muka secara langsung.

Saat ini pembelajaran berbasis permainan telah banyak diterapkan pada proses pembelajaran. Sebagian besar makalah penelitian yang terkait dengan subjek ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki efek positif dan lebih efisien dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Wang & Lieberoth, 2016; Mei-Juli). Dalam hal kemampuan dan kinerja siswa, penelitian membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Hal ini karena, dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan dapat mempromosikan pembelajaran pada siswa dengan cara yang lebih menarik

Pembelajaran berbasis permainan pada era modern dan digital saat ini lebih banyak menggunakan media komputer dan handphone karena lebih mudah dan praktis. Walaupun demikian penggunaan komputer seringkali merupakan solitary task (Rofiyarti & Sari, 2017), yaitu mengisolasi siswa pada tugas tertentu (pada perangkat) sehingga pada akhirnya dapat merusak interaksi sosial mereka. Untuk itu, diperlukan sebuah platform yang dapat mengikat siswa dalam sebuah permainan kolaboratif dan kompetitif seperti platform Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi game yang memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara online didalam kelas. Salah satu tujuan utama dari penggunaan permainan ini ialah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memperhatikan dan berinisiatif mencatat materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas

sebelum akhirnya mereka menghadapi tes evaluasi.

Kahoot merupakan aplikasi yang ditampilkan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak diperlukan lagi untuk membuat akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.Kahoot.it](http://www.Kahoot.it)

PBL berbasis Game Kahoot diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sejarah, yakni tentang kemampuan memahami suatu materi pembelajaran sejarah meskipun dilakukan secara daring maupun Luring. Dengan menggunakan media ini kita dapat melihat hasilnya secara langsung dan cepat di karenakan hasil belajar dapat kita lihat dari nilai yang mereka dapat saat menggunakan game Kahoot ini dan dari sana dapat dilihat tingkat kephahaman siswa dari hasil yang mereka dapat di game Kahoot ini.

Pada penelitian ini Pembelajaran Sejarah berfokus pada materi Peradaban Awal Dunia, dikarenakan waktu penelitian bertepatan dengan masuknya pembelajaran sejarah pada materi tersebut. Materi Peradaban awal dunia merupakan materi yang cukup menantang dikarenakan cangkupan materinya yang cukup luas, namun materi ini juga membuat guru menjadi lebih bisa berkreasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Terlihat dari materi pembelajaran sejarah ini, akan menjadi sangat membosankan dan tidak menarik bagi siswa jika tidak diterapkan dengan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah

di SMAN 3 Kota Jambi mengatakan bahwa selama ini peserta didik kurang dalam pengetahuan karena kurang membaca materi pembelajaran, terlebih belakangan ini sekolah dilakukan secara luring dan daring secara bersamaan sehingga lebih menyulitkan guru untuk mengontrol proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang didapat pada ujian mid semester ganjil dari 31 peserta didik di kelas X IPS 3 hanya 8 orang yang memenuhi KKM, nilai rata-rata kelas berada pada kisaran 50 sampai 60 artinya nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik dikelas X IPS 3 mata pelajaran sejarah adalah 50-60 padahal KKM adalah 70. Penyebab utamanya dikarenakan Kurangnya minat siswa dengan Materi Sejarah sehingga Siswa kesulitan dalam menjawab dan memahami soal-soal ujian yang disajikan.

Saat ini pembelajaran berbasis permainan telah banyak diterapkan pada proses pembelajaran. Sebagian besar makalah penelitian yang terkait dengan subjek ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki efek positif dan lebih efisien dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Wang & Lieberoth, 2016; Mei-Juli). Dalam hal kemampuan dan kinerja siswa, penelitian membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Hal ini karena, dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan dapat mempromosikan pembelajaran pada siswa dengan cara yang lebih menarik

Pembelajaran berbasis permainan pada era modern dan digital saat ini lebih banyak menggunakan media komputer dan

handphone karena lebih mudah dan praktis. Walaupun demikian penggunaan komputer seringkali merupakan solitary task (Rofiyarti & Sari, 2017), yaitu mengisolasi siswa pada tugas tertentu (pada perangkat) sehingga pada akhirnya dapat merusak interaksi sosial mereka. Untuk itu, diperlukan sebuah platform yang dapat mengikat siswa dalam sebuah permainan kolaboratif dan kompetitif seperti platform Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi game yang memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara online didalam kelas. Salah satu tujuan utama dari penggunaan permainan ini ialah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memperhatikan dan berinisiatif mencatat materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas sebelum akhirnya mereka menghadapi tes evaluasi.

