

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DAN KAHOOT QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI *TELLING TIME* DALAM *READING COMPREHENSION*

Neni Riana

SMPN 3 Rancah

neniriana81@guru.smp.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan media gambar serta Kahoot Quiz terhadap hasil belajar peserta didik pada materi telling time dalam reading comprehension. Metode penelitian deskriptif kuantitatif digunakan dengan melibatkan subjek penelitian dari kelas 7B di SMPN 3 Rancah. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah intervensi pembelajaran, dengan rata-rata nilai post-test yang lebih tinggi dari pre-test. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media Kahoot Quiz memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi telling time dalam reading comprehension.

Kata kunci: Problem Based Learning (PBL), media Kahoot Quiz, hasil belajar, telling time, reading comprehension.

THE APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL AND THE USE OF IMAGE MEDIA AND KAHOOT QUIZ TO STUDENT LEARNING OUTCOMES IN TELLING TIME MATERIAL IN READING COMPREHENSION

ABSTRACT

This study aims to investigate the effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model and the use of image media and Kahoot Quiz on student learning outcomes on telling time material in reading comprehension. The quantitative descriptive research method was used by involving research subjects from grade 7B at SMPN 3 Rancah. Data was collected through pre-test and post-test, then analyzed using descriptive statistics. The results of the analysis showed a significant improvement in learners' learning outcomes after the learning intervention, with an average post-test score higher than the pre-test. The implications of these findings show that the application of the PBL learning model with Kahoot Quiz media has a positive impact on student learning outcomes in telling time material in reading comprehension.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), media Kahoot Quiz, hasil belajar, telling time, reading comprehension.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memegang peranan krusial dalam pengembangan peserta didik untuk masa depan yang lebih cerah. Kemampuan dalam empat keterampilan dasar, yaitu *listening, reading, speaking, dan writing*, menjadi kunci utama kesuksesan dalam menghadapi studi lanjutan. Namun, tantangan besar muncul terutama dalam pemahaman numerasi, khususnya dalam materi telling time dalam teks bacaan. Kurangnya minat baca, disparitas dalam pemahaman numerasi, dan kurangnya inovasi dalam penggunaan model, metode, dan media pembelajaran menjadi latar belakang masalah yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman numerasi Bahasa Inggris, terutama dalam materi

telling time. Selain itu, praktik pembelajaran ini juga penting untuk dibagikan karena dapat menjadi referensi bagi guru lain dalam meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Inggris peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan kemampuan *reading* dan *writing*, serta memberikan pembelajaran bagi diri sendiri dan guru lain dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sebagai seorang guru, tanggung jawab saya adalah menyelenggarakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan yang berfokus pada peserta didik. Hal ini meliputi desain model dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik merasa nyaman dan senang mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam menghadapi tantangan dalam pelaksanaan praktik ini, saya dibantu oleh pihak sekolah tempat praktek pengajaran, bersama dengan dosen pembimbing, guru pamong, rekan sejawat, dan peserta didik kelas VII B SMP Negeri 3 Rancah.

Pembelajaran menjadi salah satu aspek krusial dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam materi *telling time* dalam *reading comprehension*, penerapan model pembelajaran menjadi penting untuk dipertimbangkan. Salah satu model pembelajaran yang telah banyak diteliti adalah *Problem Based Learning (PBL)*. Model ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada penyelesaian masalah yang dihadapi oleh peserta didik, dengan tujuan untuk meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri mereka dalam belajar (Wulandari & Suparno, 2023; Safitri et al., 2023; Inayah et al., 2021). Selain itu, penggunaan media juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media gambar dan platform online seperti *Kahoot Quiz* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian, kepercayaan diri, dan prestasi belajar peserta didik (Puspitasari et al., 2023; Saragih & Damanik, 2023).

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji pengaruh *PBL* dan penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik, namun penelitian yang mengeksplorasi keduanya secara bersamaan, khususnya dalam konteks materi *telling time* dalam *reading comprehension*, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan penggunaan media gambar serta *Kahoot Quiz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi *telling time* dalam *reading comprehension*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi Bahasa Inggris, khususnya dalam konteks pembelajaran *telling time*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan yang sistematis untuk mengevaluasi pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan menggunakan media *Kahoot Quiz* terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi *telling time* dalam *reading comprehension*. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 7B di SMPN 3 Rancah, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari soal-soal pilihan ganda dan/atau pertanyaan terbuka, yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi. Validitas dan reliabilitas instrumen akan divalidasi oleh ahli pendidikan bahasa Inggris. Prosedur penelitian mencakup *pre-test* sebelum penerapan model pembelajaran, penerapan model pembelajaran *PBL* dengan media *Kahoot Quiz* sesuai rencana pembelajaran yang

disusun, dan post-test setelah periode pembelajaran. Data hasil tes akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, seperti mean, median, dan standar deviasi, untuk memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Analisis ini diharapkan dapat memberikan *insight* yang berharga tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran PBL dengan media Kahoot Quiz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi *telling time* dalam *reading comprehension*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa Inggris yang harus dikuasai oleh peserta didik. peserta didik dapat memahami maksud yang disampaikan dalam reading text yang mereka baca. Situasi yang saya hadapi dalam pembelajaran peserta didik yaitu Kurangnya motivasi dalam pembelajaran, kemampuan membaca masih rendah, dan Pemilihan model, metode dan media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti belum kreatif memanfaatkan media berbasis IT, masih sering menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Tujuan best practice ini untuk menggambarkan pemanfaatan media gambar dan kahoot quiz pada materi telling Time, dengan menggunakan pembelajaran Problem Based Learning, Subjek penulisan adalah kelas 7b di SMP Negeri 3 Rancah dengan jumlah peserta didik 22 orang.

Tantangan yang dihadapi peneliti tentang peserta didik diantaranya pada kegiatan Reading comprehension. Diantara Peserta didik masih kesulitan dalam penguasaan vocabulary sehingga masih ditemukan beberapa peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan *reading text*, dan masih ada yang belum bisa memahami *telling time*.

Untuk menghadapi tantangan itu peneliti memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris tentang Telling time, menggunakan model problem Based Learning (PBL) Problem Based Learning merupakan salah satu model dimana masalah autentik digunakan Sebagai pemicu proses belajar siswa sebelum mereka mengetahui konsep formal tertentu, mereka mencari beberapa informasi dan strategi yang relevan, mengidentifikasinya secara kritis, dan kemudian melakukan investigasi untuk memecahkan masalah. Fathurrohman dalam Suyastini (2017) Peneliti juga menggunakan metode diskusi dan media kongkrit berupa jam dinding, gambar kartun dan gambar jam yang ditayangkan dalam slide dan mencantumkan juga pada LKPD untuk memudahkan peserta didik memahami materi, memilih bahan ajar dari google dan vidio youtube dalam proses pembelajaran. Kemudian menyusun soal test formatif dengan media kahoot quiz untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari.

Langkah penerapan model PBL, guru menyampaikan apersepsi, motivasi, tujuan pembelajaran. Guru menayangkan vidio stimulus tentang daily activity, peserta didik menanggapi vidio tersebut, memahami *reading text* dengan mengisi LKPD 1 secara berkelompok, mengidentifikasi gambar kartun dan gambar jam terkait yang tercantum dalam LKPD 2 dan memahami maksud gambar tersebut kemudian mempresentasikannya. Guru menjelaskan materi dengan menayangkan vidio youtube tentang daily activity dalam slide dan menyimpulkan materi. Kemudian peserta didik melakukan test formatif dengan media kahoot quiz.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	25	55	80	60,91	6,480
Posttest	22	20	70	90	78,41	5,207
Valid N (listwise)	22					

Dari tabel deskriptif statistik yang diberikan, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik dalam materi *telling time* dalam *reading comprehension* setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Kahoot Quiz. Rata-rata nilai pretest sebesar 60,91 dengan standar deviasi 6,480, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 78,41 dengan standar deviasi 5,207. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah melalui intervensi pembelajaran.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media Kahoot Quiz memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi *telling time* dalam *reading comprehension*. Peningkatan signifikan dalam skor posttest menunjukkan bahwa metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam materi tersebut. Selain itu, standar deviasi yang lebih rendah pada posttest menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi lebih konsisten setelah intervensi pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran PBL dengan media Kahoot Quiz dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *telling time* dalam *reading comprehension*.

SIMPULAN DAN SARAN

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media Kahoot Quiz efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *telling time* dalam *reading comprehension*. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik lebih banyak menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan sampel yang lebih besar dan variabel tambahan untuk memperdalam pemahaman tentang efektivitas model pembelajaran tersebut dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The Effectiveness Of Problem Based Learning (Pbl) And Project Based Learning (Pjbl) Assisted Kahoot Learning Models On Student Learning Outcomes. *International Journal of Research in Education (IJRE)*, 1(2), 129-137.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57-61.

- Saragih, M., & Damanik, R. (2023). Comparison of student learning outcomes using problem-based learning (PBL)-Based Kahoot and Quizizz media on materials. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(6), 1054-1058.
- Suyastini, P. A. (2017). Comparison Of The Effectiveness Of Project Based Learning Model And Problem Based Learning In Mathematics Learning At Public Junior High Schools With A Accreditation In Makassar City. *Jurnal Daya Matematis*, 5(2), 61.
- Wulandari, D., & Suparno, S. (2023). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Game Kahoot Terhadap Kemandirian Peserta Didik Dalam Belajar. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 45-51.