

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya memberikan kerangka pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Octavia (2020, hlm. 13) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara sistematis dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Istarani (2019, hlm. 1) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah keseluruhan penyajian pengajaran yang mencakup seluruh aspek sebelum dan sesudah yang dilakukan yang dilakukan pendidik serta semua fasilitas terkait yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Ridwan Abdullah Sani (2019, hlm. 99) menyatakan bahwa “Model pembelajaran ialah suatu kerangka konseptual yang berupa pola prosedural sistematis yang dikembangkan atas dasar teori yang digunakan untuk mengatur proses pengejaran dan mencapai tujuan pembelajaran”. Fathurrohman (2017, hlm. 29) “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran”. Sedangkan, Jumadi (2017, hlm. 3) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau model sebagai pedoman untuk merencanakan proses pembelajaran di kelas”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir yang dilakukan oleh para pendidik untuk merencanakan dan merancang pembelajaran dengan menerapkan pendekatan, teknik dan metode pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat tentunya sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan dalam proses belajar mengajar.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Mirdad J (2020, hlm. 16) sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok di susun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax): b) adanya prinsip-prinsip reaksi: c) sistem sosial: d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang diukur: b) dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Abas Asyafah (2019, hlm. 23-24) Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- 1) Rasional teoretik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar siswa yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selanjutnya, menurut Nieveen (Dalam Trianto, 2018 hlm. 16-17) suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Sahih (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu : (a) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat, dan (b) apakah terdapat konsistensi internal.
- 2) Praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika : (a) para ahli dan praktis menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan, dan(b) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapatditerapkan.
- 3) Efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan peramenter sebagai berikut: (a) ahli dan praktis berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif , dan (b) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.
- 4) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
- 5) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
- 6) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
- 7) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang

kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Pada Akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem syaraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan, materi ajar siswa, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa .

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam model pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, adapun ciri-ciri model pembelajaran Menurut Karnadi (Dalam Trianto, 2018 hlm. 6). Ciri-ciri model pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa atau bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dipakai).
- 3) Tingkah laku belajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sedangkan menurut Hamiyah (2019, hlm. 58) mengemukakan adanya ciri-ciri model pembelajaran yaitu :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Memiliki perangkat bagian model.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Joyce Weil (2019, hlm. 30) “mendefenisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas suatu pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Fungsi model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seperti telah dipelajari sebelumnya bahwa model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk itu, ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis dia/ia akan mengetahui taktik, teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan. Tentang metode pembelajaran dapat diikuti pembahasan selanjutnya.
- 2) Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku siswa yang diinginkan. Guru telah mengetahui bahwa model pembelajaran digunakan untuk merealisasikan target pembelajaran atau tujuan pembelajaran dalam RPP dan implementasinya dalam pembelajaran. Bentuk perubahan perilaku yang ditargetkan pada siswa sebenarnya termuat dalam rumusan tujuan pembelajaran (ingat rumus tujuan pembelajaran ABCD). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau menciptakan perubahan perilaku pada siswa. Perubahan-perubahan perilaku tersebut misalnya, menulis rumus gaya, menghitung kuat arus listrik, mengukur kecepatan udara, menentukan massa jenis zat, dan lain-lain.
- 3) Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika guru menetapkan untuk menggunakan model pembelajaran tertentu, secara otomatis guru harus menentukan cara dan sarana agar tercipta lingkungan seperti yang dikehendaki dalam model pembelajaran yang guru pilih. Misalnya cara mendemonstrasikan konsep tekanan dan media atau alat peraga yang diperlukan. Misalnya cara memegang alat, cara menunjukkan konsep-konsep besaran yang ada pada konsep tekanan (gaya dan luas) pada siswa. Sarana

misalnya, menggunakan benda nyata, visualisasi, atau menggunakan analogi untuk demonstrasi tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat secara langsung membantu guru untuk menentukan cara dan sarana agar tujuan pembelajaran tercapai.

- 4) Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan model pembelajaran, guru dapat mempunyai pedoman untuk berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Misalnya cara mengkomunikasikan informasi, cara memunculkan masalah, cara menanggapi pertanyaan dan jawaban siswa, cara membangkitkan semangat siswa, dan lain-lain.
- 5) Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran atau matakuliah. Dengan memahami model-model pembelajaran, dapat membantu guru untuk mengembangkan dan mengkonstruksi kurikulum atau program pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau mata kuliah.

Selanjutnya, fungsi model pembelajaran menurut Asyafah (2019, hlm. 23) sebagai berikut:

- 1) Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- 3) Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- 4) Membantu siswa memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Trianto (2019, hlm. 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan siswa.

Setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.

Di samping itu pula, ada manfaat model pembelajaran bagi guru dan bagi siswa. Manfaat model pembelajaran bagi guru sebagai berikut:

- 1) Membantu dalam membimbing guru untuk memilih teknik pengajaran yang tepat, strategi dan metode untuk memanfaatkannya secara efektif situasi pengajaran dan materi untuk mewujudkan tujuan.
- 2) Membantu dalam membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku siswa.
- 3) Membantu dalam mencari tahu cara dan sarana untuk menciptakan situasi lingkungan yang menguntungkan untuk melaksanakan proses pengajaran.
- 4) Membantu dalam mencapai interaksi guru-murid yang diinginkan selama mengajar.
- 5) Membantu dalam pembangunan kurikulum atau isi kursus.
- 6) Membantu dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk mengajar kursus persiapan atau kurikulum.
- 7) Membantu dalam merancang kegiatan pendidikan yang sesuai.
- 8) Membantu prosedur materi untuk menciptakan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
- 9) Merangsang pengembangan inovasi pendidikan baru.
- 10) Membantu dalam pembentukan teori pengajaran.
- 11) Membantu membangun hubungan belajar mengajar secara empiris.

Sedangkan manfaat model pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para peserta siswa.
- 2) Ini membantu perkembangan kekuatan penalaran para siswa.
- 3) Ini membantu siswa untuk menganalisa sesuatu secara sistematis.
- 4) Memelihara siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas.

- 5) Ini membantu dalam membuat para siswa pengamat yang baik.
- 6) Ini membuat siswa sibuk di kelas kerja.

d. Macam-macam Model Pembelajaran

1) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis. Menurut Himawan (2020: 1) *discovery learning* adalah model pembelajaran di mana siswa diharapkan berperan aktif untuk melakukan penyelidikan, mencari, dan menggali informasi secara mandiri.

Model pembelajaran *discovery learning* menurut Banawi (2019: 96) adalah model yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Selaras dengan pendapat Marisyah dan Sukma (2020: 2191) model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan dan memerankan serta mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga siswa lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan pendidik, maka hasil yang diperoleh siswa akan tahan lama dalam ingatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang akan mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan mandiri, membangun pemahaman dan pengetahuan dari pengalaman sebelumnya, menggunakan intuisi, imajinasi, dan kreativitas, serta aktif mencari informasi baru untuk menemukan fakta, hubungan, dan pengetahuan baru.

a) Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model *project based learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa dengan secara aktif terlibat dalam proyek-proyek dunia nyata dan bermakna secara pribadi. Menurut Shodiqoh dan Mansyur (2022: 147) *project*

based learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada konsep dan prinsip suatu disiplin, mengikutsertakan siswa dalam tugas pemecahan masalah dan tugas berarti lainnya, mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri dalam membangun pemahaman mereka sendiri, dan hasil akhirnya adalah menciptakan produk karya siswa yang memiliki nilai dan relevansi dalam situasi nyata.