PBL berbasis Game Kahoot diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sejarah, yakni tentang kemampuan memahami suatu materi pembelajaran sejarah meskipun dilakukan secara daring maupun Luring. Dengan menggunakan media ini kita dapat melihat hasilnya secara langsung dan cepat di karenakan hasil belajar dapat kita lihat dari nilai yang mereka dapat saat menggunakan game Kahoot ini dan dari sana dapat dilihat tingkat kephahaman siswa dari hasil yang mereka dapat di game Kahoot ini.

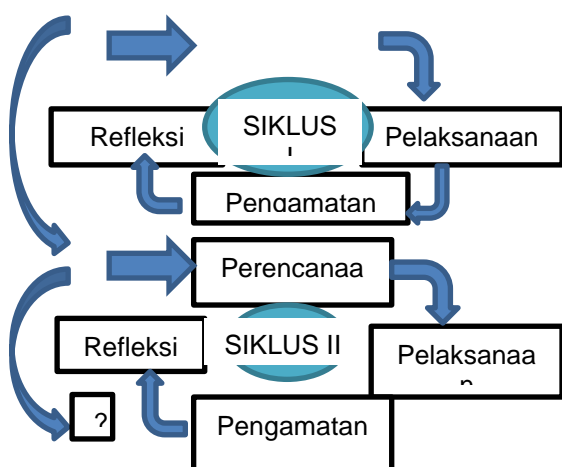
### **Metode Penelitian Setting, Subyek dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kota Jambi, di Jl. Dr. Mawardi No.19, Kebun Handil, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Provinsi Jambi.. Subyek penelitian

adalah masih rendahnya hasil hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 31 anak terdiri dari 18 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Dalam penelitian ini peneliti juga melibatkan satu rekan guru sejarah sebagai pengamat yaitu Tifany denai, S.Pd. Peneltitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 (enam) minggu, mulai bulan Maret sampai dengan bulan April 2022.

**Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta refleksi dan tindak lanjut untuk setiap siklus. Penelitian tindakan kelas ini dirancang menjadi dua siklus utama yaitu siklus 1 dan 2. Pada masing-masing siklus, siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa pada siklus 1 serta 3 - 4 siswa pada siklus 2. Selanjutnya secara berkelompok siswa mengerjakan tugas dan diakhiri dengan presentasi.



**Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengungkap motivasi dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dan efektivitas penggunaan game kahoot. Tes dalam hal ini berupa tes prestasi untuk memperoleh data kuantitatif terhadap hasil belajar peradaban awal dunia.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis persentase. Melalui teknik analisis persentase ini, diharapkan hasil dan tindakan-tindakan yang direncanakan dapat terungkap.

Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai tes kuis sejarah siswa. Untuk mengolah skor pada lembar observasi pemahaman siswa dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = jumlah skor yang diperoleh dari indikator penilaian hasil belajar

N = jumlah skor maksimal pada indikator.

**Tabel 1.** Presentase Skor Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa

No	Presentase	Kategori
1	80%-100%	Sangat baik
2	70%-79%	Baik
3	60%-69%	Cukup
4	<60%	Kurang

**Indikator Kinerja**

Keberhasilan kegiatan penelitian tindakan kelas ini, jika aktivitas siswa secara individu untuk kategori cukup, baik, dan sangat baik mencapai 850%. Rata-rata hasil ulangan minimum 80,00 dengan ketuntasan belajar lebih dari 77%.

