

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar

Diterima:
25 Oktober 2023
Revisi:
1 November 2023
Terbit:
30 November 2023

^{1*}Dwi Puspitasari, ²Maria Ulfah, ³Iwan Ramadhan, ⁴Yohana
Francisca Dina Rosa Wijayati
^{1,2,3}Universitas Tanjungpura
⁴SMA Negeri 7 Pontianak

Abstrak— Penelitian ini dilaksanakan pada dasarnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yakni menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot). Permasalahan dalam penelitian ini ditemukan pada saat pelaksanaan observasi awal Praktik Pengalaman Lapangan 2 yang terlaksana di SMA Negeri 7 Pontianak kelas X.B. Pada awal pembelajaran teridentifikasi kasus, antara lain peserta didik tidak mendengarkan materi yang disampaikan guru, peserta didik terlihat banyak yang menguap ketika pembelajaran berlangsung, selain itu, hasil profiling melalui asesmen diagnostik dari 36 peserta didik hanya ada 2 anak yang menyukai pembelajaran sejarah. Dari permasalahan tersebut memberikan dampak pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah kurang aktif. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, untuk menghadapi kendala tersebut harus dapat menerapkan pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah dengan memadukan model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning sedangkan media yang digunakan adalah offline (permainan dadu) dan online (Kahoot). Perpaduan model dan media ini memiliki potensi menjadikan pembelajaran sejarah menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci— pembelajaran problem based learning, media games dadu, kahoot, hasil belajar

Abstract— This research was fundamentally conducted to enhance students' learning outcomes in the history subject by implementing a problem-based learning model using both offline (history dice game) and online (Kahoot quiz) media. The issues addressed in this study were identified during the initial observation of the Practicum Experience 2 at SMA Negeri 7 Pontianak, class X.B. At the beginning of the learning process, issues such as students not paying attention to the teacher's material, visible signs of disengagement, and a diagnostic assessment profiling of 36 students revealing that only 2 students had an interest in history learning were identified. These issues had an impact on the low level of student engagement in history learning. To address these challenges, it was necessary to implement engaging, innovative, and enjoyable learning. One alternative applied in history education was the combination of a Problem-Based Learning model with offline (dice game) and online (Kahoot) media. The integration of this model and media has the potential to make history learning enjoyable and student-centered.

Keywords— problem based learning, dice game media, kahoot, learning outcomes

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Dwi Puspitasari,
Universitas Tanjungpura,
Email: pitaapuspitaa15@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Hasil belajar menjadi salah satu elemen yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, hasil belajar menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Nafiati, 2021). Selain itu, hasil belajar juga didefinisikan sebagai target untuk memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditetapkan pada masing-masing lembaga pendidikan maupun sekolah. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan membutuhkan strategi dalam setiap bidang konten pembelajaran (Ramadhan & Warneri, 2023). Proses belajar pada materi pelajaran sejarah memiliki banyak manfaat yang penting dalam kehidupan kita. Mata pelajaran sejarah dalam hal ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang masa lalu, tetapi juga membantu kita memahami konteks masa kini, menghindari kesalahan masa lalu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menghargai warisan budaya. Melalui berbagai mata pelajaran di sekolah tujuan pendidikan nasional selalu diupayakan tercapai. Peran penting pendidikan dimulai dari memperbaiki kualitas dan kuantitas pendidikan di setiap satuan pendidikan (Nawai et al., 2023). Pendidikan merupakan proses yang dilaksanakan terus menerus yang dimulai dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan memanusiakan kepada manusia maupun dari manusia (Ramadhan, 2023).

Pembelajaran Sejarah dalam pendidikan sebagai alternatif solusi yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik salah satunya adalah dengan menggabungkan model pembelajaran dan media pembelajaran baik offline maupun online. Model pembelajaran yang digunakan adalah problem-based learning, sedangkan media offline yang digunakan adalah permainan dadu sejarah, media online yang digunakan adalah Kahoot. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan metode pengajaran yang didasarkan pada permasalahan yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerjasama secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencari solusi, berpikir kritis, dan menganalisis serta menggunakan sumber belajar yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah yang digunakan dalam PBL mencakup mengorientasi siswa terhadap masalah, mengorganisasikan siswa, membimbing siswa dalam penyelidikan baik individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, dan yang terakhir adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (MILA, 2023). Selain metode, media dalam pembelajaran juga memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Guru

memberikan peran untuk menstimulus peserta didik agar mampu berpikir kritis dan memiliki literasi yang baik (Hardiansyah et al., 2021).

