

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang telah dirancang dan direncanakan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah disusun dan ditetapkan. Tujuan pendidikan di Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadimanusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu tujuan dari pendidikan itu sendiri agar bisa membentuk karakter seseorang.

Seperti yang terkandung dalam nilai keislaman bahwasanya nilai keislaman merupakan sebuah pondasi dalam menciptakan generasi yang berakhlak mulia. Karakter atau akhlak seseorang tidak bisa hanya dengan diberikan dengan pendidikan umum saja namun perlu juga diberikan nilai-nilai agama untuk mendukung pengembangan karakter seseorang. Karena biasanya karakter seseorang sangat berpengaruh dengan tingkat kepemahamannya terhadap agama. Semakin dalam mereka memahami agama maka biasanya karakter seseorang akan semakin baik dan santun dan begitu sebaiknya Ketika seseorang belum bisa memahami nilai-nilai agama secara dalam maka karakter seseorang tersebut masih belum baik (Sobihah, 2019, hlm. 79). Di dalam ayat Al-Qur'an ada salah satu ayat yang menjadi dasar pendidikan akhlak, yaitu surat Al-Lukman ayat 17-18 yang memiliki arti :

” Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang munkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah). Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri (Q.S. Lukman ayat 17-18)”.

Sejalan dengan hal ini pendidikan juga terkandung dalam nilai-nilai sunda salah satunya adalah penanaman pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang ditujukan sekarang ini didasarkan pada empat nilai dasar yaitu nilai religious (iman), cerdas (ilmu), berkarakter (akhlak), serta fisik dan mental (sehat). Keempat nilai ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Suryalaga (dalam Kartini. *et al*, 2020, hlm. 43-44) sebagai *catur jati diri insan*, yaitu *pengkuh agamana* (taat menjalankan syariat islam), *luhung elmuna* (memiliki pengetahuan luas), *jembar budayana* (menjunjung tinggi budaya), *rancage gawena* (kreatif dalam bekerja dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman).

Tercapainya tujuan pendidikan lainnya perlu usaha yang harus dilakukan salah satunya yaitu dengan menyelenggarakan pendidikan yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri mereka sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki masing-masing siswa. Selain itu agar pendidikan dapat berhasil maka perlu adanya inovasi pada proses belajar mengajar, seperti metode, media, strategi, dan materi pembelajaran yang digunakan.

Belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian pada manusia yang diwujudkan dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kapasitas kognitif, dan kapasitas lainnya yang dapat diukur dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah sebuah hasil dari suatu proses yang telah dilakukan oleh seseorang sehingga menghasilkan sebuah perubahan, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pada hasil belajar ada beberapa indikator yang terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah efektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar peserta didik sangat penting karena baik atau tidaknya hasil belajar peserta didik maka berkaitan dengan pengetahuan yang telah dipelajari, pencapaian hasil belajar mengarah pada nilai positif yang didapatkan. Namun pada kenyataannya masih banyak hasil belajar peserta didik yang belum mencapai standar yang sudah ditetapkan oleh sekolah (Marwah, Suchyadi, Mahajani, 2021).

Setiap guru di kelas khususnya di sekolah dasar selalu berharap agar siswanya belajar dan mencapai hasil belajar yang terbaik. Namun kenyataannya, banyak siswa yang berpendapat bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) itu sulit.. IPAS merupakan pengembangan dari kurikulum merdeka yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran.

Menurut Kemendikbud (2022), IPAS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang melihat keterkaitan antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta. Dalam pembelajaran IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya maupun sebagai individu. Pemahaman terhadap ilmu-ilmu sosial dan sains (IPAS) serta keterampilan proses merupakan dua komponen utama dalam pembelajaran IPAS. Pemahaman IPAS menunjukkan kemampuan seseorang untuk memilih dan memasukkan informasi ilmiah yang relevan. Keterampilan proses, di sisi lain melibatkan proses sadar dalam pemecahan masalah, analisis skenario/memformulasikan permasalahan kritik eksperimen, dan tugas terkait lainnya.