Pengertian model project based learning menurut Trianto dalam Anggraini dan Wulandari (2020: 294) adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan pendidik memiliki kendali penuh atas proses pengajaran. Dalam sistem pembelajaran ini, penerapan proyek-proyek menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Niswara,dkk., (2019: 86) model pembelajaran *project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi agar siswa dapat belajar secara mandiri dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi sehingga dapat tujuan menghasilkan proyek atau produk yang nyata.

Berdasarkan pendapat yang telah di uraikan, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan kerja proyek yang diarahkan oleh pendidik dan membuat karya sehingga menghasilkan produk yang kreatif.

b) Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

Model pembelajaran inquiry learning adalah suatu model pembelajaran yang pada prinsipnya mengajak siswa untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri selama proses belajar. Menurut Sugianto, dkk., (2020: 160) model pembelajaran *inquiry* adalah suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah pada peserta didik, sehingga siswa dapat mengatasi masalah yang terjadi dengan lebih baik dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam selama kegiatan belajar. Model pembelajaran *inquiry* menurut Sarumaha dan Harefa, (2022: 30) adalah model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan menemukan ide yang baru sehingga siswa lebih kreatif dan efektif sementara pendidik adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

Sejalan dengan pendapat Ramadhani (2023: 33) mendefinisikan *inquiry*

learning adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan eksplorasi dan eksperimen sehingga siswa mampu menyajikan solusi atau ide yang bersifat logis dan ilmiah. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model inquiry learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif untuk berpikir dan menemukan ide yang bersifat logis dan ilmiah.

c) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa untuk dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh konsep dari materi pelajaran.

Menurut Meilasari, dkk., (2020: 196) model pembelajaran PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menghadapkan para siswa dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan 35 masalah tersebut. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh siswa, sehingga siswa memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada siswa.

Model pembelajaran PBL menurut Arfiani dan Tazkirah (2019: 231) adalah suatu model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Selaras dengan pendapat Duch dalam Widayanti dan Nur'aini (2020: 14) PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mempunyai ciri menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan memperoleh pengetahuan mengenai esensi materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, model pembelajaran PBL mengajak siswa untuk memecahkan sendiri permasalahan yang ada dengan bantuan pendidik sebagai fasilitator dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah proses

pembelajarannya, dalam kesempatan ini siswa dituntut untuk mampu berpikir kritis untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dirasa sangat pas untuk diterapkan pada penelitian ini yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti merasa model ini paling tepat digunakan untuk penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara nyata yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Hudha (dalam Kusumawardani, 2022, hlm. 1418) sebuah model yang menggunakan masalah-masalah dunia yang memungkinkan siswa memperoleh keterampilan kritis dalam mengkritik dan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep penting untuk materi.

Problem Based Learning didefinisikan sebagai model pembelajaran dengan menawarkan konteks untuk merangsang siswa untuk belajar dan mencari solusi terhadap masalah yang diajukan Widarwati (dalam Kusumawardani, 2022, hlm. 1418). Menurut Winoto Tego (2020, hlm. 30-321) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran yang bisa mempengaruhi kemampuan berfikir kritis siswa. Dimana siswa akan terlibat aktif dalam penemuan yang menekankan pada kemampuan berfikir analitis dan berupaya memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya.

Menurut Nofziarni (2019, hlm. 2017) model *Problem Based Learning* model pembelajaran yang diawali dengan permasalahan autentik disesuaikan dengan materi dalam rangka melatih siswa dalam mengkritik ketika menyelesaikan sebuah permasalahan dan keterampilan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Selanjutnya menurut Nahdi (2018, hlm. 3) model pembelajaran berbasis masalah dapat merangsang kemampuan siswa untuk berfikir kreatif, analitis, dan

logis siswa untuk mencari cara memecahkan masalah melalui eksplorasi data empiris guna menumbuhkan suatu sikap ilmiah.

Berdasarkan pengertian model *Problem Based Learning* menurut para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang memusatkan siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan nyata baik secara individu maupun kelompok.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Suatu model pembelajaran hendaknya mempunyai tujuan yang jelas dan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Menurut Masduriah dan Madiun (2020, hlm. 279) tujuan dari model pembelajaran PBL adalah agar siswa menguasai konsep dari sudut pandang yang lebih luas, melatih keteampilan berkolaborasi, berfikir kompleks, dan keterampilan memecahkan masalah. Menurut Hosnan (dalam Handayani, 2020. hlm 80), yaitu untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam memperoleh berbagai pengalaman untuk mengubah perilakunya baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Menurut Arends (dalam Wulandari, dkk., 2020, hlm. 865) menyatakan bahwa tujuan model *Problem Based Learning* yaitu, Memotivasi siswa agar bekerja sama untuk menyelesaikan tugas antar siswa lainnya, Mempunyai bagian-bagian belajar mengajar agar dapat mendorong tingkah laku pengamatan dan berdialog dengan temannya, Melibatkan siswa untuk menyelidiki dan memahami serta menjelaskan permasalahan fenomena di dunia nyata, Melibatkan siswa dengan tiga ranah yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik agar hasil yang diterima siswa lebih mudah untuk diingat.

Menurut Nofziarni (2019, hlm. 2017), untuk membantu siswa agar lebih aktif dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Fathurrohman (dalam Nofziarni, 2019, hlm. 2017) mengemukakan tujuan utama model *Problem Based Learning* bukan hanya penyampaian pengetahuan kepada siswa, melainkan berorientasi pada pengembangan kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah serta sekaligus mengembangkan siswa agar aktif membangun pengetahuan sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa tujuan model PBL adalah untuk melatih kemampuan berfikir kritis, keterampilan untuk

memecahkan masalah, mengembangkan proses berfikir siswa, serta membuat siswa lebih mandiri.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Karakteristik *Problem Based Learning* Menurut Zainal (2022, hlm. 3586) mengemukakan karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan dalam proses pembelajaran.
- 2) Mendukung pembelajaran secara mandiri.
- 3) Mendorong siswa untuk berfikir kritis.
- 4) Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan tim.
- 5) Menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan Tan dalam Zainal (2022, hlm. 3858) Model *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Masalah merupakan titik awal dalam pembelajaran.
- 2) Masalah dalam model *Problem Based Learning* merupakan masalah di dunia nyata yang tampak tidak terstruktur dan otentik.
- 3) Masalah dalam model *Problem Based Learning* membutuhkan banyak perspektif, agar siswa dapat mempertimbangkan masalah dengan topik pada mata pelajaran.
- 4) Masalah dalam model *Problem Based Learning* menantang siswa dalam pengetahuan, sikap, dan kompetensi.
- 5) Pembelajaran yang dilakukan siswa dengan mandiri merupakan hal utama.

Selanjutnya *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut Arends dalam Saily (2019, hlm. 56) :

- 1) Penyampaian pertanyaan atau masalah.
- 2) Fokus pada hubungan antar disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan autentik.
- 4) Menghasilkan produk dalam karya nyata.
- 5) Bekerja sama dengan satu dan lainnya.

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik model *Problem Based Learning* di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik dimana siswa berfokus pada memecahkan masalah secara individu

maupun kelompok, mengembangkan hipotesis, menganalisis serta evaluasi dalam memecahkan masalah, menghasilkan dan menyajikan hasil karya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Suatu model pembelajaran tentunya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam penerapannya. Menurut Marwah (2021, hlm. 43), kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan siswa untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Lebih mudah menghafal materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
- 4) Meningkatkan relevansinya dengan dunia praktek.
- 5) Mengembangkan keretampilan dalam kepemimpinan dan kolaborasi.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan tersendiri Sanjaya (2019, hlm. 220-221) yakni sebagai berikut:

- 1) Lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Meningkatkan aktivitas belajar.
- 3) Mengembangkan pemikiran kritis.
- 4) Menerapkan pengetahuan.
- 5) Menantang siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Menurut Masduriah dan Madiun (2020, hlm. 279) selain itu model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Siswa menjadi pokok bahasan utama pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
- 3) Memotivasi siswa pada konsep baru.
- 4) Melatih pengendalian diri.
- 5) Membantu siswa mempelajari fenomena secara luas.

