

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Definisi

Model yaitu kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan suatu aktivitas, di mana mengandung gambaran proses secara runtut dan terencana untuk menyelenggarakan pembelajaran bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.¹ Adapun model pembelajaran pada penelitian ini adalah *Problem Based Learning* (PBL).

PBL dikenal juga dengan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah yakni pembelajaran yang didasarkan pada pandangan konstruktivisme, terfokus pada proses belajar peserta didik (*student center*) di mana guru sebagai pembimbing atau fasilitator. PBL adalah model dalam pembelajaran yang terkenal di bidang kedokteran sejak 1970-an. Pembelajaran ini berorientasi pada penyajian masalah bagi peserta didik, baik itu nyata atau hanya simulasi, lalu peserta didik bertugas mencari penyelesaiannya melalui serangkaian penelitian dan pengamatan yang didasarkan pada teori, konsep, serta prinsip yang telah dipelajarinya. Selain menjadi hal utama, masalah juga memberikan rangsangan dan memandu proses pembelajaran. PBL mempunyai beberapa variasi, di antaranya terdapat lima bentuk masalah, yakni:²

- 1) Masalah sebagai pemandu, yakni sebagai acuan yang harus diperhatikan peserta didik saat mengerjakan soal.
- 2) Masalah sebagai alat evaluasi
Masalah diberikan setelah penjelasan dan tugas dari guru.
- 3) Masalah sebagai contoh
Masalah dijadikan contoh dan bahan belajar.
- 4) Masalah menjadi fasilitas proses belajar
Masalah dijadikan alat untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis.

¹ Euis dan Donni Juni Priansa Karwati, *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional Yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan Dan Berprestasi* (Bandung: Alfabeta, 2014).

² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, 2015th ed. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015).

5) Masalah sebagai stimulus belajar

Peserta didik dirangsang untuk mengembangkan keterampilan menghimpun serta menganalisis data terkait masalah.

PBL adalah lingkungan belajar dimana masalah mengendalikan proses pembelajaran. Peserta didik diberikan umpan berupa masalah sebelum pembelajaran. Masalah disajikan supaya peserta didik mengetahui bahwa mereka harus mempelajari beberapa pengetahuan baru sebelum menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan strukturnya, masalah dibedakan menjadi dua macam, yaitu masalah yang terdefinisi dengan baik (*well-defined problem*) dan masalah yang tidak terdefinisi dengan baik (*ill-defined problem*). Berbeda dengan Foshay dan Kirkley yang membagi masalah dalam 3 bentuk, yaitu terstruktur dengan baik (*well-structured*), sedang-sedang saja (*moderately-structured*), dan tidak terstruktur atau tidak lengkap (*illstructured*).³

Pemilihan tipe masalah yang tepat kepada peserta didik dalam PBL sangat penting. Tipe masalah dalam PBL yaitu masalah terbuka (*open-ended*) dan masalah terstruktur. Dalam masalah terstruktur, ketika memecahkan masalah, peserta didik dihadapkan pada beberapa sub masalah dan kesimpulan. Pada masalah terbuka, peserta didik diberikan masalah yang mempunyai beberapa alternatif penyelesaian dengan satu atau multi jawaban benar.⁴

Tujuan dari PBL sendiri adalah untuk meningkatkan kedisiplinan dan keberhasilan dalam beradaptasi dan berpartisipasi dalam perubahan, menerapkan pemecahan masalah dalam berbagai situasi, berpikir kreatif serta kritis, mengapresiasi berbagai pola pikir, keberhasilan dalam kerjasama tim, mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan, kemajuan dalam pengarahan diri, keterampilan berkomunikasi yang baik, menguraikan dasar-dasar pengetahuan,

³ Sri Hastuti Noer, "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended," *Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2014): 3.