Perolehan hasil belajar di Indonesia juga bisa dilihat dari survey PISA dalam OECD (2023) sejak tahun 2000 hingga tahun 2022 yang menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan peringkat terendah dalam bidang matematika, membaca dan sains.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian PISA Untuk Indonesia

Dari Tahun 2000 Hingga Tahun 2022

Tahun	Bidang	Skor Rata-Rata Indonesia	Skor Rata-Rata Internasional	Peringkat Indoensia	Jumlah Negara
2000	Membaca	371	500	39	41
	Matematika	367	500	39	
	Sains	393	500	38	
2003	Membaca	382	500	39	40

	Matematika	360	500	38	
	Sains	395	500	38	
2006	Membaca	393	500	48	56
	Matematika	396	500	50	
	Sains	393	500	50	
2009	Membaca	401	500	57	65
	Matematika	371	500	61	
	Sains	383	500	60	
2012	Membaca	396	500	62	65
	Matematika	375	500	64	
	Sains	382	500	64	
2015	Membaca	397	500	61	69
	Matematika	386	500	63	
	Sains	403	500	62	
2018	Membaca	371	500	74	79
	Matematika	379	500	73	
	Sains	396	500	71	
2022	Membaca	359	500	71	81
	Matematika	366	500	70	
	Sains	383	500	67	

Dari tabel 1.1 dapat dilihat bahwa dalam hasil PISA terlihat peringkat Indonesia dalam PISA selalu berada di posisi bawah dan hasil konstan ini sejak pertama dilakukan PISA yaitu tahun 2000 hingga tahun 2022. Maka hal ini bisa dijadikan bahan acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat observasi pada tanggal 31 Januari 2024 di kelas V SDN 032 TILIL KOTA BANDUNG. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa pendidik masih mengandalkan metode ceramah dan belum menggunakan model yang cocok untuk pembelajaran serta media pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif masih kurang, seperti kurangnya penggunaan media digital masih

tergolong rendah dan masih harus dikembangkan lagi, sehingga pembelajaran cenderung masih berpusat pada pendidik. Apa yang didapat peserta didik hanya terpaku dari guru dan buku saja. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dan menganggap bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang membosankan. Hal ini bisa dilihat pada saat guru sedang menjelaskan pembelajaran siswa sering mengobrol tidak melihat guru yang menjelaskan pembelajaran dan lain sebagainya. Dari hasil tersebut akan berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan dan berdampak juga terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut dapat terlihat dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan semester peserta didik kelas V B dan V C SDN 032 TILIL pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.2 Hasil PSAS (Penilaian Sumatif Akhir Semester)

Mata Pelajaran IPAS

SDN 032 Tilil Tahun Ajaran 2023/2024

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	Kelas	KKM	Ketuntasan Belajar		Persentase	
					T	TT	T	TT
1	PSAS	28 Orang	V C	75	15	13	53,57%	46,43%
2	PSAS	28 Orang	V B	75	13	15	46,43%	53,57%

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada kelas V C yang berjumlah 28 orang ada 15 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase sebesar 53,57% dan ada 13 orang yang dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 46,43%. Sedangkan kelas V B dengan jumlah peserta didik 28 orang ada 13 peserta didik yang dinyatakan tuntas dengan persentase 46,43% dan ada 15 orang yang dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 53,57%. Untuk mengatasi masalah tersebut guru bisa membuat pembelajaran

lebih menarik agar siswa bersemangat dalam belajar yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar yang bagus.

Salah satu upayahnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bersifat menantang agar siswa tertarik dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Model pelajaran yang digunakan guru akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran serta membuat siswa menjadi paham dengan materi yang disampaikan. Guru perlu kreatif saat menggunakan model dan media pelajaran yang beragam dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan guru perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa karena tidak semua model pelajaran sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik.

Alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS adalah seperti model *discovery learning* atau model pembelajaran yang berbasis pada penemuan, model *cooperative learning* atau model pembelajaran yang menggunakan bantuan temannya dalam pembelajaran sehingga dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran dan model *problem based learning* atau model yang memfokuskan pada pemecahan masalah dalam suatu pembelajaran dan permasalahan tersebut berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik.

Dari model-model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS karena pembelajaran IPAS sangat berhubungan erat dengan kehidupan nyata peserta didik, maka model yang cocok yaitu model *problem based learning*. Hal tersebut dikarenakan model *problem based learning* dapat mendorong peserta didik aktif dalam memecahkan suatu masalah sendiri untuk menemukan suatu pengetahuan baru (Syabania, 2023). Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Dewana (2017, hlm. 2) model *problem based learning* merupakan model yang didalam proses pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk aktif, berfikir secara kritis dan mampu memecahkan persoalan atau masalah dalam materi pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan

kemampuan dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik (Patimah, 2023). Menurut Nurhasanah (dalam Amalia & Hardini, 2020) beberapa kelebihan model *problem based learning* antara lain, yaitu peserta didik lebih mudah memahami konsep dalam pembelajaran karena merekalah yang menemukan dan menanamkan konsep tersebut, mendorong peserta didik aktif dalam pemecahan masalah dan menuntut keterampilan berfikir kritis ke tingkat yang lebih tinggi, peserta didik mendapatkan manfaat dalam pembelajaran yang dilakukan karena masalah-masalah yang dipecahkan langsung berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga dapat merangsang motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mendukung keberhasilan model *Problem Based Learning* ini diperlukan alat yang bisa membantu selama proses pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran digital yang menarik salah satunya yaitu *Quizizz*. Dengan menggunakan media digital seperti *quizizz* dapat memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa. *Quizizz* merupakan suatu website atau aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik (Fazriyah *et al.*, 2020).

Saat membuat latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud, pendidik memiliki kesempatan untuk memasukkan gambar ke dalam kuis. Peserta didik bisa memahami materi dengan lebih baik dan lebih mudah menjawab pertanyaan ketika ada visual yang disertakan (Annisa, Erwin., 2021). Kelebihan dari *quizizz* yaitu dapat dilakukan di mana dan kapanpun, ketika peserta didik selesai menjawab soal jawaban yang benar akan langsung muncul, ketika pergantian soal peserta didik akan menyaksikan hiburan dalam bentuk iklan yang sesuai untuk peserta didik, siswa tidak bisa bekerja sama dengan temannya karena *quizizz* secara langsung mengacak soal, memudahkan pendidik dalam sistem penilaian karena tidak perlu memeriksa satu per satu jawaban peserta didik (Rajagukguk, 2020. hlm. 48)

Beberapa penelitian telah menyarankan bahwa model *Problem based learning* berbantuan *quizizz* dapat dilaksanakan dengan baik. Terbukti dengan

adanya pendukung yang sudah meneliti penerapan model dan aplikasi sebelumnya, sebagaimana peneliti yang telah dilakukan oleh Putri, R, A (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 005 Gunung Malelo “. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan menggunakan metode *post-test only design with nonequivalent group*. Data di analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan rata-rata. Untuk data hasil tes diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,04 > t_{tabel} = 1,68$. Dalam hal ini H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka disimpulkan hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat positif.

Kemudian penelitian yang juga dilakukan oleh Ananda, *et al* (2023) dengan judul “Pengaruh 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”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *experimental tipe non equivalent group design*. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa model *problem based learning* disertai media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik, dapat dilihat dari hasil pretest hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 76,25. Setelah diberi perlakuan model *Problem Based Learning* disertai media *quizizz* hasil posttest hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata 87,67.

Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Rahma annisa & Erwin (2021) dengan judul “pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa disekolah dasar “. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis 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 $t_{tabel} = 2,000$

serta hasil perhitungan $t = 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima yang arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan permasalahan - permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS pada muatan pelajaran IPA berbantuan *quizizz*. Dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyak peserta didik kurang antusias untuk mengikuti proses belajar dan menganggap bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang sedikit membosankan.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru masih monoton.
3. Penggunaan media digital masih tergolong rendah dan masih memerlukan perkembangan dalam proses pembelajarn.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
5. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang muncul perlu dibatasi supaya pembahasan tidak terlalu umum. Maka penelitian ini dibatasi dalam variabel hasil belajar, jadi dalam penelitian ini hanya meneliti aspek kognitif atau pengetahuan pada peserta didik. Hal ini dikarenakan hasil belajar memiliki cakupan yang cukup luas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikasi dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang

menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model tersebut ?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model tersebut ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik tidak menggunakan model tersebut?
4. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPAS ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model tersebut.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model tersebut.
3. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik yang memperoleh model *problem based learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang tidak menggunakan model tersebut.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *problem based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara umum, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan gambaran dan menambahkan wawasan keilmuan tentang pengaruh model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan kesadaran serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.
- 3) Melatih keterampilan peserta didik tidak hanya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tetapi dalam keterampilan teknologinya juga.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik.
- 5) Membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- 6) Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model *problem based learning* berbantuan *quizizz* dikelas agar pembelajaran tidak monoton dan lebih bervariasi sehingga siswa merasa termotivasi dan tidak bosan.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting model *problem based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil peserta didik.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk informasi baru yang memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kebijakan yang dapat digunakan sekolah dalam menentukan model – model

pembelajaran yang cocok digunakan di sekolah yang nantinya dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan benar.

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, maka definisinya dijelaskan secara rinci di bawah ini:

1. Model Pembelajaran Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang bisa mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dalam berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan secara logis karena masalah yang mereka pecahkan merupakan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata yang terjadi sehari-hari (Marwah, *et al.* 2021). Menurut Barrow *problem based learning* merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah yang mana masalah ini akan dipertemukan dalam proses pembelajaran (Huda, dalam Yuni 2017). Sebaliknya *problem based learning* menurut Abidin dalam Robiyanto (2021) adalah suatu bentuk pengajaran yang menawarkan pengalaman asli yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, meningkatkan pengetahuannya, dan secara alami menghubungkan konteks apa yang mereka pelajari di sekolah dengan apa yang mereka pelajari dari mereka belajar dalam kehidupan nyata.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan *bahwa problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi terhadap masalah yang mana masalah tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik. Mengadopsi dari Rosida (2018) sintak model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini yaitu mengorientasikan terhadap masalah, mengorganisasikan dalam belajar, membimbing dalam menyelesaikan permasalahan, membimbing peserta didik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil karyanya, membantu siswa dalam proses refleksi dan penilaian terhadap penyelesaian masalah yang sudah dilakukan.

2. Quizizz

Quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur *quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal (Pusparani dalam Nagara, 2023). *Quizizz* adalah suatu alat evaluasi digital yang dapat dimainkan secara bersama sama dalam suatu kelas secara menarik dan menyenangkan pada perangkat handphone maupun komputer (Wahyuni, 2022. hlm. 12). Sedangkan menurut Bahar dalam Aini (2019) *quizizz* adalah sebuah *web tool* yang digunakan dalam membuat kuis interaktif yang dapat dipergunakan oleh pendidik di kelas sebagai penilaian formatif.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah suatu aplikasi atau *website* yang menyediakan kuis interaktif dengan berbagai fitur yang menarik serta dapat dipergunakan guru sebagai alat evaluasi saat pembelajaran dikelas.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah bentuk dari perubahan perilaku peserta didik ke arah yang positif sebagai bentuk dari proses belajar yang telah dilakukan (Setia, 2015. hlm. 24). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah dirinya mengikuti proses pembelajaran (Sudjana, dalam Djononiarjo 2019). Nabila dan Abadi (dalam Nagara, 2023) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya melalui kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Keterampilan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman belajar disebut hasil belajar. Siswa menerima pengalaman di ranah kognitif, efektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif dijadikan indikator hasil belajar dalam penelitian ini. Penerapan, pemahaman, penilaian, dan evaluasi semuanya termasuk dalam komponen kognitif ini.

H. Sistematika Penulisan

Keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan melalui sistematika penulisan skripsi. Terdapat keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam sistematika penulisan skripsi ini. Dengan adanya sistematika skripsi yang menjadi pedoman yang jelas dan ringkas diharapkan dapat memudahkan penyusunan dalam penelitian ini. Panduan penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024) menjadi landasan sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti. Berikut sistematika penulisannya :

1. Bagian pembuka

Pembukaan skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi

- a. BAB I Pendahuluan, bab ini merupakan bagian yang menghantarkan pembaca kedalam pembahasan permasalahan yang akan diteliti. Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini terdiri dari kajian teori yang didalamnya memuat deskripsi teoritis yang berfokus pada temuan penelitian sebelumnya dan relevansinya dengan variabel yang diteliti.
- c. BAB III Metode Penelitian, bab ini merupakan bagian yang berisi tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini merupakan bagian yang membahas hasil pengolahan data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, bagian ini merupakan uraian yang

menyajikan penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian dan rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagian akhir

Bagian ini merupakan bagian yang didalamnya menuat berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran penelitian.