### Hasil dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan disetiap siklusnya, dimulai dari penilaian sebelum tindakan siklus dilakukan (pra tindakan) sampai ke siklus II tindakan 3. Keberhasilan tindakan satu siklus apabila standar nilai ketuntasan kelas mencapai 70% dan nilai yang harus dicapai oleh siswa >70. Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui penerapan metode PBL berbasis Kahoot padat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 Kota Jambi.

Peneliti melakukan wawancara secara langsung pada 11 Maret 2022 saat peneliti memasuki kelas X IPS 3, berhubungan dengan pembelajaran sejarah menggunakan metode PBL sangat perlu dan penting diterapkan karna dapat meningkatkan hasil belajar sejarah, hal ini diungkapkan berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama salah satu siswa kelas X IPS 3, siswa tersebut mengungkapkan bahwa: "menurut saya, hasil belajar sejarah yang diperoleh dikelas ini saat sebelum dan sesudah diterapkannya metode PBL berbasis kahoot mengalami perubahan yang cukup signifikan, dimulai dari banyaknya teman-teman yang belum mencapai kkm termasuk saya sendiri hingga banyak siswa yang sudah mencapai kkm setelah diterapkannya metode PBL" (M. Gheza Ramadan, Senin 11 Maret 2022, pukul 9.30).

Peneliti pada saat proses penerapan metode PBL dalam pembelajaran sejarah berlangsung yang dilaksanakan dikelas X IPS 3 SMAN 3 Kota Jambi, diamati langsung oleh observer yang bernama Foni

Refika Anggelia, peneliti juga melakukan.

Wawancara dengan observer penelitian yakni saudari Foni mengenai terjadinya peningkatan hasil belajar sejarah dikelas X IPS 3 SMAN 3 Kota Jambi, Foni mengungkapkan bahwa: "perubahan kondisi siswa saat proses pembelajaran sejarah berlangsung dengan penerapan metode PBL berbasis kahoot mengalami banyak perubahan diantaranya, kondisi kelas yang lebih kondusif dan siswa yang mudah diatur, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan memiliki rasa tanggung jawab yang lebih baik dari tugas yang diberikan pada saat proses diskusi berlangsung" (Foni Refika Anggelia. Senin 11 Maret 2022 pukul: 11.00).

### 1. Pembahasan Siklus I

Pada tindakan siklus I ini metode PBL mulai pertama kali diperkenalkan dan diterapkan kepada siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Kota Jambi, siswa baru mengenal metode pembelajaran tersebut, sehingga dalam penerapan metode pembelajaran ini terdapat kendala-kendala dalam proses pembelajaran seperti kondisi kelas kurang kondusif, keluhan disaat pembagian kelompok, banyak siswa yang kurang rasa tanggung jawab saat diskusi kelompok. Namun peneliti membimbing siswa memahami secara perlahan-lahan mengenai metode PBL berbasis kahoot.

Hasil penelitian tindakan siklus I menunjukkan mengalami peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan tindakan / pra tindakan, guru memberikan pemahaman secara perlahan-lahan tentang proses pembelajaran metode PBL berbasis kahoot, beberapa siswa mulai

memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran.

Jika pada pra tindakan siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa dari 31 siswa sedangkan pada siklus I yang sudah dilakukan tindakan, pada tindakan I penilaian kognitif siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dari 31 siswa, pada tindakan 2 penilaian kognitif siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa dari 31 siswa, dan pada tindakan 3 penilaian kognitif siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dari 31 siswa.

Tentunya hasil dari pra tindakan dan siklus I ini mengalami peningkatan hasil belajar meski belum memenuhi persentase kelas sebesar 70% yang berarti harus rata-rata 20 siswa yang tuntas, begitupun dengan penilaian ranah afektif dan psikomotor. Dengan berakhirnya siklus I peneliti dan guru melakukan refleksi pada proses pembelajaran dan pada siswa agar pada siklus ke II dapat meningkat lebih baik dari sebelumnya.