⁴ Tatang Herman, "Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan* 1 (2017): 3.

kemampuan memimpin, dan penggunaan sumber-sumber yang beragam dan saling terkait.⁵

PBL juga diartikan sebagai pembelajaran di mana peserta didik ditantang untuk “*learn to learn*”, bekerja sama dalam tim untuk menemukan penyelesaian dari masalah-masalah autentik menggunakan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, serta dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar.⁶ Terdapat enam desain John Dewey yang harus dilaksanakan oleh peserta didik dalam pelaksanaan model PBL, meliputi:

- a) Merumuskan masalah, peserta didik menyebutkan permasalahan yang akan dipecahkan.
- b) Menganalisis masalah, yakni mempertimbangkan masalah melalui berbagai perspektif.
- c) Merumuskan hipotesis, yakni menetapkan beberapa kemungkinan penyelesaian berdasarkan pengetahuan.
- d) Mengumpulkan data, yakni menemukan dan mendeskripsikan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah.
- e) Menguji hipotesis, yakni mengambil atau membuat kesimpulan berdasarkan terbukti atau tidaknya hipotesis yang diajukan.
- f) Merumuskan saran pemecahan masalah, yakni mendeskripsikan saran yang bisa dilaksanakan sesuai kesimpulan yang dirumuskan.⁷

Jadi, model PBL dalam penelitian ini yakni proses pembelajaran yang diawali dengan pemberian umpan berupa masalah matematika yang sudah dirancang dan dipilih secara cermat, di mana peserta didik dituntut untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, strategi belajar mandiri, dan mampu berpartisipasi dalam kelompok.

b. Sintaks

Langkah-langkah pembelajaran atau sintaks dalam model PBL yang dikembangkan oleh Bransford and Stein meliputi; mengidentifikasi masalah, menetapkan masalah,

⁵ Eveline Siregar and Hartini Nara, “Teori Belajar Dan Pembelajaran” (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 121.

⁶ Agus Prasetyo K, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014).

⁷ Muhammad Fathur Rahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2015), 115.

mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, bertukar pikiran, dan memeriksa perbedaan pandangan, melakukan tindakan strategis, mengecek ulang dan mengevaluasi pengaruh dari solusi yang diterapkan.⁸

Selain itu sintaks model PBL tipe *trouble shooting* terdiri dari; merumuskan masalah, mengembangkan kemungkinan penyebabnya, menguji penyebab, kemudian melakukan evaluasi.⁹ Langkah-langkah PBL yang diatur dalam kurikulum 2013 mencakup (1) mengamati, orientasi peserta didik pada masalah, (2) menanya, merumuskan atau menemukan masalah, (3) menalar, dimana peserta didik mengidentifikasi pemecahan masalah yang dapat dilakukan atau proses pengumpulan data, (4) mengasosiasi, peserta didik merumuskan pemecahan masalah dari informasi yang sudah dikumpulkan, (5) melaporkan, mengkomunikasikan solusi berupa kesimpulan atau paparan lengkap, baik secara lisan ataupun tulisan.¹⁰

Berdasarkan pemaparan sintaks model PBL oleh beberapa ahli tersebut, sintaks model PBL pada penelitian ini meliputi lima langkah yakni, (1) Orientasi pada masalah, diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan fenomena guna memunculkan masalah, memberi motivasi peserta didik agar ikut serta dalam pemecahan masalah, (2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas, (3) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, (4) Menyajikan hasil kerja, guru membimbing peserta didik menyiapkan laporan hasil diskusi dan berbagi tugas dengan temannya, (5) Mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu peserta didik untuk refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan serta cara yang digunakan.

c. Kelebihan

Kelebihan dari pembelajaran berbasis masalah menurut Sanjaya yakni termasuk metode yang cukup baik untuk memahami suatu pelajaran, dapat menantang peserta didik dan

⁸ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, 2020th ed. (Grobogan: Sarnu Untung, 2020), 81.

⁹ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan: Sarnu Untung, 2020), 81–82.

¹⁰ E. Kosasih, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Yrama Widya, 2014), 91–96.

memberikan kepuasan ketika memperoleh materi baru, dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran, membimbing peserta didik dalam mentransfer pengetahuan guna memahami masalah autentik, membantu mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab saat pembelajaran berlangsung, memperlihatkan pada peserta didik bahwa setiap pelajaran adalah cara berpikir dan sesuatu yang harus dipahami, tidak hanya belajar dari guru atau buku, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki atau diperoleh dalam dunia nyata, serta meningkatkan minat peserta didik untuk terus belajar.¹¹

d. Kekurangan

Kekurangan pembelajaran berbasis masalah atau model PBL menurut Sanjaya yaitu kurangnya kepercayaan diri peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan yang disajikan, memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan, dan peserta didik belum memahami permasalahan yang disajikan dengan baik.¹²

2. Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah suatu *website* permainan yang dihadirkan sebagai *platform* pembelajaran di lembaga pendidikan. *Kahoot* berupa kuis *online* yang interaktif dimana disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan apabila jawaban yang benar dan peserta yang mengikuti kuis dapat langsung mengetahui nilai yang diperoleh. Pembelajaran dengan *game* dapat membantu proses pembelajaran agar efektif karena dapat menyajikan komponen lisan atau tulisan.¹³

Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan sebagainya. *Kahoot* mempunyai empat fitur, yakni *game*, kuis, diskusi, dan survei. Syarat awal untuk membuat akun *Kahoot* adalah memiliki akun *email*, baik itu *gmail*, *yahoo mail*, dan lainnya.¹⁴ Selanjutnya guru harus masuk ke *website Kahoot* (<http://getKahoot.com>) dan membuat akun *Kahoot*. Jika sudah memiliki akun *Kahoot*, guru bisa membuat tugas melalui fitur yang ada. Guru mendapatkan kode *Kahoot*. Peserta

¹¹ Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

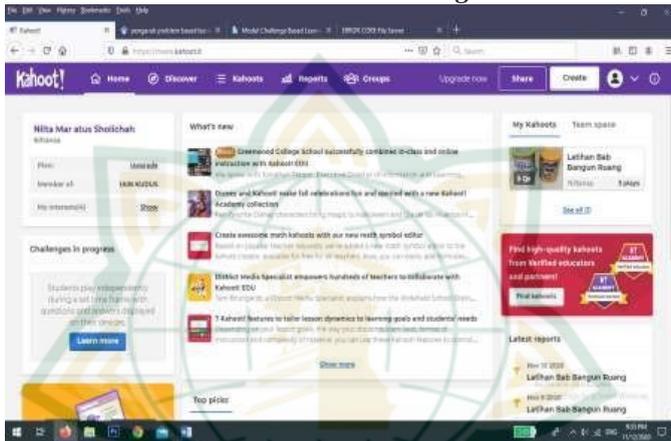
¹² Sutirman.

¹³ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot Dengan Combro*.

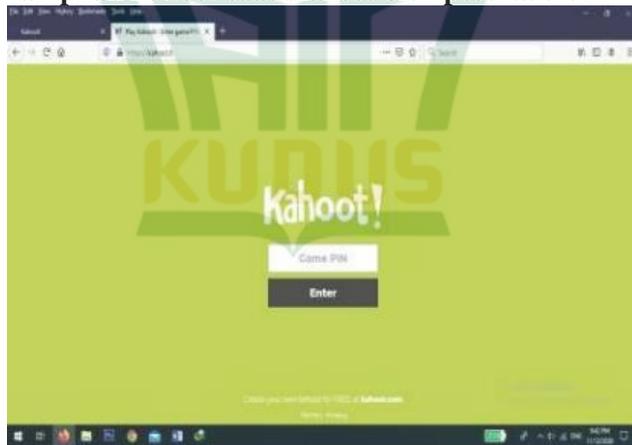
¹⁴ Sumarso.

didik dapat mengakses *Kahoot* menggunakan laptop maupun *smartphone* melalui website *www.Kahoot.it*. Kemudian masukkan PIN yang diberikan guru dan tulis nama. Lalu peserta didik akan memperoleh poin jika jawaban benar bagi penjawab tercepat dan langsung mengetahui posisi atau rangkingnya setiap kali menjawab.¹⁵