Seperti penggunaan media yang akan menstimulasi peserta didik, bentuk media dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta konsep-konsep pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik (Shalikhah, 2016). Menurut (Ramadhan & Warneri, 2023) peran guru terhadap proses pembelajaran yang paling penting ialah mengembangkan kemampuan untuk mengikuti tuntutan zaman.

Adapun pada penggunaan selain berbasis teknologi yang dapat digunakan ialah media pembelajaran dengan menggunakan media offline yakni dengan permainan dadu merupakan permainan edukasi yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Setiap pemain bergiliran melempar dadu untuk memindahkan bidaknya dari satu kotak ke kotak lainnya. Pada setiap plot terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi sejarah. Media online berupa kuis kahoot merupakan aplikasi kuis yang disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki tujuan melibatkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan bentuk objektif di gawai mereka masing-masing yang dibantu melalui web browser dengan alamat www.kahoot.it. Dalam pelaksanaan kuis ini siswa dituntut untuk dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan secara cepat dan tepat. Dengan menggunakan media offline maupun online ini kita dapat mengevaluasi hasil belajar secara langsung dan cepat karena kita dapat melihat pemahaman siswa berdasarkan skor yang diperoleh selama menjalankan permainan dan kuis ini. Era ini, proses pendidikan dituntut beradaptasi dengan penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran (Mardiyanti et al., 2023). Baik secara online maupun offline. Salah satu strategi pembelajaran ialah memperdayakan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran (Ramadhan et al., 2022).

Pada penerapan media offline ini, setelah observasi awal di kelas X.B SMA Negeri 7 Pontianak sebelum memulai siklus penelitian, teridentifikasi beberapa permasalahan pada pembelajaran sejarah. Beberapa permasalahan tersebut antara lain kecenderungan siswa untuk tidak mendengarkan saat pembelajaran sejarah, siswa terlalu sibuk dengan kegiatannya sendiri dan terus menerus berbicara dengan temannya sehingga menyebabkan guru kurang memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu, sebagian siswa menganggap pembelajaran sejarah di sekolah sangat membosankan. Mereka memandang sejarah hanyalah cerita tentang peristiwa masa lalu yang tidak akan terulang kembali, seringkali hanya berisi informasi tentang tempat, waktu, dan nama orang yang perlu dihafal dan diingat. Penelitian ini dijalankan dengan tujuan

meningkatkan pengajaran sejarah serta mendorong partisipasi aktif dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa (Partiwi, 2022)

Untuk menghadapi tantangan tersebut, salah satu pilihan menarik adalah menerapkan model pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBL) (Sulistiana, 2022), yang melibatkan penggunaan media offline seperti permainan dadu sejarah dan media online seperti kuis kahoot. Penerapan model pembelajaran ini berpotensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa. Menurut (Ramadhan, 2021) pembelajaran yang bermakna dan memberikan pengalaman baru kepada siswa akan semakin membangun pengetahuan peserta didik. Diharapkan dengan adanya penggabungan metode dan media dapat mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran sejarah khususnya dalam memahami materi konsep berpikir sejarah dan penelitian sejarah. Model pembelajaran merupakan rencana atau pola untuk digunakan atau dipakai sebagai pedoman (Gunarto, 2013: Ulmi, 2022). Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menggunakan judul “Penerapan Model PBL dengan Media Games Dadu Dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Sejarah.