## **2. Pembahasan Siklus II**

Pembahasan tindakan siklus II ini tentunya berpedoman pada hasil I refleksi di siklus I, pada siklus II ini guru diharuskan banyak memberi penguatan motivasi agar siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar. Siswa juga diminta untuk lebih memiliki rasa tanggung jawab pada saat diskusi kelompok. Pada siklus II ini lebih fokus menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada siklus I seperti pada saat pembagian kelompok banyak siswa yang mengeluh juga keadaan kelas yang menjadi tidak kondusif setelah pembagian kelompok.

Tentunya tindakan-tindakan yang dilakukan ini agar dapat mencapai ketuntasan kelas sebesar 70%. Didalam siklus ini siswa mulai

menunjukkan peningkatan dengan saling bekerja sama didalam kelompok diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga kelas dengan sendirinya menjadi lebih kondusif dan teratasi.

Hasil belajar pada siklus II tentunya mengalami peningkatan karena ada beberapa usaha-usaha yang dilakukan oleh guru. Pada siklus II tindakan I siswa yang tuntas mencapai 54%, pada tindakan 2 siswa yang tuntas mencapai 64%, sedangkan pada tindakan 3 siswa yang tuntas mencapai 77%, hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II pada ranah kognitif mengalami peningkatan yang signifikan. Sedangkan ranah afektif dan psikomotor juga mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil ranah afektif, psikomotor dan kognitif siswa pada siklus sebelumnya.

Masalah yang ada dalam PTK ini telah diuraikan didalam latar belakang seperti, durasi waktu pembelajaran yang terbatas, keadaan kelas yang tidak kondusif, dan masih terdapat siswa yang pasif dalam pembelajaran, juga disaat pemberian evaluasi pembelajaran sejarah hanya ada beberapa siswa yang mencapai ketuntasan dalam menjawab soal tersebut. Penerapan metode PBL berbasis Kahoot juga menjadi perhatian peneliti, kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan monoton sehingga tidak menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan proses pembelajaran karena kualitas pengajaran menentukan hasil belajar. Berdasarkan pembahasan yang telah

disampaikan diatas, dapat disimpulkan metode pembejarian yang dipilih dan digunakan pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMAN 3 Kota Jambi.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti di kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Kota Jambi yang berjumlah 31 siswa, maka peneltian tindakan tersebut memperoleh peningkatan hasil belajar setelah menerapkan metode pembelajaran problem based learning berbasis game kahoot, peningkatan hasil belajar tersebut meliputi pelaksanaan siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus diadakan 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa yakni 63,38, sedangkan siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa yakni 75,58, hal ini terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus satu dan siklus berikutnya. Jadi kesimpulannya dengan penerapan Problem based learning berbasis game kahoot pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 3 Kota Jambi pada mata pelajaran sejarah.

### Daftar Pustaka

- Abdullah T. (1996). *“Di Sekitaran Pengajaran Sejarah Yang Refleksi Dan Inspiratif”*. Dalam *Jurnal Sejarah Pemikiran, Rekontruksi, Persepsi Oleh Masyarakat Sejarawan Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ahmad, Susanto, (2013) *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada
- Media Group.
- Amir, Taufiq (2016). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Anderson,L. W. dan D. R. Karthwohl (2015). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengejaran, dan asesmen revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*.
- Aunurrahman, (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi, (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsika, dkk. (2016). *Buku Pedoman Problem Based Learning (PBL)*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Daryanto. 2014. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deddy, Mulyana (2014). *Metode penelitian komunikasi: contoh-contoh penelitian kualitatif dengan pendekatan praktis*. Cetakan ke 3. Bandung: PT Remaja Rosyadakarya
- Dimyat dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. GP Press Group.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- I Gde Widja (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana. Indonesia



- Ismaun (2013). *Pengantar Belajar Sejarah Sebagai Ilmu Dan Wahana Pendidikan*. Bandung: Historia Utama Press.
- Joko Subagyo (2018). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rofiyanti, F, & Sari. 2017. TIK untuk AUD: Penggunaan Platfrom Kahoot dalam menumbuhkan jiwa kompertitif dan kolaboratif anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan pendidikan anak usia dini*, 108-109
- Rusman, (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Pemuda Rosdakarya
- Wang dan Lieberoth. 2016. The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using kahoot. *Journal of science and technology. Norwegian university*