Gambar 2.1
Bentuk awal sesudah *log in*

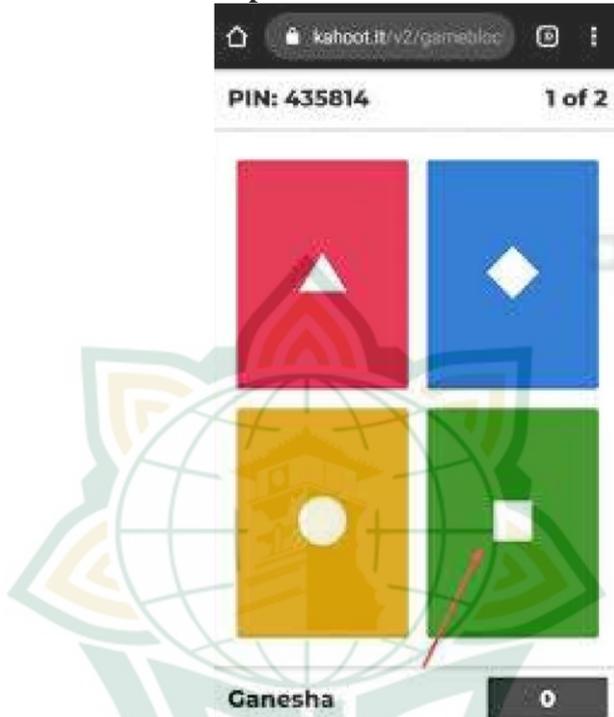


Gambar 2.2
Tampilan *Kahoot* saat diakses oleh peserta didik



¹⁵ Riyan Cahya Ramenda et al., “Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2019, 19.

Gambar 2.3
Tampilan di android



Kahoot dalam penelitian ini digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sebagai evaluasi berupa kuis yang disajikan dalam bentuk permainan, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, menantang dan menyenangkan.

3. Model PBL Berbantuan Aplikasi *Kahoot*

Model PBL berbantuan aplikasi *Kahoot* dalam penelitian ini merupakan pembelajaran matematika yang dilaksanakan melalui *Google Meeting* dengan mengenalkan peserta didik pada suatu masalah matematika, kemudian di akhir pembelajaran peserta didik diberi kuis yang dikerjakan melalui aplikasi *Kahoot* berupa soal pilihan ganda. Dengan model PBL, peserta didik dapat menyusun pengetahuan sendiri terutama pada masalah autentik matematika, menggunakan masalah nyata dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis sekaligus membangun pengetahuan baru, dibantu *Kahoot* yang dapat memotivasi peserta

didik untuk belajar.¹⁶ Peserta didik merasa tertantang dengan adanya kuis yang disajikan dalam bentuk permainan *Kahoot* ini.

Pembelajaran berbasis masalah berbantuan aplikasi *Kahoot* merupakan upaya mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar matematika sehingga dapat memperkuat pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran matematika dengan model PBL berbantuan *Kahoot* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diberitahu melalui *WhatsApp Group* untuk membuka *Google Meet* yang disiapkan guru.
- 2) Sebelumnya peserta didik wajib presensi terlebih dahulu dengan cara menyebutkan nomor absen dalam *WhatsApp Group*.
- 3) Orientasi pada masalah, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan fenomena yang menimbulkan masalah, memotivasi peserta didik agar ikut serta dalam proses pemecahan masalah.
- 4) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, guru membentuk grup serta membagikan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang memuat masalah dan meminta peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Membimbing penyelidikan kelompok, guru meminta peserta didik berdiskusi dan menawarkan cara untuk membantu dengan mengingatkan peserta didik bagaimana cara menentukan solusi apabila peserta didik belum mampu menjawab.
- 6) Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, guru membantu peserta didik dalam berbagi tugas dengan temannya serta merencanakan laporan hasil diskusi.
- 7) Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan LKPD.
- 8) Guru membantu peserta didik untuk refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan cara-cara yang digunakan.
- 9) Kemudian pada penutup (akhir) pembelajaran peserta didik diberikan kuis mengenai materi yang dipelajari melalui *Kahoot*. Sebelumnya Guru memberi arahan untuk membuka web <https://Kahoot.it/>

¹⁶ Santi Novita Sari, Ali Shodiqin, and Achmad Buchori, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Pada Materi Persamaan Lingkaran," *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang*, 2019, 443.

10) Guru memberikan PIN untuk bermain *Kahoot* yang dicantumkan oleh guru pada *WhatsApp Group*.

4. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep termasuk kecakapan penting yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar matematika. Pemahaman adalah keterampilan untuk mengerti sebuah gagasan, bisa menyatakan kembali materi yang diajarkan dalam bentuk yang lebih sederhana dan dimengerti, serta dapat menginterpretasikan dan menerapkannya.¹⁷ Kompetensi memahami dalam Kurikulum 2013 ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, rumus, atau fakta-fakta yang selanjutnya ditafsirkan dan dirangkai kembali menggunakan kata-kata sendiri.¹⁸

Konsep sendiri adalah abstraksi yang mewakili suatu objek, aktivitas, atau hubungan yang beratribut sama. Bisa diartikan juga sebagai ide atau pemikiran untuk menggolongkan suatu objek dalam contoh dan non contoh.¹⁹ Pemahaman konsep yakni kemampuan untuk mengerti konsep, operasi, serta hubungan dalam matematika. Pemahaman konsep diartikan sebagai keterampilan dalam menangkap pengertian-pengertian, misalnya memahami apa yang diajarkan, menyatakan kembali konsep, mengklasifikasi suatu objek serta mengungkapkan materi yang disajikan dalam bentuk yang mudah dimengerti dengan bahasa sendiri.²⁰

Pemahaman konsep juga disebutkan dalam Depdiknas (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006) tentang Standar isi pada bagian tujuan mata pelajaran matematika, dimana terdapat lima kompetensi matematika yang terdiri atas pemahaman konsep, logika, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan, serta mempunyai sifat menghargai kegunaan matematika.²¹ Indikator

¹⁷ Riyan Cahya Ramenda, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP," *Skripsi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung Tahun*, 2019, 18–19.

¹⁸ E. Kosasih, *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Yrama Widya, 2014).

¹⁹ Siti Fatimah Tahir, "Perbandingan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Model Pembelajaran Group Investigation Pada Siswa Kelas XI IPA MAN 1 Makassar," 2017, 22.

²⁰ Tahir.

²¹ E R Ningsih, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Statistika," *Artikel Skripsi.(Online)*. [https://simki.unpkediri ...](https://simki.unpkediri...), 2016, http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.01.05.0080.pdf.

kemampuan pemahaman mengenai konsep matematika berdasarkan NCTM yaitu:²²

- a. Menjelaskan konsep baik lisan maupun tulisan
- b. Menemukan konsep
- c. Memanfaatkan model, diagram, atau simbol dalam menyatakan konsep
- d. Mengganti bentuk presentasi menjadi bentuk lainnya
- e. Mengetahui makna dan penafsiran suatu konsep
- f. Menentukan karakteristik konsep dan kendalanya
- g. Membandingkan konsep.

Indikator kemampuan pemahaman konsep matematika dalam kurikulum 2006 (KTSP) yakni:²³

- a. Menyatakan kembali suatu konsep
- b. Menggolongkan objek berdasarkan karakteristik tertentu sesuai konsep
- c. Menentukan contoh dan bukan contoh dari konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
- f. Memanfaatkan, menggunakan, dan memilih prosedur atau operasi.
- g. Menerapkan konsep atau algoritma dalam penyelesaian masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, pemahaman konsep menurut penelitian ini yakni kemampuan peserta didik untuk mengerti apa yang diajarkan kepadanya kemudian dapat menyatakan kembali menggunakan bahasa sendiri serta dapat mengkaitkan suatu objek berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Selain itu peserta didik mampu menerapkan konsep dengan tepat dalam menyelesaikan masalah. Indikator kemampuan pemahaman konsep matematis dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yakni:

- a. Menyatakan kembali konsep
- b. Menggolongkan objek berdasarkan karakteristik tertentu
- c. Menyajikan konsep ke beragam bentuk representasi matematika
- d. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari konsep

²² Riyan Cahya Ramenda, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP," *Skripsi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung*, 2019, 88.

²³ Ramenda.