Selanjutnya menurut Handayani (2021, hlm. 80) mengemukakan kelebihan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan kehidupan siswa.
- 2) Realistik dengan kebutuhan siswa.
- 3) Bisa meningkatkan kemampuan anak dalam mencari solusi.
- 4) Daya ingat siswa terhadap konsep menjadi kuat.
- 5) Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Namun dibalik kelebihan, model *Problem Based Learning* (PBL) tentunya juga memiliki kekurangan. Menurut Masduriah dan Madiun (2020, hlm. 279) kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Siswa enggan mencoba karena merasa kurang percaya diri saat proses pembelajaran.
- 2) Memerlukan waktu persiapan yang tidak singkat untuk memperoleh hasil dalam menerapkan model *Problem Based Learning*.
- 3) Tidak bisa diterapkan untuk materi pelajaran tertentu.
- 4) Tidak semua bahan dalam proses pembelajaran itu lengkap.

Menurut Sanjaya (dalam Wijayama, 2020, hlm. 192) kelebihan model *Problem Based Learning* yakni:

- 1) PBL adalah teknik yang sangat baik untuk pembelajaran yang lebih baik.
- 2) Dapat menguji siswa dan memberikan siswa kepuasan dalam menemukan pengetahuan baru.
- 3) Dapat meningkatkan pembelajaran.
- 4) Dapat menunjukkan kepada siswa setiap mata pelajaran (IPAS, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain sebagainya).
- 5) PBL dianggap lebih menyenangkan oleh siswa.

Sedangkan menurut Helyandari, dkk (2020, hlm. 12) adapun yang menjadi kekurangan model ini yaitu:

- 1) Siswa merasa kesulitan dalam menemukan permasalahan yang sesuai dengan pola pikir siswa.
- 2) Lebih banyak menggunakan waktu dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah yang belajarnya dengan mendengar, menulis serta menghafal.
- 3) Siswa mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya menurut Zainal (2022, hlm. 3590) mengemukakan bahwa kekurangan model *problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Guru kemungkinan menghadapi hambatan dalam evolusi gaya mengajar.
- 2) Siswa mungkin memerlukan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan suatu masalah ketika masalah tersebut diangkat untuk pertama kali di kelas.

- 3) Individu atau kelompok dapat menyelesaikan masalah dengan cepat atau lambat.
- 4) Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan perangkat keras yang kaya dan riset.
- 5) Pembelajaran berbasis masalah sulit untuk diterapkan di semua kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang masih berpusat kepada siswa. Siswa bisa belajar memecahkan masalah serta melatih kreativitas siswa. Sedangkan kekurangan dari model *Problem Based Learning* ini memerlukan waktu yang cukup relatif lama dan memerlukan materi yang penuh dengan riset.

e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan. Pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah dapat dipisahkan dari urutan atau yang telah ditentukan, agar pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai, ada beberapa pendapat ahli mengenai tahapan permasalahan, di antaranya: Selain itu langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yang dapat dirancang oleh guru yaitu:

Tabel 2. 1 Langkah langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Orientasi pada siswa	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara berkelompok. Masalah yang akan diangkat hendaknya kontekstual. Masalah dapat ditemukan sendiri oleh siswa melalui bahan bacaan atau lembar kerja.	Kelompok mengamati dan memahami apa yang disampaikan oleh guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan disarankan untuk siswa.
Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru memastikan akan setiap anggota kelompok	Siswa berdiskusi dan membagi tugas untuk

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	memahami tugas yang diberikan secara masing-masing.	mencari data atau bahan-bahan serta alat untuk menyelesaikan sebuah masalah.
Membimbing siswa secara individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan siswa dalam mengumpulkan data atau bahan selama proses pengerjaan.	Siswa melakukan pengerjaan mencari data atau referensi serta sumber untuk dijadikan bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil sebuah karya	Guru memantau diskusi dan membimbing setiap pembuatan laporan agar karya siswa siap untuk dipresentasikan.	Kelompok akan melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan serta hasilnya dipresentasikan dan disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok untuk memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain untuk memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Sedangkan menurut Arends dalam Wulandari.,dkk (2020, hlm. 864) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- 1) Memberikan orientasi tentang masalah pada siswa.
- 2) Mempersiapkan siswa untuk belajar.

- 3) Mengarahkan investigasi secara individu maupun kelompok.
- 4) Memajukan dan mempresentasikan hasil karya siswa.
- 5) Menguraikan evaluasi dari prosedur pemecahan masalah.

Model *Problem Based Learning* menurut Saily (2019, hlm. 57) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengklarifikasi istilah konsep yang tidak jelas, Pastikan setiap anggota memahami istilah yang berbeda dan terlibat dalam masalahnya.
- 2) Merumuskan Masalah, Fenomena dalam soal memerlukan penjelasan hubungan yang terjadi antar fenomena tersebut.
- 3) Menganalisis Masalah, Anggota mengungkapkan pengetahuan terkait apa yang telah siswa ketahui tentang masalah tersebut.
- 4) Menata ide secara sistematis dan menganalisisnya, Analisis merupakan upaya memilah sesuatu yang menjadi bahan penyusunnya.
- 5) Merumuskan tujuan pembelajaran, Tujuan pembelajaran akan terkait dengan analisis masalah.
- 6) Cari informasi dan tambahan dari sumber lain, Kelompok sekarang mengetahui informasi apa yang siswa lewatkan dan sudah memiliki tujuan pembelajaran.
- 7) Sintesis dan uji informasi baru dan membuat laporan.

Selanjutnya menurut Banawi (2019, hlm. 97) berikut ini langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah:

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Melaksanakan tindakan.
- 3) Mengurangi masalah.
- 4) Mencari solusi.
- 5) Mengkaji dan mengevaluasi pengaruhnya.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka penulis simpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki 5 tahap yaitu, mengorientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, memberikan bimbingan dalam penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian yang diwujudkan berupa peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya (Marwah, 2021. hlm 42). Definisi hasil belajar menurut Saily (2019, hlm. 52) Menyatakan bahwa hasil belajar suatu tingkat pencapaian siswa atau tingkat penguasaan dan pemahaman materi yang dicapai siswa dengan mengikuti proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Menurut Mudjiono dalam Saily (2019, hlm. 48) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa angka atau skor setelah melewati tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran.

Menurut Nurrita (2018, hlm. 175) hasil belajar merupakan kemampuan atau kecakapan yang akan dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang disusun dan diselenggarakan oleh suatu sekolah dan kelas yang telah ditentukan. Selanjutnya menurut Susanto (2014, hlm. 49) Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa pada tingkat kognitif maupun afektif dan psikomotorik sebagai akibat dari kegiatan belajar.