II. METODE

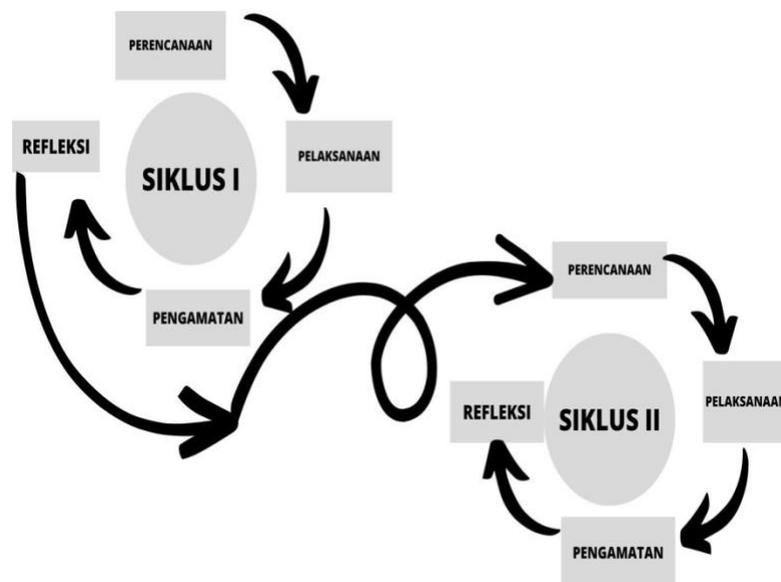
Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kolaboratif. PTK merupakan suatu bentuk penelitian praktis yang dilakukan guru di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Pendekatan ini sangat efektif dalam mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang solusi yang tepat dan menguji keefektifannya secara langsung di dalam kelas. PTK sebagai pendekatan peningkatan mutu pendidikan berdasar pada sebuah progres. PTK memberikan dorongan kepada guru untuk mencermati metode pengajarannya secara mandiri, berpikir secara mendalam serta bersedia memodifikasinya. PTK tidak hanya melibatkan pengajaran tetapi juga pemahaman secara teliti serta mendalam terhadap proses pengajaran untuk mempersiapkan proses perubahan dan perbaikan kemajuan pembelajaran.

PTK memiliki tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran, serta memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Dalam PTK, peneliti berperan ganda yaitu pengamat dan guru pelaksana pembelajaran berdasarkan modul yang didesain oleh peneliti. Model PTK meliputi 4 tahap dalam setiap siklusnya yaitu rencana, eksekusi, pengamatan dan refleksi.

Berikut penjelasan mengenai empat tahapan PTK:

1. Tahap perencanaan merupakan waktu untuk mempersiapkan modul ajar dan media ajar berdasarkan hasil observasi awal dan kesimpulan yang ditemukan.
2. Tahap eksekusi atau implementasi adalah ketika guru yang juga sebagai peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menerapkan modul ajar dan media ajar yang sudah dirancang.
3. Tahap pengamatan dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan garis besar mengenai dampak proses pembelajaran yang telah dilaksanakan..
4. Terakhir fase refleksi, merupakan fase dimana dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan. Hasil penilaian ini akan menjadi dasar perbaikan pada pertemuan selanjutnya (siklus 2).

Pelaksanaan siklus 1 telah tersaji data serta hasil refleksi sebagai indikator optimalisasi pembelajaran, berikutnya akan dilanjutkan pada pelaksanaan siklus 2. Adapun skema siklus PTK yang ditampilkan adalah :



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Lokasi PTK dilaksanakan di SMA Negeri 7 Pontianak yang beralamat di Jalan Sulawesi Dalam no 10, Kota Pontianak. Sasaran penelitian merupakan siswa Kelas X B SMA Negeri 7 Pontianak. Jumlah keseluruhan siswa di kelas XB adalah 36, hanya saja pada saat penelitian dilakukan hanya 28 siswa digunakan untuk analisis. Di antara 28 siswa tersebut, terdapat 7 laki-laki dan 21 perempuan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian kelompok yakni permainan dadu sejarah, serta penilaian individu dengan menggunakan web browser kahoot.it untuk menyajikan soal pilihan ganda. Penilaian individual ini dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil tes akademik yang didapatkan setelah siklus dikaji secara menyeluruh untuk mengetahui

nilai rata-rata prestasi akademik dan angka ketuntasan belajar klasikal.

Untuk mendapatkan jumlah persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

P = Jumlah presentase Ketuntasan belajar klasikal pada siswa.