- e. Memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu
 - f. Menerapkan konsep dan algoritma dalam penyelesaian masalah.
- 5. Minat Belajar**

a. Pengertian minat belajar

Minat muncul ketika seseorang memiliki ketertarikan akan sesuatu dan merasa bahwa sesuatu tersebut bermakna bagi dirinya. Minat adalah pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang muncul disertai kemauan dan tergantung pada bakat dan lingkungan. Pengertian paling dasar tentang minat yaitu sibuk, tertarik, dan terlibat dengan sesuatu karena menyadari pentingnya kegiatan itu.²⁴

Belajar adalah aktivitas untuk mengubah tingkah laku seorang individu yang didasarkan pada proses latihan dan pengalaman yang didapatkan.²⁵ Belajar sebagai salah satu kegiatan interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku.²⁶ Saat dikaitkan dengan belajar, minat tidak bisa dipisahkan dari kepribadian seseorang, motivasi, pandangan terhadap diri sendiri, faktor genetik, serta pengaruh eksternal. Minat belajar berarti adanya dorongan-dorongan yang timbul dalam diri peserta didik secara sadar, penuh ketenangan serta kedisiplinan ketika mempelajari sesuatu, sehingga individu merasa senang melakukannya.²⁷

Keberhasilan dalam belajar tidak terlepas dari adanya minat. Dengan adanya minat, peserta didik akan berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran sehingga materi dapat dipahami dengan baik. Minat yang tinggi dalam belajar akan mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁸ Minat memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik dan membentuk pola pikir melalui

²⁴ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205–7, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

²⁵ H. Baharuddin, *Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017).

²⁶ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

²⁷ Lestari and Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*.

²⁸ Bida Belindar Nurbaya, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Malang," *Skripsi IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2020, 49–50.

aktivitas pembelajaran.²⁹ Pendidik sebaiknya berusaha membangkitkan minat peserta didik untuk menguasai pengetahuan yang ada dalam bidang studinya dengan memupuk sifat-sifat yang baik.³⁰

Minat berguna untuk mendorong keinginan seseorang, penguat hasrat, juga penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri. Fungsi minat dalam pembelajaran adalah untuk melahirkan perhatian serta merta atau spontan, memudahkan tercapainya konsentrasi karena peserta didik memusatkan pikiran terhadap suatu pelajaran. Selain itu, minat juga berfungsi mencegah gangguan dari luar, peserta didik tidak bisa fokus jika minat belajarnya rendah. Minat juga dapat memperkuat ingatan peserta didik terhadap suatu pelajaran dan dapat memperkecil kebosanan yang muncul dalam diri sendiri.³¹ Aspek-aspek dalam minat yang perlu diketahui sebagai berikut:³²

1. Aspek kognitif
berdasarkan pada pengalaman serta pengetahuan yang telah dipelajari dalam lingkungan.
2. Aspek afektif
Pembentuk aspek kognitif berupa sikap terhadap aktivitas atau hal lain yang memunculkan minat. Aspek tersebut berperan penting dalam memotivasi perilaku seseorang.

Jadi, minat belajar dalam penelitian ini yakni bagaimana peserta didik dapat mendorong dirinya untuk semangat belajar setelah mendapatkan rangsangan dari dalam maupun dari luar dirinya sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya juga melatih untuk bersikap percaya diri dan mandiri dalam menyelesaikan suatu masalah matematika yang dihadapkan pada peserta didik.

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

³⁰ Alex Sobur, *Psikologi Umum Dalam Lintas Sejarah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003).

³¹ The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efektif* (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1998).

³² Riyan Cahya Ramenda, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP", *Skripsi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung Tahun 2019*, 26.

b. Ciri-ciri minat belajar

Ciri-ciri anak yang mempunyai minat belajar tinggi yakni.³³

1. Cenderung fokus dan mengingat apa yang dipelajari secara berkelanjutan.
2. Menyayangi sesuatu yang dimiliki
3. Merasa bangga dan puas terhadap sesuatu yang menarik minat diri.
4. Lebih menyukai sesuatu yang diminati daripada yang lain
5. Diwujudkan dalam keikutsertaan pada kegiatan.

Peserta didik yang minat belajarnya tinggi umumnya rajin, semangat belajar, tidak mudah putus asa, dan suka terhadap tantangan. Mereka berpandangan bahwa hambatan dalam belajar adalah tantangan yang harus dilewati. Peserta didik yang minat belajarnya rendah biasanya malas, tidak mengerjakan tugas atau hal lain yang ada kaitannya dengan matematika.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar tiap anak berbeda-beda. Terdapat tiga macam faktor sebagai berikut.³⁴

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal dibagi menjadi dua aspek, yaitu:

a) Aspek fisiologis

Kondisi tubuh yang menandakan tingkat kesehatan jasmani peserta didik, yang bisa mempengaruhi antusiasme dan kesungguhan peserta didik dalam belajar.

b) Aspek psikologis

Faktor internal peserta didik yang mencakup kecerdasan, potensi, sikap, minat, dan motivasi.

2. Faktor eksternal

Dibagi dua, yakni faktor lingkungan sosial dan nonsosial.

³³ Riyan Cahya Ramenda, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP", *Skripsi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung Tahun 2019*, 23.

³⁴ M. Syah, *Psikologi Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003).

- a) Lingkungan sosial
Terdiri atas sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
- b) Lingkungan nonsosial
Mencakup gedung sekolah dan letaknya, materi pelajaran, waktu belajar, kondisi tempat tinggal, serta peralatan belajar.
3. Faktor pendekatan belajar
Yakni semua cara yang dipakai peserta didik untuk menunjang keefektifan dan efisiensi dalam mempelajari sesuatu.
- d. Indikator minat belajar
Indikator dalam minat belajar yakni:³⁵
 1. Rasa senang
 2. Memiliki ketertarikan untuk belajar
 3. Memperhatikan ketika belajar
 4. Keterlibatan dalam belajar.

Adapun indikator minat belajar pada penelitian ini yakni rasa senang saat belajar matematika, ketertarikan peserta didik pada materi dan pembelajaran matematika yang berlangsung, keterlibatan saat pembelajaran, dan tekun serta menunjukkan perhatian saat pembelajaran matematika.

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Riyan Cahya Ramenda dengan judul, “Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta didik SMP” tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep kelas yang memakai Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* meningkat, didasarkan pada nilai N-gain sebesar 0,52; sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model konvensional diperoleh nilai N-gain 0,48. Untuk minat belajar peserta didik didapatkan hasil N-gain pada kelas eksperimen yakni 0,554; sedangkan kelas kontrol yakni 0,487.³⁶ Persamaan penelitian dengan penelitian ini adalah menggunakan media aplikasi *Kahoot* dan kedua variabel terikat sama. Sedangkan perbedaannya adalah tidak menggunakan model PBL.

³⁵ Lestari and Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*.

³⁶ Riyan Cahya Ramenda, “Penerapan Game Interaktif Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP,” *Skripsi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung Tahun 2019*, 2019, 60–84.

Selanjutnya penelitian oleh Kartika Dewi yang berjudul, “Model *Challenge Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* dengan Format Soal *Examination For Japanese University* untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan *Self-Efficacy* (Penelitian Eksperimen Pada Peserta didik sma Negeri 26 Bandung)” tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan penalaran matematis peserta didik yang diterapkan model *Challenge Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan format soal *Examination for Japanese University* lebih baik dari model *Challenge Based Learning* dengan format soal *Examination for Japanese Univeristy* tanpa *Kahoot* dan konvensional; dan *Self-efficacy* peserta didik dengan model *Challenge Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan format soal *Examination for Japanese University* juga mengalami peningkatan.³⁷ Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media *Kahoot*. Perbedaannya yakni model pembelajaran yang digunakan dan variabel terikatnya.

Penelitian selanjutnya oleh Helen Amelia yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Kombinasi *Team Assisted Individualization* (TAI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung” tahun 2019, diperoleh hasil adanya pengaruh penggunaan model PBL kombinasi TAI terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis kelas IV di MIN 11 Bandar Lampung.³⁸ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan menggunakan model PBL dan variabel terikat kemampuan pemahaman konsep matematis. Perbedaannya yakni tanpa media bantuan *Kahoot* dan variabel terikatnya tidak terdapat minat belajar.

Penelitian selanjutnya oleh Achiles Ken pada tahun 2019, yang berjudul “Perbedaan Minat Siswa dalam Mengerjakan Kuis Tradisional dan Kuis *Kahoot* untuk Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII D SMP Negeri 16 Yogyakarta”, disebutkan bahwa peserta didik lebih berminat mengerjakan kuis *Kahoot* dibandingkan kuis tradisional. Rata-rata hasil kuis *Kahoot* 76,76 lebih tinggi daripada

³⁷ Kartika Dewi, “Model *Challenge Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Dengan Format Soal *Examination For Japanese University* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan *Self-Efficacy* (Penelitian Eksperimen Pada Peserta Didik sma Negeri 26 Bandung),” *Skripsi UIN Sunan Gunung Djati*, 2019, 62.

³⁸ Amelia, “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Kombinasi *Team Assisted Individualization* (TAI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.”

kuis tradisional yang rata-ratanya 73,73.³⁹ Persamaan penelitian yakni pada minat peserta didik dalam belajar matematika. Sedangkan perbedaannya terletak pada model PBL dan kemampuan pemahaman konsep.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan pemahaman konsep matematis termasuk kemampuan yang penting dimiliki peserta didik dalam belajar matematika. Kebanyakan peserta didik yang lebih memilih cara atau rumus cepat membuat mereka kurang memahami konsep matematika yang diajarkan. Selain itu, kurangnya minat belajar peserta didik juga menyebabkan peserta didik tidak tertarik belajar matematika. *Mindset* peserta didik yang menganggap matematika itu sulit menyebabkan rendahnya minat peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Padahal minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep menjadi hal utama yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar matematika. Jika minat belajar peserta didik tinggi, maka peserta didik akan berusaha untuk memahami matematika.

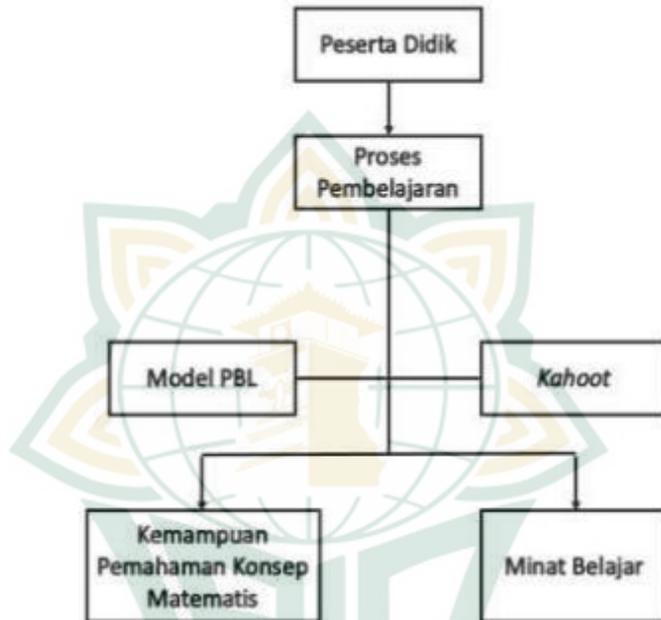
Permasalahan lainnya timbul akibat diterapkannya pembelajaran daring saat ini, dimana memerlukan sarana pembelajaran atau media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Model pembelajaran yang diterapkan guru harus dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga dapat menumbuhkan minat belajar matematika. Hal tersebut menuntut guru untuk merancang pembelajaran sedemikian rupa agar dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, dalam penelitian ini kemampuan pemahaman konsep matematis. Oleh karena itu, dibutuhkan usaha perbaikan untuk meningkatkan minat belajar matematika sehingga hasil belajar matematika pun dapat meningkat. Model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring salah satunya yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran yang diawali dengan penyajian masalah dan peserta didik bekerja sama dalam tim.

Dengan demikian penerapan model PBL perlu didukung dengan adanya media yang dapat dikolaborasikan antar keduanya agar mampu memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran terhadap peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian ini yakni *Kahoot*, aplikasi

³⁹ Achilles Ken, "Perbedaan Minat Siswa Dalam Mengerjakan Kuis Tradisional Dan Kuis Kahoot Untuk Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII D SMP Negeri 16 Yogyakarta," *Skripsi Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma*, 2019, 110.

berbasis *web* yang berupa kuis sebagai alat bantu yang efektif dan efisien yang digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan menerapkan model PBL berbantuan *Kahoot* mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik.

Gambar 2.4. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian adalah:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model PBL berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan model PBL berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan model PBL berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar peserta didik kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus Tahun Ajaran 2021/2022.