Kesimpulannya terlihat bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar berarti hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh siswa dapat berupa kemampuan yang dihubungkan baik pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya setelah mengalami pengalaman belajar yang dijalani.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup 3 ranah yaitu, ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Terdapat beberapa indikator untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa. Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonami of education objectives* dalam Nabila dan Abadi (2019, hlm. 660) terdapat tiga tujuan pendidikan yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara maksimal saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adapun indikator tersebut sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif

Perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri dari kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari yang terendah hingga sederhana yaitu hafalan hingga yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

2) Ranah afektif

Hasil belajar disusun dari yang paling rendah hingga paling tertinggi. Dengan itu yang dimaksud dengan ranah afektif yaitu yang berhubungan dengan nilai-nilai yang dihubungkan dengan sikap dan perilaku siswa.

3) Ranah psikomotorik

Hasil belajar disusun dengan urutan mulai dari yang paling rendah kesederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Selanjutnya indikator hasil belajar menurut Straus.,dkk (2021, hlm. 327) sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif, lebih memfokuskan siswa terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pengajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, serta keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku siswa.
- 3) Ranah psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri siswa yang digunakan pada kinerja maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Selain itu menurut Moore (dalam Ricardo, 2021, hlm. 327) Indikator hasil belajar ada tiga ranah, yakni :

- 1) Ranah kognitif, memuat pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Dalam penelitian ini, maka ini indikator yang digunakan untuk penelitian ini ialah menggunakan indikator menurut Benyamin Bloom dalam sudjana (2016, hlm.

22-23) yaitu menggunakan ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

c. Ciri-ciri Hasil Belajar

Setiap hasil belajar harus memenuhi kriteria yang ada. Ada beberapa kriteria dasar untuk menilai hasil belajar. Berikut ini tertuang dalam permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 4 tentang Asasi Hasil Belajar :

- 1) Penilaian dikatakan valid jika didasarkan pada data yang secara akurat mencerminkan kemampuan yang di ukur.
- 2) Objektif, bermakna proses menilai bukan berdasarkan subjektivitas penilai melainkan memiliki acuan dan standar yang jelas.
- 3) Adil, bermakna siswa tidak ada yang dirugikan ataupun diuntungkan selama proses penilaian berlangsung.
- 4) Terbuka, bermakna seluruh pihak baik siswa ataupun tim yang menilai harus mengetahui standar penilaian, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan.
- 5) Menyeluruh dan berkelanjutan, bermakna dalam pembelajaran proses menilai dilaksanakan oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan memakai beragam teknik penilain yang sesuai, untuk mengathui sejauh mana pengetahuan siswa.
- 6) Sistematis, bermakna proses menilai memang ada aturannya dan memang mudah untuk direncanakan sebelumnya oleh pendidik dan dilaksanakan secara bertahap.
- 7) Kriteria, bermakna ada standar khusus yang telah ditetapkan sebagai kriteria dalam penilaian.
- 8) Akuntabel, bermakna proses menilai baik dari segi teknik, prosedur, ataupun hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Moh Surya dalam Saily (2019, hlm. 50) menyatakan ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Perubahan sadar, artinya individu yang melaksanakan proses belajar menyadari bahwa pengetahuan dan keterampilan meningkat, bahwa mereka lebih percaya diri.

- 2) Perubahan berkesinambungan, yaitu perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari belajar akan berlangsung terus-menerus, artinya perubahan yang terjadi satu kali akan menimbulkan perubahan tingkah laku yang lainnya, misalnya seorang anak yang sudah belajar akan mengubah tingkah lakunya karena tidak mengetahui membaca untuk membaca.
- 3) Perubahan bersifat fungsional, yaitu hasil yang diperoleh melalui pembelajaran membawa manfaat bagi individu misalnya, penguasaan Bahasa Inggris memberikan keuntungan mempelajari hal-hal yang lebih luas.
- 4) Perubahan positif, berarti ada perubahan dalam diri individu. Perubahan yang didapatkan terus meningkat sehingga sama dengan keadaan sebelumnya.
- 5) Perubahan aktif, yaitu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui aktivitas individu.
- 6) Perubahan permanen, artinya perubahan yang diakibatkan akan bersifat abadi dalam diri individu, paling tidak untuk jangka waktu tertentu.
- 7) Perubahan yang disengaja dan terarah, yaitu perubahan yang terjadi karena dilakukan sesuatu.

Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2017, hlm. 117) yang menjadi ciri-ciri hasil belajar yaitu:

- 1) Perubahan intensional
Perubahan yang terjadi dalam proses belajar berdasarkan pengalaman atau praktek yang dilakukan dengan sengaja dan didasari atau dengan kata lain yaitu kebetulan.
- 2) Perubahan *positif-aktif*
Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif Positif artinya baik, bermanfaat serta sesuai dengan harapan.
- 3) Perubahan efektif-fungsional
Perubahan yang timbul karena proses belajar yang bersifat efektif, yaitu berguna.
- 4) Manifestasi perilaku hasil belajar
Lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan yang kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berfikir asosiatif dan daya ingat, berfikir rasional dan kritis, sikap, apresiasi, apresiasi, tingkah laku afektif.

d. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar tentunya mempunyai tujuan yaitu, menilai kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) serta aspek psikomotorik (keterampilan) pada mata pelajaran yang ada di sekolah dasar setelah melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran Afandi (dalam Marwah, 2021, hlm. 43).

Menurut Darsono (2018, hlm. 23-24). Tujuan hasil belajar adalah gambaran perubahan perilaku yang diinginkan atau gambaran perubahan perilaku atau gambaran produk yang menunjukkan telah terjadi pembelajaran. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, ini yang berarti keputusan yang harus diambil selama masing-masing didasarkan pada yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui pengalaman belajar yang diperoleh siswa, diukur tingkat presentasi. Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, guru melakukan evaluasi keberhasilan pengajaran dan kemudian mengambil tindakan untuk proses belajar mengajar selanjutnya.

Secara rinci, tujuan hasil belajar belajar dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
- 2) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
- 3) Untuk keperluan bimbingan konseling.
- 4) Untuk keperluan pengembang dan diperbaiki kurikulum sekolah yang bersangkutan.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Marwah (2021, hlm. 43) “Menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Secara umum dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu, faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yang dimaksud yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu faktor sekolah. Faktor Internal berasal dari dalam siswa yang meliputi faktor fisiologis (fisik) dan faktor fisiologis (kejiwaan).

Menurut Daryono dalam (dalam Suharti, 2022, hlm. 27-28) hasil belajar disebabkan dengan dua faktor yaitu :

1) Faktor Internal (faktor ini berasal dari dalam diri siswa)

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan kesehatan rohani mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang tidak selalu dalam keadaan sehat, sakit kepala, demam, masuk angin, dll, dapat menghalanginya untuk semangat belajar.

b) Intelegansi dan bakat

Seseorang dengan kecerdasan yang baik dalam belajar biasanya hasilnya cenderung baik. Bakat juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Apabila seseorang mempunyai kepandaian dan bakat yang tinggi pada bidang yang dipelajarinya, maka proses belajarnya akan lebih banyak dibandingkan dengan seseorang yang hanya mempunyai kepandaian atau bakat yang tinggi.

c) Minat dan motivasi

Minat bisa muncul dari ketertarikan luar dan berasal dari hati. Timbulnya minat belajar banyak disebabkan oleh adanya keinginan yang kuat khususnya untuk meningkatkan harkat dan martabat seseorang atau mendapatkan pekerjaan yang baik dan bahagia. Demikian pula seseorang yang belajar motivasi yang kuat tentunya kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh semangat.

d) Cara belajar

Cara seseorang dalam belajar juga sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor kesehatan psikologis dan ilmiah akan menyebabkan kurang baik.

2) Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar diri siswa)

a) Keluarga

Orang tua mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar anak, misalnya tingkat pendidikan, pendapatan dan perhatian.

b) Sekolah

Sekolah tempat anak belajar juga mempengaruhi tingkat keberhasilan seorang anak dalam kegiatan belajar. Kualitas guru, metode pengajarannya,

kesesuaian kemampuan anak, dll, semua itu sangat mempengaruhi keberhasilan anak dalam belajar.

c) Masyarakat

Masyarakat juga menentukan hasil pembelajara. Jika masyarakat di daerah tempat tinggal terdiri dari orang-orang terpelajar khususnya anak-anaknya yang rata-rata mempunyai tingkat pendidikan dan moralitas yang tinggi, hal ini akan mendorong anak untuk giat belajar.

d) Lingkungan

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi pembelajaran. Kondisi lingkungan, bangunan suasana sekitar, kondisi lalu lintas, dll. Semua sangat mempengaruhi semangat belajar.

Menurut Rahman (2021, hlm. 298) beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

- 1) Karakter siswa
- 2) Sikap belajar
- 3) Motivasi belajar
- 4) Kemampuan konsentrasi mengolah materi pembelajaran.
- 5) Mengolah bahan ajar
- 6) Kemampuan mengeksplorasi hasil belajar
- 7) Rasa percaya diri
- 8) Kebiasaan belajar

Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi dari :

- 1) Faktor yang berhubungan dengan guru
- 2) Lingkungan sosial, termasuk teman sebaya
- 3) Kurikulum sekolah
- 4) sarana dan prasarana

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti, keceradasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi dan faktor eksternal faktor dari luar diri siswa yaitu fasilitas belajar, dan pemanfaatan media ajar, lingkungan teman sebaya dan lingkungan masyarakat,

mulai dari strategi ketika belajar hingga lingkungan tempat tinggalnya juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Menurut Amornchewin (dalam Sukartini, 2022, hlm. 76) menjelaskan bahwa *quizizz* merupakan salah satu alat pembelajaran yang dimaksudkan untuk memotivasi siswa untuk belajar dengan menarik. *Quizizz* adalah media yang dapat digunakan untuk kuis multipemain interaktif yang dapat diakses melalui perangkat seperti, komputer, laptop, smartphone maupun tablet. *Quizizz* menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas yang bisa digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Marunung dan Nurhairani (2020, hlm. 298) bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Aplikasi *quizizz* merupakan penunjang pembelajaran untuk e-learning berbasis permainan gratis, digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan dan memberikan motivasi dan hasil proses belajar, untuk merangsang minat siswa mengkaji materi pelajaran memimpin diskusi kelompok. *Quizizz* adalah halaman pendidikan online yang tersedia di PlayStore berbasis Android, halaman *Quizizz* dirilis pada tahun 2017 hingga saat ini, Penggunaan atau guru yang terdaftar di halaman *quizizz* telah mencapai 20 juta penggunaan dan yang memainkan game ini telah mencapai sekitar 100 juta siswa. Melalui jaringan internet guru dan siswa dengan leluasa mengakses halaman *quizizz* dari komputer smartphone dimana saja dan kapan saja, termasuk fitur-fitur canggih yang tersedia.

Quizizz menawarkan beberapa fitur, antara lain pembuatan kuis, isi soal dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Setelah guru membuat pertanyaan, siswa diminta untuk memasukkan kode yang diberikan guru untuk siswa agar bisa mengakses masuk ke dalam kelas. Saat mengerjakan soal, siswa bersaing untuk mendapatkan juara pertama. Jika jawaban yang dipilih salah satu atau benar, akan tersedia jawaban yang lucu. Diharapkan media tersebut dapat memperlancar pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menerima materi dengan benar dan akurat. Oleh karena itu, guna

meningkatkan hasil belajar siswa, perlu mengembangkan bahan ajar yang memungkinkan dengan menggunakan media interaktif berbantuan aplikasi *quizizz*.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Quizizz sendiri merupakan sebuah aplikasi online yang di dalamnya terdapat permainan narasi edukasi yang fleksibel, selain dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tentunya dengan adanya aplikasi *quizizz* Kegiatan belajar di rumah dapat dengan mudah di laksanakan dan tidak menjadi bosan bagi siswa. Jadi, dengan aplikasi *quizizz* guru lebih mudah mengakses materi pembelajaran saat ini, Guru dapat menggunakan dan kemudian mengembangkan materi penilaian melalui aplikasi guna mencapai tujuan pendidikannya. Selain itu aplikasi ini tentunya juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam mendukung evaluasi pembelajaran bagi siswa Salsabila (2020, hlm. 170).

Kelebihan :

- 1) Bagi guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, maka setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, serta mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri untuk siswa.
- 4) Ketika telah selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di *review question* guna menvermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Variasi soal melalui pengacakan otomatis, dengan ini keberagaman soal tidak hanya berbeda akan tetapi juga mengurangi tindakan kecurangan selama ujian.

Di samping adanya kelebihan, tentunya tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah.
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain untuk mencari jawaban.

- 3) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendaparkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, karena manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Arikunto Dalam Agustina (2019, hlm. 6) yang mengatakan kelemahan *quizizz* yaitu :

- 1) Persiapan untuk menyusun butir tes lebih sulit daripada tes essay, karena butir soal dan jawaban lebih banyak dan harus teliti.
- 2) Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sukar untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.
- 3) Banyak kesempatan untuk main untung-untungan
- 4) “Kerjasama” antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Namun kelemahan yang ada, ternyata kelebihan aplikasi *quizizz* pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada :

- 1) Dapat mewakili isi yang lebih baik representatif, luas dan bahan materinya, obyektif, menghinadri unsur subjektif.
- 2) Mudah dan cepat dalam memeriksanya.
- 3) Pemeriksaan dapat di serahkan kepada orang lain.
- 4) Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan.

c. Manfaat Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi atau web online yang bisa digunakan untuk membuat serta mengirim kuis interaktif ke siswa. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* memungkinkan guru untuk membuat kuis dan tantangan, serta dapat memantau kinerja siswa secara real time. *Quizizz* dapat dipergunakan untuk menilai pembelajaran atau dapat diakses oleh siswa untuk menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis yang menyenangkan untuk siswa.

Menurut Hanifah (2020, hlm. 165) *quizizz* sebuah aplikasi yang memiliki manfaat yang menggambarkan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan setiap siswa. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* juga dapat mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat

diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer.

Menurut Mukharomah (2021, hlm. 14) menjelaskan bahwa aplikasi *quizizz* cenderung menghemat penggunaan data internet yang digunakan, *quizizz* adalah web tool berbentuk berupa tes interaktif dalam pembelajaran di kelas, *quizizz* merupakan sebuah permainan aplikasi berbasis game yang menghadirkan kegiatan belajar lebih konsentrasi dapat membuat siswa lebih senang. Penggunaan pun sangat mudah digunakan, akan tetapi memberikan hasil kelas satu saat menggunakan perangkat lunak animasi. Konsep animasi ini menggunakan smartphone sebagai media dan beberapa soal yang dapat dijawab dalam waktu yang telah ditentukan. Aplikasi *quizizz* memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi siswa untuk belajar. Siswa mengikuti kuis selama kursus dan melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Guru dapat memantau proses dan menyerahkan kuis yang telah diselesaikan untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Quizizz dapat membantu guru untuk menyelesaikan penilaian tanpa ada batasan tempat, tampilan yang menarik serta pengaturan waktu waktu yang dapat disesuaikan untuk memandu konsentrasi siswa. *Quizizz* merupakan permainan berbasis game yang mampu menawarkan aktivitas multi-pemain di kelas, hal ini akan membuat siswa lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan membuat siswa lebih interaktif. Aplikasi *quizizz* memungkinkan untuk melaksanakan latihan soal dengan menggunakan perangkat elektronik siswa. Keistimewaan *quizizz* dapat menghibur siswa dengan tema, gambar, serta musik selama proses pengisian kuis yang diberikan oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa banyak terdapat manfaat menggunakan aplikasi *quizizz* diantaranya aplikasi *quizizz* mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena di dalam *quizizz* terdapat banyak fitur-fitur menarik yang akan membuat siswa lebih bersemangat mengerjakan soal dan yang pastinya tidak akan membuat siswa bosan dalam mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan guru dan akan membuat siswa mengerjakannya dalam keadaan senang.