Parameter keberhasilan dalam PTK yang dilaksanakan adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah siklus demi siklus yang dibuktikan dengan telah dicapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan dalam penelitian ini, implementasi model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XB SMA Negeri 7 Pontianak dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada pelaksanaan siklus 1 dalam kinerja kelompok tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan tingkat ketuntasan belajar klasikal individu mencapai 71,42%. Sedangkan pada siklus 2, rata-rata nilai ketuntasan belajar klasikal kelompok sebesar 100% dan nilai ketuntasan belajar klasikal individu juga mencapai 100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) telah berhasil meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sejarah siswa kelas X.B di SMA Negeri 7 Pontianak.

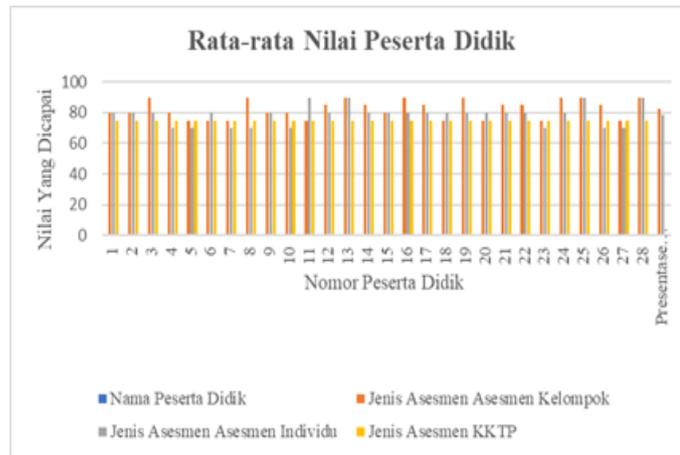
1. Pembelajaran Pada Siklus 1

Dalam tahap rencana awal, peneliti melakukan persiapan yang dibutuhkan untuk melakukan tindakan dengan menerapkan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) pada materi konsep berpikir sejarah dan penelitian sejarah. Kegiatan perencanaan meliputi langkah-langkah berikut:

- a. Berkonsultasi dengan guru pembimbing terkait pelaksanaan siklus 1 yang akan dilaksanakan.
- b. Mempersiapkan materi pelajaran.
- c. Membuat Modul Ajar khusus untuk siklus tersebut, yang dibagi menjadi dua kali pertemuan, yaitu 1 JP (Jam Pelajaran) dan 2 JP
- d. Menyiapkan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot).
- e. Menyusun lembar kerja pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), media offline (Games Dadu Pengetahuan Sejarah), dan media online (Kuis Kahoot).
- f. Membuat evaluasi yang akan digunakan sebagai alat ukur ketuntasan hasil belajar peserta

didik. Dengan persiapan ini, peneliti siap melaksanakan eksekusi dalam proses pembelajaran siklus 1 dengan model pembelajaran yang telah dirancang.

Eksekusi tindakan siklus 1 dilakukan pada hari Selasa dan Kamis (22 dan 28 Agustus 2023) Selasa pada pukul 11.00-11.45, sedangkan Kamis pada pukul 08.30 - 10.00) WIB. Dalam pelaksanaan siklus 1 yang menjalankan tugas sebagai guru adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru pamong. Setelah melaksanakan proses pembelajaran sesuai model PBL dengan media offline (Permainan Dadu Sejarah) dan media online (Kahoot Quiz), langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Penilaian ini didasarkan pada penilaian kelompok meliputi skor kelompok pada Permainan Dadu Sejarah serta penilaian individu meliputi skor Kuis Kahoot yang diberikan guru kepada siswa. Jumlah siswa pada kelas ini berjumlah 36, namun pada pelaksanaan siklus 1 hanya diikuti 28 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 dapat ditunjukkan pada grafik dan tabel sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Adapun keterangan hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan siklus 1, tertera pada tabel berikut:

Tabel.1 Hasil Belajar Siswa.

No	Nama Siswa	Jenis Asesmen			Keterangan			
		Asesmen Kelompok	Asesmen individu	KK TP	Kelompok Tuntas	Kelompok Tidak Tuntas	Individu Tuntas	Individu Tidak Tuntas
1	AA	80	80	75	✓		✓	
2	AC	80	80	75	✓		✓	
3	AD	90	80	75	✓		✓	
4	AA	80	70	75	✓			✓
5	DA	75	70	75	✓			✓
6	D	75	80	75	✓		✓	
7	EA	75	70	75	✓			✓

8	GA	90	70	75	✓		✓
9	GC	80	80	75	✓	✓	
10	GN	80	70	75	✓		✓
11	HW	75	90	75	✓	✓	
12	JS	85	80	75	✓	✓	
13	KT	90	90	75	✓	✓	
14	KD	85	80	75	✓	✓	
15	K	80	80	75	✓	✓	
16	LN	90	80	75	✓	✓	
17	MF	85	80	75	✓	✓	
18	NR	75	80	75	✓	✓	
19	NS	90	80	75	✓	✓	
20	NA	75	80	75	✓	✓	
21	NS	85	80	75	✓	✓	
22	NZ	85	80	75	✓	✓	
23	RQ	75	70	75	✓		✓
24	RD	90	80	75	✓	✓	
25	RF	90	90	75	✓	✓	
26	SP	85	70	75	✓		✓
27	SH	75	70	75	✓		✓
28	WLM	90	90	75	✓	✓	
Presentase		82,5	78,57				

Dibawah ini merupakan hasil ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus 1 :

Tabel.2 Ketuntasan Belajar Klasikal.

Siklus	Nilai Rerata asesmen kelompok	Nilai Rerata Asesmen individu	Ketuntasan Klasikal Kelompok	Ketuntasan Klasikal Individu
Siklus 1	82,5	78,57	100 %	71,42 %

Berdasarkan Gambar 1 dan Tabel 1 yang telah disajikan menunjukkan rerata hasil belajar siswa siklus 1 pada penilaian kelompok sebesar 82,5, dimana total siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran siklus 1 berjumlah 28 siswa dan seluruh siswa dinyatakan tuntas, sedangkan Pada penilaian individu terdapat 20 siswa yang telah tuntas dalam mengerjakan kuis kahoot sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Berdasarkan **Tabel 2** di atas terlihat bahwa untuk kegiatan pembelajaran siklus 1 rerata nilai yang telah dicapai siswa dalam penilaian kelompok yakni 82,5 dan tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal adalah 100%. Rata-rata skor penilaian kelompok dihitung dengan menghitung jumlah skor siswa sebesar 2.310 dibagi jumlah siswa 28 orang, sehingga diperoleh nilai rerata sebesar 82,5. Untuk itu angka ketuntasan hasil belajar klasikal pada penilaian kelompok dihitung dengan menghitung jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu 28 dibagi dengan jumlah siswa yaitu 28 kemudian dikalikan dengan 100 sehingga diperoleh 100%. Sedangkan untuk kegiatan penilaian individu siklus 1 rata-rata nilai yang dicapai siswa sebesar

78,57 dan tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal sebesar 71,42%. Rata-rata skor penilaian individu dihitung dengan menghitung total skor siswa yakni 2200 dibagi dengan jumlah siswa 28 orang sehingga diperoleh skor rata-rata 78,57. Sementara itu, tingkat penyelesaian metode pembelajaran klasikal dalam penilaian individu dihitung dari jumlah siswa yang tuntas yakni 20, dibagi dengan jumlah siswa yaitu 28, kemudian dikalikan dengan 100 sehingga diperoleh ketuntasan klasikal individu sebesar 71,42%.

Refleksi setelah pelaksanaan siklus 1 yakni terdapat sebagian siswa yang masih belum fokus dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah, selain itu masih terdapat siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya, pada saat pembentukan kelompok masih ada sebagian siswa yang belum dapat menerima segala keputusan yang telah ditetapkan bersama. Selain itu, pada saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung masih ada siswa yang tidak serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan, tidak mau bekerja atau kurang aktif. Pada hasil tes akhir peserta didik yang telah diberikan oleh guru walaupun nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai KKTP akan tetapi persentase ketuntasan belajar klasikal masih belum mencapai skor yang optimal. Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan perbaikan pada tahap pembelajaran di siklus 2 agar kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan lebih baik lagi.

2. Pembelajaran Pada Siklus 2

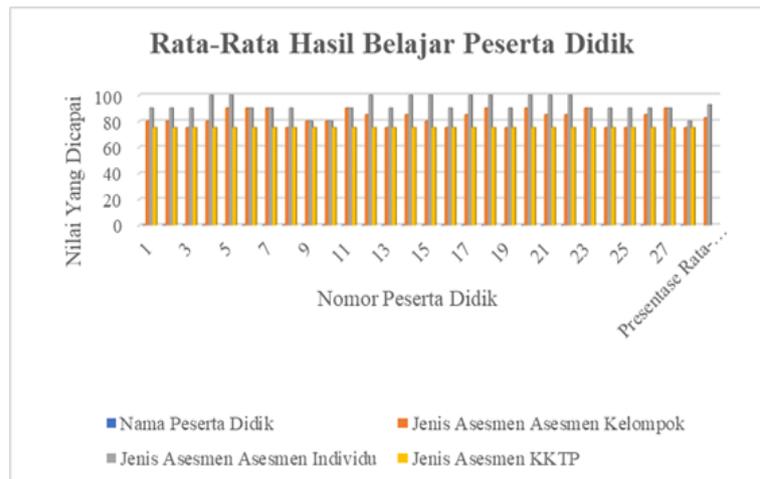
Pada siklus 2 kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengatasi kekurangan pada Siklus 1. Siklus 2 terdiri dari empat tahap yaitu rencana, eksekusi, pemantauan dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran dalam siklus 2, pada tahap rencana peneliti akan menerapkan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot). Berdasarkan hasil kegiatan siklus 1 untuk penilaian kelompok, sasaran ketuntasan 100% telah tercapai, sedangkan pada penilaian individu terdapat 8 siswa yang belum lulus KKTP, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus 2, dengan harapan pembelajaran pada siklus 2 semakin meningkat. Rata-rata nilai ketuntasan pembelajaran klasikal lebih dari 75% diatas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Adapun tahapan pelaksanaan pada siklus 2 yaitu:

- a. Melakukan konsultasi dengan guru pamong terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II.
- b. Menyusun modul ajar dengan tetap menggunakan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot).
- c. Menyiapkan materi pembelajaran melalui penggunaan media seperti canva.
- d. Menyusun lembar kerja pada LKPD, media offline (Dadu Pengetahuan Sejarah) dan media online (Kuis Kahoot).
- e. Membuat tes hasil evaluasi menggunakan asesmen kelompok dengan games (Dadu Pengetahuan Sejarah) dan asesmen individu dengan menggunakan kuis Kahoot.
- f. Menyiapkan lembar refleksi dengan menggunakan laman web Padlet.
- g. Meningkatkan pengelolaan kelas dalam menerapkan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot).
- h. Membimbing siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi.

Eksekusi tindakan siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 29 Agustus 2023 pukul 10.15 s/d 11.45 WIB. Dalam pelaksanaan siklus 2 yang menjalankan tugas sebagai guru adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru pamong. Setelah melaksanakan proses pembelajaran sesuai

model PBL dengan media offline (Permainan Dadu Sejarah) dan media online (Kahoot Quiz), langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Penilaian ini didasarkan pada penilaian kelompok meliputi skor kelompok pada Permainan Dadu Sejarah serta penilaian individu meliputi skor Kuis Kahoot yang diberikan guru kepada siswa. Jumlah siswa pada kelas ini berjumlah 36, namun pada pelaksanaan siklus 2 hanya diikuti 28 siswa.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 2 dapat ditunjukkan pada grafik dan tabel sebagai berikut:



Gambar 2. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Adapun keterangan hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan siklus 2, tertera pada tabel berikut :

Tabel.3. Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Jenis Asesmen			Keterangan
		Asesmen Kelompok	Asesmen individu	KK TP	
1	AA	80	90	75	✓
2	AC	80	90	75	✓
3	AD	75	90	75	✓
4	AA	80	100	75	✓
5	DA	90	100	75	✓
6	D	90	90	75	✓
7	EA	90	90	75	✓
8	GA	75	90	75	✓
9	GC	80	80	75	✓
10	GN	80	80	75	✓
11	HW	90	90	75	✓
12	JS	85	100	75	✓
13	KT	75	90	75	✓