d. Langkah-langkah Penggunaan Quizizz

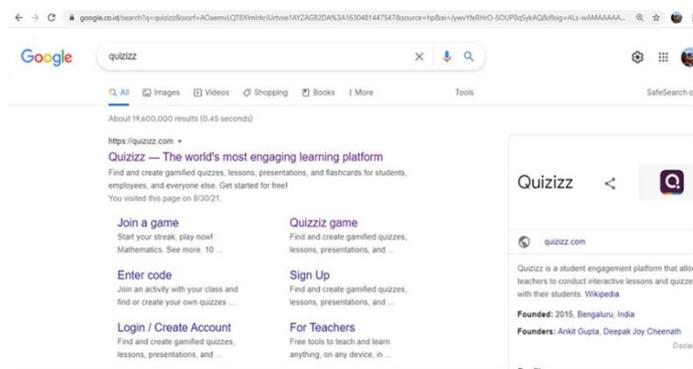
Menurut Aini (2019, hlm. 3) langkah-langkah penggunaan *quizizz* yaitu :

- 1) Kunjungi website www.Quizizz.Com

- 2) Jika belum memiliki akun, tekan sign up sebagai teacher. Apabila sudah mempunyai akun klik login.
- 3) Masuk dengan *email* dan *password* atau dengan akun google yang sudah ada.
- 4) Setelah tampilan akun *Quizizz* muncul, pilih fitur pelajaran.
- 5) Masukkan nama kuis, contoh : pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- 6) Buatlah ringkasan yang menarik dengan slide yang telah disediakan pada halaman pelajaran *Quizizz* dengan memanfaatkan fitur gambar, audio, dan video.
- 7) Setelah ringkasan materi dibuat, tambahkan kuis interaktif dengan klik ikon *add*.
- 8) Tuliskan beberapa pertanyaan, alternatif jawaban serta pilihan jawaban yang benar.
- 9) Setting waktu untuk pengerjaan kuis tersebut.
- 10) Jika materi dan kuis yang dibuat telah tersedia klik ikon menerbitkan untuk membagikan kepada siswa.
- 11) Pilih bahasa yang digunakan, pilih kelas kemudian tentukan aturan pilihan untuk tautan pembelajaran (privasi/publik), lalu klik ikon *publish*.
- 12) Tentukan batas waktu pelajaran sesuai dengan pengaturan kelas.
- 13) Dapatkan kode *Quizizz* dan berikan kepada siswa. Melalui akun *Quizizz* siswa dapat mengakses kuis sesuai dengan akun yang telah di atur oleh guru.

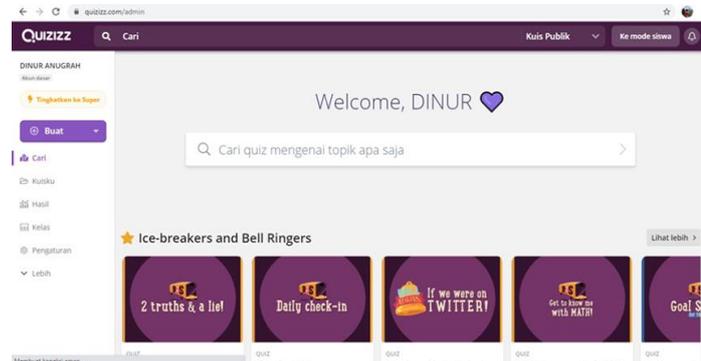
e. Fitur-fitur Membuat Quizizz

1. Masuk ke dalam google



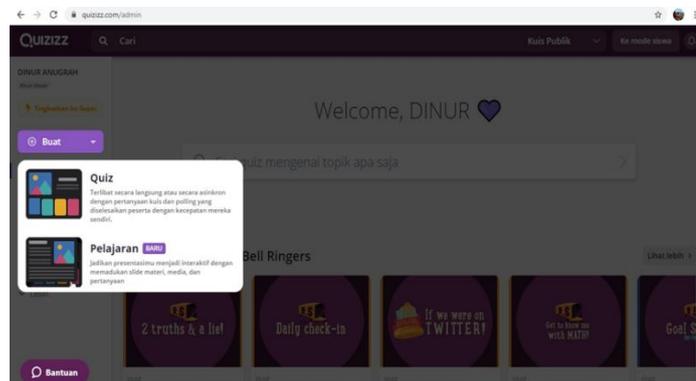
Gambar 2. 1 Tampilan Awal

2. Masuk Aplikasi Quizizz



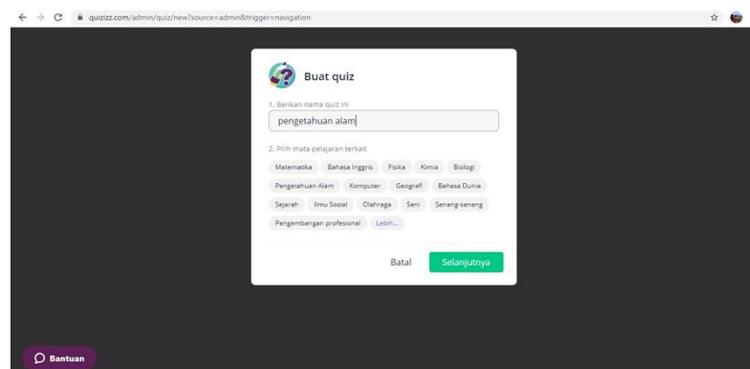
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Quizizz

3. Klik untuk membuat kuis



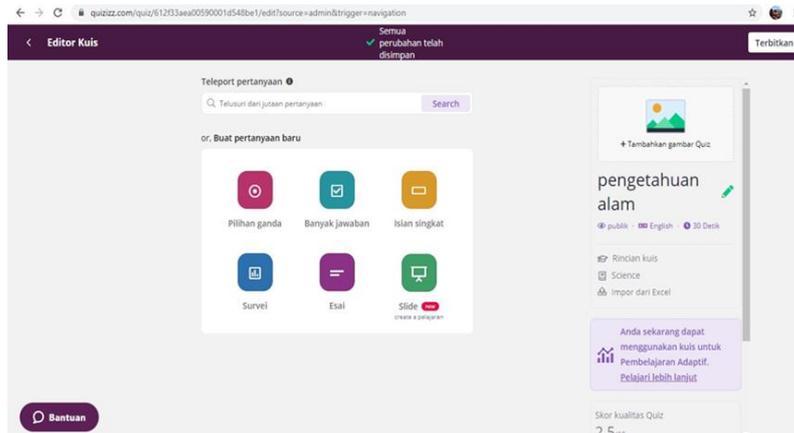
Gambar 2. 3 Tampilan memilih kuis

4. Tampilan memberi nama untuk kuis



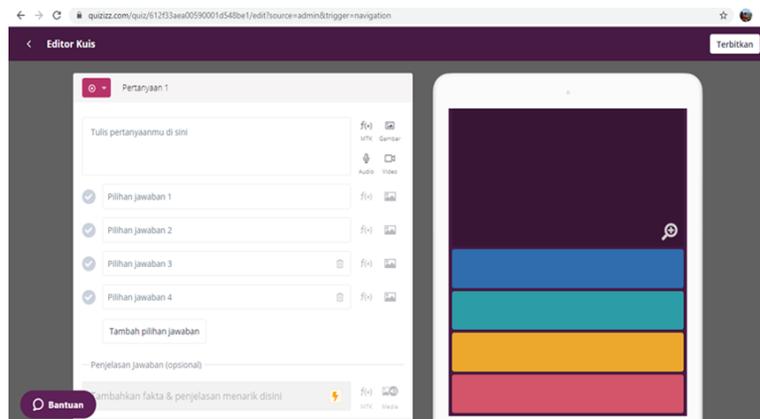
Gambar 2. 4 Pemberian Nama Kuis

5. Tampilan hasil pembuatan kuis



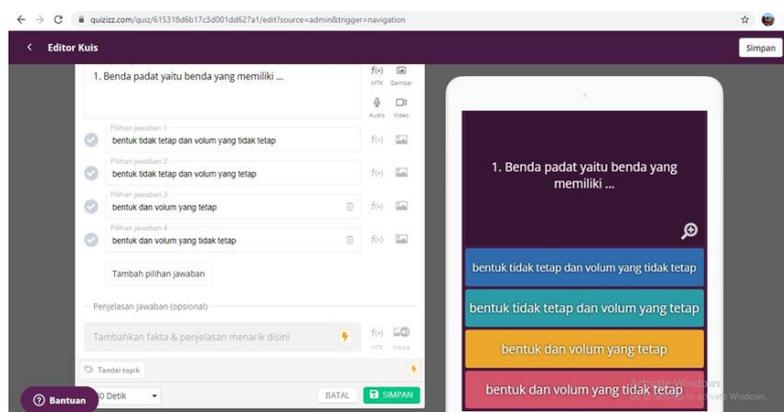
Gambar 2. 5 Hasil Pembuatan Kuis

6. Tampilan untuk memberikan pertanyaan



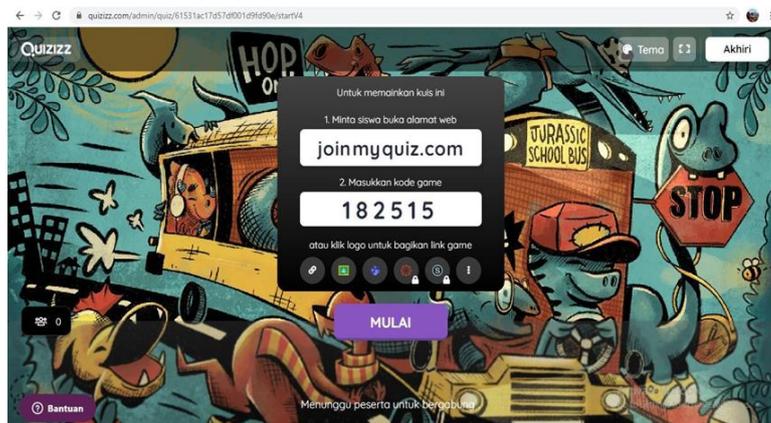
Gambar 2. 6 Tampilan Untuk Pertanyaan

7. Tampilan contoh soal



Gambar 2. 7 Tampilan Contoh Soal

8. Tampilan Web untuk memulai kuis



Gambar 2. 8 Tampilan Untuk Memulai Kuis

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Hakikat IPAS

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS termasuk dalam hal esensial dalam Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran IPAS dibentuk sebab anak SD memandang seluruh objek secara holistik dan terpadu. Apalagi mereka sedang dalam tingkatan berfikir konkrit/sederhana, holistik serta komprehensif. Perpaduan pendidikan sains dan ilmu sosial berjuan agar anak mampu mengahdapu lingkungan alam sosial secara terpadu.

Pada dasarnya pembelajaran IPS atau ilmu sosial bukanlah suatu disiplin ilmu tetapi dapat dikatakan sebagai perpaduan dari beberapa ilmu sosial yang terintegrasi melalui masalah-masalah sosial. Pembelajaran IPA atau sains merupakan kumpulan informasi tentang benda dan gejala alam yang diperoleh dengan metoe ilmiah dari hasik pemikiran dan penelitian ilmuwan yang dikerjakan dengan keterampilan eksperimen. IPA memiliki menejlaskan onjek dan masalah yaitu objek alam, dan mengungkapkan misteri (gejala) alam, yang ditata dengan teratur berdasarkan hasil percobaab juga pengamatan manusia.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memberikan wawasan dan pemahaman mendalam tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan kecerdasan siswa menghadapi realitas kehidupan sosial di masyarakat. Oleh karena itu, guru harus

mampu menciptakan ilmu pengetahuan sosial yang melibatkan siswa secara fisik dan intelektual untuk meningkatkan hasil belajar IPS

Menurut Ariswati (2018, hlm. 32) menyatakan bahwa “Pembelajaran IPS mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang akan berguna bagi siswa untuk kehidupan sehari-hari, agar siswa peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat dan akan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi”.

Menurut Wahidmurni (2017, hlm. 15) mengemukakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial terpilih yang dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Gunawan (2016, hlm. 51) menyatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat, peristiwa, fakta, serta konsep yang generalisasinya berkaitan dengan isu sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

c. Tujuan IPS

Tujuan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan dan kualitas kehidupan serta martabat manusia Nasrul (2014, hlm. 39). Tujuan ini mengarahkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Widodo (2020, hlm. 2) tujuan IPAS untuk mempersiapkan siswa agar menjadi warga negara yang penuh tanggung jawab dan mempunyai kemampuan menguasai ilmu pengetahuan, sikap, serta nilai-nilai yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya menurut Hoperman, dkk, (2022, hlm. 143) pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberikan keterampilan agar dapat mengembangkan diri sesuai minat, kemampuannya dan sebagai persiapan untuk mengejar cita-citanya pada jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung

jawab dan mempunyai keterampilan mengatasi permasalahan sehari-hari, baik secara pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

d. Karakteristik IPS

Karakteristik merupakan upaya dalam melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran yang baik. Menurut Yuanta (2020, hlm. 96) Ciri-ciri IPS merupakan gabungan atau integrasi dari ilmu-ilmu sosial. Yang dimaksud dengan terpadu adalah materi dalam ilmu-ilmu sosial ditransmisikan melalui ilmu-ilmu sosial yang terpadu dan tidak dipisahkan menjadi keilmuan.

Karakteristik pembelajaran yaitu siswa diajarkan bersifat sopan santun, beretika, bermoral, berakhlak, bertingkah laku baik serta bagaimana cara berbaur dengan masyarakat setempat Sahira, dkk., (2022, hlm. 16)

Menurut Utaminingtyas (2020, hlm. 87) Karakteristik IPS dalam kurikulum 2013 yaitu integrasi dari beberapa pembelajaran dengan mata pelajaran lain yang menghubungkan dengan permasalahan sehari-hari.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS merupakan gabungan ilmu sosial yang diambil dengan melalui ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak akan terpisah dalam keilmuan, pembelajaran IPS akan mengajarkan siswa untuk bertingkah laku yang baik dan berbaur dengan masyarakat.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewa, dkk. (2022) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD Gugus VI Kecamatan Ubud” kesamaan penelitian meliputi variable x yaitu “model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*”z sedangkan perbedaan penelitian berada pada variable Y yaitu “Hasil Belajar”. terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara kelas siswa yang dibelajarkan melalui model *Problem Based Learning* dan siswa yang dibelajarkan

menggunakan model konvensional. hal ini terbukti dari hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 10,858 >$ dan $t_{tabel} (\alpha = 0,05,50) = 1675$ dan didukung dengan perbedaan rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $= 62,11 > = 46,68$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa di kelas V SD Gugus VII kecamatan Ubud.