14	KD	85	100	75	✓	✓
15	K	80	100	75	✓	✓
16	LN	75	90	75	✓	✓
17	MF	85	100	75	✓	✓
18	NR	90	100	75	✓	✓
19	NS	75	90	75	✓	✓
20	NA	90	100	75	✓	✓
21	NS	85	100	75	✓	✓
22	NZ	85	100	75	✓	✓
23	RQ	90	90	75	✓	✓
24	RD	75	90	75	✓	✓
25	RF	75	90	75	✓	✓
26	SP	85	90	75	✓	✓
27	SH	90	90	75	✓	✓
28	WLM	75	80	75	✓	✓
Presentase		82,5	78,57			

Dibawah ini merupakan hasil ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus 2 :

Tabel.4. Ketuntasan Belajar Klasikal

Siklus	Nilai Rerata asesmen kelompok	Nilai Rerata Asesmen individu	Ketuntasan Klasikal Kelompok	Ketuntasan Klasikal Individu
Siklus 2	82,5	92,5	100 %	100 %

Berdasarkan Grafik 2 dan Tabel 3 yang telah disajikan menunjukkan rerata hasil belajar siswa siklus 2 pada penilaian kelompok sebesar 82,5, dimana total siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran siklus 2 berjumlah 28 siswa dan seluruh siswa dinyatakan tuntas, sedangkan pada penilaian individu terdapat 28 siswa yang telah tuntas dalam mengerjakan kuis kahoot, sehingga seluruh siswa dinyatakan telah memenuhi KKTP yang ditentukan. Berdasarkan Tabel 4 di atas terlihat bahwa untuk kegiatan pembelajaran siklus 2 rerata nilai yang telah dicapai siswa dalam penilaian kelompok yakni 82,5 dan tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal adalah 100%. Rata-rata skor penilaian kelompok dihitung dengan menghitung jumlah skor siswa sebesar 2.310 dibagi jumlah siswa 28 orang, sehingga diperoleh nilai rerata sebesar 82,5. Untuk itu angka ketuntasan hasil belajar klasikal pada penilaian kelompok dihitung dengan menghitung jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu 28 dibagi dengan jumlah siswa yaitu 28 kemudian dikalikan dengan 100 sehingga diperoleh 100%. Sedangkan untuk kegiatan penilaian individu siklus 2 rata-rata nilai yang dicapai siswa sebesar 92,5 dan tingkat ketuntasan pembelajaran klasikal sebesar 100%. Rata-rata skor penilaian individu dihitung dengan menghitung total skor siswa yakni 2590 dibagi dengan jumlah siswa 28

orang sehingga diperoleh skor rata-rata 92,5. Sementara itu, tingkat penyelesaian metode pembelajaran klasikal dalam penilaian individu dihitung dari jumlah siswa yang tuntas yakni 28, dibagi dengan jumlah siswa yaitu 28, kemudian dikalikan dengan 100 sehingga diperoleh ketuntasan klasikal individu sebesar 100%.

Hasil observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus 2 menunjukkan perubahan yang signifikan melalui penerapan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada materi konsep berpikir sejarah dan penelitian sejarah. Secara umum PTK yang dilaksanakan pada siklus 2 sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang. Hasil pengujian siklus 2 juga menunjukkan bahwa 28 siswa yang mengikuti penilaian memperoleh nilai rata-rata 82,5 pada penilaian kelompok, sehingga seluruh siswa yang berjumlah 28 orang dinyatakan tuntas. Selain itu, hasil penilaian individu mencapai nilai rata-rata 92,5 sehingga seluruh siswa yang berjumlah 28 orang juga dinyatakan tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah pada siklus 2 telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dapat disimpulkan bahwa PTK telah dilaksanakan dengan baik, khususnya pada materi konsep berpikir sejarah dan penelitian sejarah.

Menurut Pagarra dkk (2022) konsep media pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran, media pembelajaran dijadikan sebagai perantara maupun proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa yang berfungsi sebagai pemusat fokus perhatian siswa, penggugah emosi dan motivasi siswa, pengorganisasian materi pembelajaran, penyama persepsi dan pengaktif respon siswa. Dengan demikian menggabungkan model dan media dalam pembelajaran sejarah menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan sintak yang ada dalam model *problem-based learning* memuat aktivitas pembelajaran yang menuntut peserta didik bekerja lebih ekstra karena harus mencari jawaban atas permasalahan yang sudah disediakan oleh guru praktikan. Selain itu, penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran baik offline maupun online menjadikan pembelajaran lebih variatif, karena peserta didik dapat mengetahui hal baru, peserta didik juga dapat menuangkan segala bentuk ekspresi kedalam media yang sudah disediakan oleh guru.

Dengan demikian, model PBL dengan media offline (Permainan Dadu Sejarah) dan media online (Kuis Kahoot) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah dinyatakan selesai dan tidak dilanjutkan pada siklus pembelajaran berikutnya. Berdasarkan data yang telah disajikan pada tabel tersebut, kegiatan pembelajaran dari siklus 1 dan siklus 2, nilai rata-rata siswa dan angka ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X.B SMA Negeri 7 Pontianak tahun ajaran 2023/2024.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan PTK yang telah dilaksanakan, yakni penerapan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik melalui uji kinerja kelompok dan tes individu. Hal tersebut

dibuktikan dengan adanya persentase hasil belajar pada siklus 1 yakni perolehan nilai rata-rata uji kinerja kelompok adalah 82,5 dan terdapat hasil belajar klasikal sebesar 100%. Selain itu, pada penilaian individu menghasilkan penilaian individu sebesar 78,57 serta tingkat ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 71,42%. Sedangkan pada siklus 2, rerata nilai yang dicapai siswa dalam uji kinerja kelompok adalah 82,5 dan menghasilkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Selain itu, pada penilaian individu rata-rata nilai yang dicapai siswa sebesar 92,5 dan tingkat ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 100%. Dari adanya persentase tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) dapat meningkatkan hasil belajar siswa XB SMA Negeri 7 Pontianak pada mata pelajaran sejarah, sehingga terjadi peningkatan yang signifikan dari pelaksanaan siklus 1 sampai siklus 2 yang telah mencapai nilai standar Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) lebih dari atau sama dengan 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardiansyah, M. A., Ramadhan, I., Suriyanisa, S., Pratiwi, B., Kusumayanti, N., & Yeni, Y. (2021). Analisis perubahan sistem pelaksanaan pembelajaran daring ke luring pada masa pandemi COVID-19 di SMP. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5840-5852.
- Mardiyanti, L. R., Imran, I., Ramadhan, I., Asriati, N., Al Hidayah, R., & Suriyanisa, S. (2023). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Model Blended Learning Berbasis Media Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5814-5821.
- MILA, J. (2023). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Tema 2 Di Sdn 1 Kayuambon*. FKIP UNPAS.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Nawai, K., Imran, I. R., & Suriyanisa, D. (2023). Peran Orang Tua dalam Keberlangsungan Pendidikan Anak (Studi pada Masyarakat Perbatasan Malaysia di Desa Merakai Panjang Kabupaten Kapuas Hulu). *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(2), 216-224.
- Partiwi, S. U. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Peserta Didik Kelas Xi Mipa 4 Sma Negeri 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 689-703.
- Ramadhan, I., & Warneri, W. (2023). Migrasi Kurikulum: Kurikulum 2013 Menuju Kurikulum Merdeka pada SMA Swasta Kapuas Pontianak. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 741-750.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358-369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Ramadhan, I. (2023). Dinamika Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Aspek Perangkat Dan Proses Pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 14(2), 622-634.
- Ramadhan, I., Prancisca, S., & Imran, I. (2022). Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 10 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 76-88. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i1.2421>
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.

- Sulistiana, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Blimbing Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 127-133.
- Ulmi, T. F. (2022). Konstruksi Harmonisasi Melalui Model Pembelajaran Ibk Berbasis Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 534–542.