2. Hera Heru Sri Suryanti (2023) dengan judul “pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* disertai media *Quizizz* hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA”. hasil pretest rata-rata 76,25. Setelah diberi model *Problem Based Learning* disertai media *Quizizz* hasil posttest diperoleh sebesar 87,67. Sehingga menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dari pada *pretest*. Berdasarkan tabel *paired sample t-test* nilai t_{hitung} sebesar 12,394, nilai t_{hitung} ini dapat dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = (N-1)$ jadi $(28-1) = 27$ dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,051. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $12,394 > 2,051$ yaitu berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hipotesisnya menyatakan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Disertai Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No.38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023” dapat dinyatakan kebenarannya.
3. peneliti yang dilakukan oleh (Annisa, R dan Erwin 2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar” Berdasarkan pengujian hipotesis melalui uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh $t = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t = 2.000$ serta hasil penghitungan $> = 3,289 > 2,000$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima Dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.
4. peneliti yang dilakukan oleh Julianisa, (Adi Winanto 2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring

terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan rata-rata kesimpulan yang didapat sama satu peneliti dengan peneliti yang lain dimana hasil posttest peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan atau treatment pembelajaran menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran daring. Menurut hasil penelitian (Al Mawaddah et al., 2021) mengungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar dari 26 siswa kelas IV SDIT Al Ibrah Gresik diperoleh hasil rata-rata pre-test sebesar 65,19, sedangkan hasil post-test diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08. Dengan menggunakan SPSS versi 25 hasil t-test $< 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ditemukan adanya pengaruh dari penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

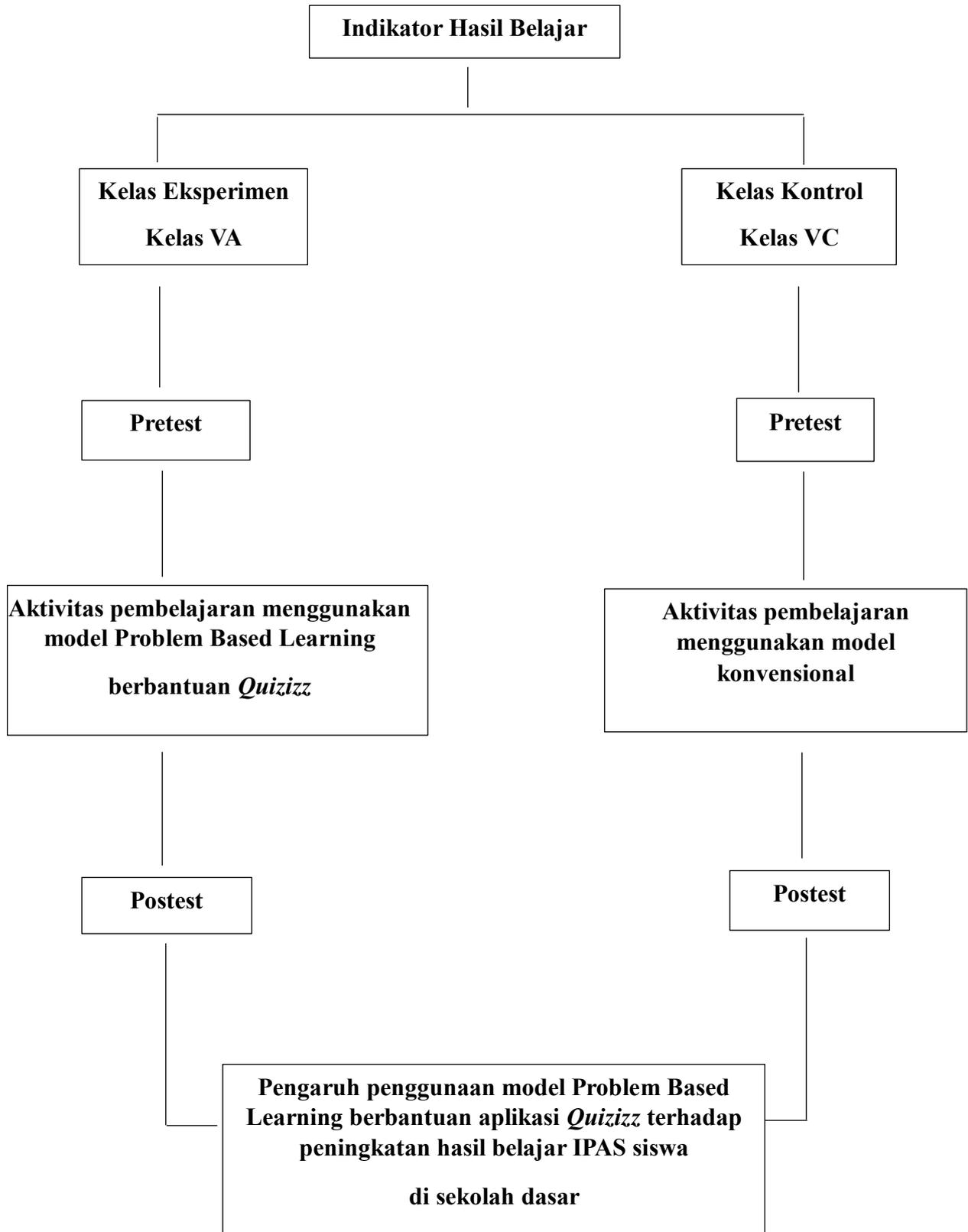
5. peneliti yang dilakukan oleh (Agus Robiyanto 2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian Dari Model *Problem Based Learning* dipilih 10 hasil dari penelitian yang akan dilanjut untuk dianalisis lebih lanjut dalam bentuk %. Dari judul tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari peningkatan hasil belajar yang terendah 5% sampai yang tertinggi 96%. dengan rata-rata 43,6%. Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum penelitian Tindakan kelas 57,14 dan setelah dilakukan peneliti tindakan kelas dengan penerapan model *Problem Based Learning* terjadi peningkatan menjadi 79,09 dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan model konseptual yang berhubungan dengan teori dan berhubungan dengan berbagai macam faktor yang diidentifikasi sebagai persoalan yang sangat penting. Menurut Sugiyono (2019: 72) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan

berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas VA menjadi kelas eksperimen dan kelas VC menjadi kelas Kontrol. Pada awal pertemuan setiap masing-masing kelas akan diberikan pretest. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Diakhir pembelajaran setiap kelas akan diberikan posttest dengan soal yang sama. Hasil selisih posttest dan pretest akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar.

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Mukhtar (2020, hlm. 57) mengatakan bahwa “asumsi merupakan anggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membuktikan kebenarannya secara langsung. Asumsi dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 042 Gambir yang menggunakan metode quasi experiment akan lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

a. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2022, hlm 63) menjelaskan hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan pertanyaan, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan penulis, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis pada rumusan masalah pertama

Ho : Tidak terdapat perbedaan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan Siswa yang menggunakan model konvensional.

H₁ : Terdapat perbedaan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

Hipotesis rumusan masalah kedua

Ho : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

H₁ : terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

Hipotesis rumusan masalah ketiga

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.

H_1 : terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS