

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dijadikan sebagai kerangka dalam menentukan komponen-komponen penunjang belajar (Marliani, 2015). Sejalan dengan apa yang disampaikan Udin, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar agar tercapainya tujuan belajar tertentu (Hermawan dalam Oktavia, 2020). Model pembelajaran menurut Aziz Wahab (dalam Rosyidi dan Madya, 2017) adalah suatu rencana pengajaran yang menguraikan suatu prosedur yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna menghasilkan perubahan perilaku tertentu pada diri peserta didik sesuai dengan harapannya.

Menurut Asyafah (2019) model pembelajaran adalah kerangka atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, serta teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Magdalena, *et al.* 2024) adalah suatu rencana atau pola yang dapat diterapkan untuk menciptakan sumber belajar, memimpin pembelajaran di kelas atau luar kelas, dan menetapkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang).).

Dari penjabaran para ahli di atas maka ditarik simpulan yaitu model pembelajaran adalah suatu susunan proses pembelajaran yang disusun secara sistematis sehingga dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dalam mengajar dikelas serta untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dalam model pembelajaran terdapat pendekatan, metode, strategi, teknik serta media yang cocok digunakan dalam pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Purnomo, *et al* (2022) model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Spesifikasi hasil belajar. Model pembelajaran menentukan apa yang harus dilakukan peserta didik setelah menyelesaikan urutan instruksional.
- 2) Spesifikasi lingkungan. Model pembelajaran menentukan secara pasti kondisi lingkungan dimana respon peserta didik harus diperhatikan.
- 3) Spesifikasi kriteris kinerja. Model pembelajaran menentukan kriteria kinerja yang diharapkan dari peserta didik.
- 4) Spesifikasi operasi. Model pembelajaran menentukan mekanisme yang menyediakan reaksi peserta didik dan interaksi dengan lingkungan.
- 5) Prosedur ilmiah. Model pembelajaran didasarkan pada prosedur sistematis untuk mengubah perilaku peserta didik.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Wahid, 2022) setiap model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Sistematis, artinya mengacu pada tahapan kegiatan model .
- 2) Sistem Sosial, artinya mengacu pada situasi atau standar yang berlaku pada model tersebut.
- 3) Prinsip Reaksi, artinya seperangkat pedoman yang menguraikan bagaimana pendidik harus memandang dan berinteraksi dengan siswa, termasuk bagaimana pengajar harus bereaksi terhadap siswa. Guru dapat memanfaatkan prinsip ini untuk menentukan bagaimana menerapkan aturan permainan yang spesifik untuk setiap model.
- 4) Sistem Pendukung, mengacu pada semua sarana, badan dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model tersebut.
- 5) Dampak Instruksional, artinya dengan membimbing siswa menuju tujuan yang diinginkan, maka hasil belajar bisa langsung tercapai. Sedangkan yang dimaksud dengan “dampak penuntun” adalah tambahan hasil belajar yang timbul dari suatu proses pembelajaran dan dialami langsung oleh siswa tanpa adanya bimbingan yang tegas dari guru

Menurut Setiawan (dalam Rusmiati, 2021) model pembelajaran yang baik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Prosedur ilmiah. Sebuah model pembelajaran perlu menyertakan sintaks dan serangkaian aktivitas pembelajaran yang diselesaikan bersama oleh siswa dan guru serta memiliki prosedur sistematis yang untuk mengubah perilaku siswa.
- 2) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan. Hasil belajar yang terperinci terkait dengan hasil belajar siswa dispesifikasikan dalam suatu model pembelajaran.
- 3) Spesifikasi lingkungan belajar. Rangkaian keadaan di mana reaksi siswa diamati lalu dinyatakan dengan jelas dalam suatu model pembelajaran..
- 4) Kriteria penampilan Suatu model pembelajaran merujuk pada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan dari para peserta didik. Setelah prosedur pengajaran tertentu diselesaikan, maka model pembelajaran dapat merencanakan perilaku yang diharapkan dari siswa.
- 5) Cara-cara pelaksanaannya. Respon dan interaksi peserta didik dengan lingkungan digambarkan dalam semua model pembelajaran melalui mekanisme.

Menurut Kadir (2013) ciri – ciri model pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis. Artinya model pembelajaran adalah suatu proses terorganisir yang mengandalkan asumsi-asumsi tertentu untuk mengubah perilaku peserta didik.
- 2) Hasil belajar ditetapkan secara khusus. Setiap model pengajaran menetapkan dengan tepat hasil belajar apa yang harus dipenuhi peserta didik dalam bentuk kinerja yang diamati.
- 3) Penetapan lingkungan secara khusus. Dalam model pengajaran, identifikasi kondisi lingkungan tertentu harus dilakukan.
- 4) indikator keberhasilan. Setelah siswa mengambil dan menyelesaikan rangkaian pembelajaran, guru munguraikan dan menjelaskan hasil belajar siswa bisa berupa perilaku yang seharusnya mereka tunjukkan dalam menyelesaikan pembelajaran

- 5) Interaksi dengan lingkungan. Setiap gaya mengajar guru menjabarkan prosedur yang memungkinkan siswa terlibat dan merespons lingkungan mereka.

Menurut Sundari (2015) ciri-ciri atau karakteristik dari model pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat berfungsi sebagai model untuk meningkatkan pengajaran dan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Dapat berfungsi sebagai pedoman untuk meningkatkan pengajaran dan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 3) Terdiri dari komponen model seperti prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung, dan sintaksis pembelajaran yang dipelajari.
- 4) Memberikan pengaruh akibat penggunaan model pembelajaran. Hasil pembelajaran jangka panjang berperan sebagai dampak yang sesuai, dan hasil pembelajaran yang dinilai berfungsi sebagai dampak pembelajaran.
- 5) Model pembelajaran yang dipilih digunakan untuk mempengaruhi desain pembelajaran atau persiapan pengajaran.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

1) *Problem based learning*

Problem based learning merupakan suatu model pembelajaran yang pada prosesnya berhubungan dengan pemecahan masalah dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (Nurwulan, 2017). Menurut Tsai, *et al.* (dalam Nelvianti dan Yanti, 2020) model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang paling alami dan dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang paling utama, sebab manusia selalu memecahkan masalah, apa yang telah dipelajari seseorang dari proses pemecahan masalah diserap dan diinternalisasi. Menurut Dirgatama, *et al.* (2016), pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada permasalahan dunia nyata yang menuntut siswa untuk menyelesaikannya sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta membuat hubungan antara materi dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang dilakukan saat ini

2) *Project based learning*

Project Based Learning adalah model pembelajaran dimana pada proses pembelajarannya melibatkan peserta didik secara langsung untuk menghasilkan sebuah proyek (Sari dan Siska, 2018). Mayuni *et al.* (2019) mendefinisikan model pembelajaran berbasis proyek sebagai model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai tujuan akhirnya dan melibatkan siswa dalam tugas-tugas bermakna seperti pemecahan masalah. Hal ini memungkinkan siswa bekerja secara mandiri untuk menciptakan pembelajarannya sendiri dan pada akhirnya menghasilkan suatu produk. Upaya yang dilakukan siswa bermanfaat karena didasarkan pada kenyataan. Sedangkan Elisabet, *et al* (2019) berpendapat bahwa *project based learning* adalah model pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek, dalam pembuatan proyek siswa akan membuat sebuah produk, dimana dalam pembuatan produk dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat produk yang akan dipresentasikan kepada teman sekelas.

3) *Discovery learning*

Model *discovery learning* merupakan model yang cenderung meminta atau melibatkan siswa dengan melakukan percobaan serta bereksperimen untuk memecahkan masalah sehingga guru tidak memberikan kesimpulan melainkan peserta didik (Sabrina, 2021). Model *Discovery Learning* menurut Rahmayani *et al* (2019, hlm. 248), adalah model pengajaran yang mendorong partisipasi siswa. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan dengan bimbingan guru. Hanida *et al* (dalam Marisya & Elfia, 2020, hlm. 2191) mendeskripsikan *discovery learning* sebagai paradigma pembelajaran yang menuntut guru untuk mampu merancang lingkungan belajar yang imajinatif guna mendorong siswa berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan.

4) *Cooperative learning*

Menurut Setyaningsih (dalam Tibahary dan Maulana, 2018) model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan aktivitas peserta didik di kelas dengan cara pengelompokkan siswa dalam bekerja sama saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran kooperatif

merupakan model pembelajaran yang melibatkan sejumlah siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda-beda lalu bekerja sama dalam kelompok kecil (Hearullah dan Said, 2017). Sedangkan pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada bagaimana siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk meningkatkan lingkungan belajar dan mencapai tujuan mereka, menurut Sugiyanto (dalam Putri, 2023, hlm. 24)

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar siswa (Mayasari *et al.* 2022). *Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Primadoniati, 2020. hlm. 81). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Lidnillah (dalam Fauzia. 2018) *model problem based learning* adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber – sumber lainnya.

Menurut Sari (2021, hlm. 7) Model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang di hadapi secara ilmiah. Sedangkan menurut Ermisena (2018) pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada suatu permasalahan nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata sehingga menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan berpikir secara kritis supaya peserta didik dapat memahami konsep atau materi yang dipelajari.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari hari peserta didik, kemudian permasalahan tersebut akan dianalisis peserta didik untuk

mendapatkan konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sedang dilakukan. Dari pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Karakteristik Model Problem Based Learning

Menurut Herman (dalam Sumunaringtiasih, 2017, hlm. 9) bahwa *problem based learning* memiliki lima karakteristik, yaitu :

- 1) Memposisikan peserta didik sebagai pemecah masalah melalui kegiatan kolaboratif.
- 2) Mendorong peserta didik agar mampu dalam menemukan masalah dan mengkolaborasinya dengan mengajukan dugaan-dugaan dan merencanakan penyelesaian.
- 3) Memfasilitasi peserta didik agar mempelajari berbagai alternatif penyelesaian dan keterlibatannya serta mengumpulkan dan membagikan informasi.
- 4) Melatih peserta didik untuk terampil dalam menyajikan temuan.
- 5) Membiasakan peserta didik untuk merefleksikan tentang efektivitas cara berfikir mereka dan menyelesaikan masalah.

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Haryati dan Febryanto, 2017, hlm. 59) karakteristik model *problem based learning*, yaitu :

- 1) Pengajuan masalah atau pernyataan secara social penting dan secara pribadi bermakna untuk peserta didik karena sesuai dengan kehidupan nyata, memungkinkan adanya berbagai macam Solusi untuk situasi tersebut.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar berbagai disiplin ilmu.
- 3) Saat proses penyelidikan masalah itu nyata dimana peserta didik menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, melakukan eksperimen (jika diperlukan)
- 4) Menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya.

Menurut Scott dan Laura (Paul Eggen, dalam Amrullah, 2016, hlm. 15) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau PBL memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Pelajaran berfokus pada pemecahan masalah, artinya pelajaran berawal dari

satu masalah dan memecahkan masalah tersebut adalah tujuan dari pembelajaran.

- 2) Peserta didik bertanggung jawab dalam menyusun strategi dan memecahkan masalah.
- 3) Pendidik membimbing peserta didik dalam menyajikan pertanyaan dan memberikan dukungan pengajaran lain saat peserta didik berusaha dalam memecahkan masalah.

Menurut Muhammad dan Edi (2022), *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

- 1) Permasalahan menjadi poin utama dalam pembelajaran.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Belajar pengarahannya menjadi hal yang paling utama.
- 5) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam proses belajar mengajar.
- 6) Proses belajar mengajar melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dalam proses belajar.

Menurut Arends (dalam Handayani, D, 2017. hlm. 18) *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Mengorientasi peserta didik pada masalah yang nyata dan menghindari pelajaran terisolasi.
- 2) Pembelajaran berpusat kepada peserta didik dalam jangka waktu yang lama.
- 3) Menciptakan pembelajaran terpadu.
- 4) Penyelidikan masalah nyata yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis.
- 5) Menghasilkan suatu produk atau karya dan memamerkannya.
- 6) Mengajarkan pada peserta didik agar mampu menerapkan apa yang dipelajari peserta didik di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif)
- 8) Pendidik memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing

dalam pembelajaran.

- 9) Masalah yang dirumuskan berfungsi untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran
- 10) Masalah yang dirumuskan digunakan untuk pengembangan pemecahan masalah.
- 11) Melalui belajar mandiri peserta didik akan memperoleh informasi baru.

Dari pemaparan mengenai karakteristik model *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki karakteristik, yaitu berfokus pada pemecahan masalah,

c. Langkah – Langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah – langkah model *problem based learning* menurut Sumarmo (dalam Amatulla *et al.* 2016) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar.
- 3) Membimbing siswa untuk mengeksplor baik secara individu atau kelompok.
- 4) Membantu siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karyanya.
- 5) Membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sejalan dengan yang dipaparkan Suryani dan Agung (dalam Emrisena, 2018) bahwa langkah-langkah model *problem based learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan orientasi permasalahan kepada peserta didik.
- 2) Menentukan masalah.
- 3) Pendidik membimbing proses pengumpulan data individu serta kelompok.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik.
- 5) Membantu menganalisis serta mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Rosida (2018) ada 5 tahap yaitu :

- 1) Orientasi siswa terhadap masalah. Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran, kebutuhan yang diperlukan dan memberikan motivasi kepada siswa agar berpartisipasi aktif dalam tiap

tahap pemecahan masalah.

- 2) Mengorganisasi siswa dalam belajar. Dalam tahap ini, guru mengorganisasikan siswa dengan cara memberikan bantuan kecil terkait dengan pemecahan masalah yang harus diselesaikan.
- 3) Membimbing observasi individu maupun kelompok. Pada tahap ini, guru memberikan banyak arahan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karyanya. Pada tahap ini, guru mengarahkan siswa untuk membuat rancangan dan persiapan presentasi dari hasil karyanya
- 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalahnya. Pada tahap ini guru membimbing peserta didik dalam proses refleksi dan penilaian terhadap penyelesaian masalah yang dilakukan.

Adapaun menurut Arends (dalam Wulandari & Suparno. 2020) Langkah – Langkah model *problem based learning*, yaitu :

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Problem Based Learning

Tahap	Tingkah laku
Tahap-1 Memberi Orientasi permasalahan kepada peserta didik	Guru memberi masalah yang harus diselesaikan oleh peserta didik dan memberi motivasi pada peserta didik agar ingin terlibat dalam pemecahan masalah yang diajukan oleh guru.
Tahap-2 Menyiapkan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik dalam mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah tersebut.
Tahap-3 Membimbing investigasi individual maupun kelompok	Guru memotivasi peserta serta mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang nyata, mendorong peserta didik untuk melakukan suatu eksperimen dan membantu mencari Solusi pemecahan masalah yang

	dilakukan.
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya serta menyajikan hasil karya ke orang lain.
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap kegiatan dan proses pemecahan masalah agar pembelajaran selanjutnya lebih baik.

Adapun sintaks pembelajaran *problem based learning* beserta perlakuannya yang sejalan dengan pendapat diatas juga dipaparkan oleh Hamdayana (dalam Ermisena, A., 2018, hlm. 14), sebagai berikut :

Tabel 2.2 Sintak Model Problem Based Learning

Tahap	Tingkah laku
Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih
Tahap-2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan

	temannya
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

d. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Kelebihan model *problem based learning* menurut Safitri (2019) adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna, dimana peserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dan berusaha mengetahui pengetahuan yang mereka perlukan.
- 2) Menggabungkan pengetahuan dan keterampilan secara bersamaan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- 3) Meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam belajar.
- 4) Memotivasi peserta didik untuk belajar.
- 5) Mengembangkan hubungan interpersonal peserta didik dalam kerja kelompok.
- 6) Mengoptimalkan kemampuan metakognisinya.

Sedangkan kelemahan model *problem based learning* menurut Safitri (2019) adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan pembelajaran (alat, masalah, konsep) yang kompleks.
- 2) Sulit mencari problem/masalah yang relevan.
- 3) Sering terjadi kesalahan konsep.
- 4) Memerlukan waktu yang lumayan lama.

Adapaun kelebihan model *problem based learning* menurut Wina (dalam Amarullah,A., 2016, hlm. 19-20) diantaranya yaitu :

- 1) Teknik yang bagus untuk lebih memahami isi Pelajaran melalui pemecahan masalah
- 2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan Kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.

- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Membantu siswa mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Membantu untuk mengembangkan pengetahuan baru siswa dan mendorong mereka untuk melakukan evaluasi sendiri terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 6) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

Selain kelebihan, menurut Amarullah,A (2016, hlm. 21) pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu :

- 1) Persiapan pembelajaran (alat, masalah, konsep) yang kompleks.
- 2) Sulitnya mencari masalah yang relevan.
- 3) Sering terjadi miskonsepsi.
- 4) Konsumsi waktu, Dimana model ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses penyelidikan. Sehingga terkadang banyak waktu yang tersita untuk proses pembelajaran.

Menurut Anas, M (2017, hlm. 23-24) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model *problem based learning*, berikut kelebihannya yaitu :

- 1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran ia yang menemukan konsep tersebut
- 2) Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi
- 3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna
- 4) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini bisa meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajarinya
- 5) Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap sosial yang positif

dengan siswa lainnya

- 6) Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pebelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.
- 7) Pembelajaran berbasis masalah diyakini pula dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir disetiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa

Adapun kelemahan dari model *problem based learning* menurut (Anas, 2017. hlm. 22 - 23) sebagai berikut :

- 1) Bagi peserta didik yang malas, tujuan dari model tersebut tidak dapat tercapai.
- 2) Membutuhkan banyak waktu dan dana.
- 3) Tidak semua mata pelajaran bisa diterapkan dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBM)

Adapun kelebihan model *problem based learning* menurut Wasonowati, *et al.*(dalam Janah, *et al.* 2018), yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam dunia nyata

Kekurangan dari model *problem based learning* menurut Masrinah, *et al.* (2019) yaitu :

- 1) Peserta didik sering menemunkan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan Tingkat berfikir siswa.
- 2) Penerapan model ini memakai waktu lebih lama dari pada pembelajaran konvensional karena tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar karena dalam pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk belajar mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Sedangkan kelebihan model *problem based learning* menurut Sutiman (dalam Novianty, 2023) yaitu :

- 1) Pemecahan masalah merupakan teknik terencana yang digunakan agar lebih

memahami materi dalam pembelajaran.

- 2) Pemecahan masalah dapat dapat menantang peserta didik serta memberikan pengetahuan baru.
- 3) Dapat meningkatkan kegiatan belajar peserta didik dengan pemecahan masalah.
- 4) Membantu peserta didik mentransfer pengetahuann mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 5) Membantu peserta didik dalam menumbuhkan pengetahuan barunya serta bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Membuat peserta didik menyadari bahwa setiap Pelajaran, pada dasarnya merupan cara berfikir dansesuatu yang harus dimengerti peserta didik, bukan hanya belajar dari guru atau buku-buku saja.
- 7) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 8) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata

Adapaun kekurangan model model *problem based learning* menurut Sutiman (dalam Novianty, 2023) yaitu :

- 1) Kurangnya minat dari peserta didik atau kurang percaya diri bahwa masalah yang mereka pelajari dapat diselesaikan, maka mereka akan ragu untuk mencoba.
- 2) Membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tidak semua materi bisa menggunakan model problem based learning.

Berdasarkan pendapat yang sudah disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa model problem based learning mempunyai kelebihan dan kelemahan. jika dalam proses pembelajaran dibawakan sesuai dengan langkah-langkah maka kesulitan yang ada di dalam kelas dapat diatasi, yaitu seperti anak yang malas akan lebih termotivasi dengan melihat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh temannya dimana menuntut siswa bekerja aktif jadi, siswa yang malas akan ikut mencari tahu bagaimanakah agar permasalahan yang diberikan dapat diselesaikan. Dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah akan

terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan.

3. *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Quizizz merupakan suatu aplikasi media pembelajaran berbasis game yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Fazriah et al (Putri, N. 2022) *Quizizz* adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. Sejalan dengan pendapat Amornchewin (dalam Ramdani, et al. 2024)) *quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang mampu memberi motivasi peserta didik dalam belajar karena menyediakan berbagai fitur yang menarik. Menurut Wahyuni (2022, hlm. 12) *quizizz* adalah suatu alat evaluasi digital yang dapat dimainkan secara bersama sama dalam suatu kelas secara menarik dan menyenangkan pada perangkat handphone maupun komputer.

Quizizz merupakan aplikasi permainan memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat karena saat siswa mengerjakan kuis mereka bisa melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat (Sukma, 2021). Sedangkan menurut Ganerta (2023) *quizizz* adalah media pembelajaran berupa media online yang bisa digunakan membuat paparan materi berupa kuis interaktif dan mudah juga untuk digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan suatu program yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web melalui perangkat elektronik yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, melalui *quizizz* juga dapat menjadikan suatu pembelajaran yang berfokus pada peserta didik agar terlibat aktif pada saat proses pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Menurut Rofiqoh (2021, hlm. 47-48) terdapat kelebihan dan kelemahan *quizizz*. Berikut kelebihannya yaitu :

- 1) *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa.
- 2) *Bring Your Own Device* (BYOD): artinya tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. *Quizizz* dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan *browser*, termasuk PC, laptop, *tablet*, dan *smartphone*.
- 3) Kita bisa membuat kuis sendiri, jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya.
- 4) *Quizizz* tidak ingin membuat anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah (mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari internet secara otomatis. Menyimpan proses yang belum selesai dan banyak fitur lainnya. Pelajari lebih lanjut.
- 5) Laporan : *Quizizz* memberi anda laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang anda lakukan. Anda juga dapat mengunduh laporan sebagai kumpulan data dalam bentuk *Excel*. Pelajari lebih lanjut.
- 6) Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masingmasing dan para dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
- 7) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
- 8) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 9) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada nada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
- 10) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk homework atau PR sehingga daftar soalnya diacak

setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda.

Adapun kelemahan *quizizz* menurut (Rofiqoh, 2021, hlm. 47-48) adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru.
- 2) Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru.
- 3) Siswa bisa mengalami turun tingkat walaupun soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatkannya.
- 4) *Quizizz* ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi *disconnect* (internetnya putus atau tidak menyambung). Hal ini bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal kuis.

Menurut Khatimah, *ed al* (2023) kelebihan *quizizz* antara lain yaitu :

- 1) Dalam pengerjaan kuis pada *quizizz* terdapat batasan waktu sehingga siswa diajarkan untuk berfikir secara cepat dan tepat dalam mengerjakan kuis.
- 2) Jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator)
- 3) Setiap peserta didik dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta didik lainnya.
- 4) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
- 5) Bisa digunakan pada perangkat *smartphone, tablet, laptop*, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta didik menjawab pertanyaan.

Kekurangan dari *quizizz* menurut Khatimah, *ed al* (2023) yaitu :

- 1) Peserta didik tidak bisa berhenti mengerjakan setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan di jawab.
- 2) Sering terjadi kendala sinyal, karena dalam pengerjaan kuis di *quizizz* menggunakan jaringan internet.

Sedangkan menurut (Lestari, 2022, hlm. 22) terdapat kelemahan dan kelebihan *quizizz*. Berikut kelebihanannya yaitu :

- 1) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal.

- 2) Jika peserta didik menjawab salah, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda sehingga daftar soalnya diacak dan setiap peserta didik, soal yang muncul berbeda-beda.

Kelemahan *quizizz* menurut (Lestari, 2022, hlm. 22) antara lain:

- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru tanpa diketahui.
- 2) Susah dalam mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru

Menurut Mukharomah (2021) kelebihan dari aplikasi *quizizz* adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif.
- 2) Guru lebih mudah dan cepat cara memeriksanya, pemeriksaan juga dapat diserahkan kepada orang lain.
- 3) Setiap peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul skor yang didapat dalam satu soal dan juga mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut.
- 4) Apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga peserta didik dapat melakukan review atas jawaban yang telah dipilih sebelumnya.
- 5) Selain itu setiap peserta didik akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lain dikarenakan soal yang muncul akan diacak, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik untuk saling tukar jawaban atau mencontek
- 6) Batas waktu pengerjaan setiap soal juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran dari masing-masing pertanyaan.

Kelemahan dari *quizizz* menurut Mukharomah (2021), yaitu :

- 1) Tidak dapat melihat kemampuan siswa yang sebenarnya, jika menggunakan bentuk kuis pilihan ganda
- 2) Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan

kembali saja, oleh karena itu guru sedikit kesulitan untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi tiap siswa.

- 3) Banyak kesempatan untuk main untung-untungan karena waktu pengerjaan tiap soal dibatasi, akhirnya siswa yang merasa kesulitan hanya asal jawab.

Sejalan dengan pendapat Salsabila, *et al* (2020) bahwa *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan, yaitu :

- 1) Memudahkan pendidik dalam membuat soal.
- 2) Saat peserta didik menjawab kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, serta bisa melihat ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Jika peserta didik menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, yang berguna agar peserta didik bisa mengoreksi sendiri.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada akhir sesi sebelumnya akan ditampilkan *review question* yang memudahkan bagi peserta didik dalam mencermati Kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap peserta didik mendapat soal yang berbeda-beda karena pendidik bisa mengaktifkan mode acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Salsabila, *et al* (2020) juga berpendapat bahwa *Quizizz* memiliki beberapa kelemahan, diantaranya yaitu :

- 1) Jaringan atau internet saat mengerjakan kuis bisa sewaktu-waktu bermasalah.
- 2) Ketika mengerjakan kuis, peserta didik dapat membuka tab baru, artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah dan bisa menggunakan tab lain untuk mencari jawaban.
- 3) Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, akan memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan terjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

c. Langkah – Langkah Menggunakan Quizizz

Menurut Agustina (2019) langkah-langkah pembuatan kuis melalui quizizz adalah sebagai berikut :

- 1) Masuk ke *www.quizizz.com* lalu klik "*Sign Up*".
- 2) Pilih "*sign up with email*" atau "*sign up with google*".
- 3) Klik "*Teacher*" jika ingin login sebagai guru.
- 4) Masukkan identitas (*Username, email, dan password*) lalu *Continue*.
- 5) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik "*create new quiz*" pada bagian kiri atas.
- 6) Akan muncul tampilan *Let's create a quiz*: Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik "*save*".
- 7) Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik "*Create new question*".
- 8) Masukkan pertanyaan pada kolom "*Write your question here*" lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*".
- 9) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik "*save*".
- 10) Jika sudah menulis semua kuis, klik "*Finish Quiz*".
- 11) Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik "*save details*".
- 12) Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih "*Homework*" jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih "*Play Live*" jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
- 13) Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik "*Procced*".
- 14) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

Menurut Sattar, *et al.* (2021) langkah – langkah penggunaan *quizizz* secara ringkas, yaitu sebagai berikut :

- 1) Buka web, ketik *Quizizz*.
- 2) Jika belum memiliki akun, klik *sign up*.

- 3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun.
- 4) Masuk ke aplikasi *Quizizz*, klik *login*.
- 5) Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun.
- 6) Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*.

Sedangkan menurut Rajagukguk (2020) langkah-langkah penggunaan *quizizz* adalah sebagai berikut :

- 1) Ketik di papan *tools* aplikasi aplikasi *Quizizz* kemudian klik *search*.
- 2) Pilih *sign up with email* atau bisa juga pilih *sign up with google*.
- 3) Klik *teacher* jika ingin *login* sebagai guru.
- 4) Kemudian, masukkan identitas diri sendiri dengan email, pilih *continue*.
- 5) Kemudian, klik *create new quiz* untuk membuat soal.
- 6) Klik *let's create a quiz*.
- 7) Kemudian guru mengisi soal-soal seperlunya pada kolom, misalnya 10 soal. Dalam mengisi atau membuat soal, guru harus memilih jawaban yang benar dengan klik salah satu bentuk bulatan pada kolom. Guru juga harus mengatur waktu sesuai dengan tingkat kesulitan pada soal,
- 8) Jika sudah selesai, pilih *save*.
- 9) Jika soal sudah semua diisi, klik *finish quiz*.
- 10) Kemudian, akan muncul tampilan kuis detail (atur kelas berapa, mata pelajaran) lalu klik *save details*.
- 11) Selanjutnya, klik *start a live quiz* untuk dibagikan kepada peserta didik,
- 12) Pilih *classic*, lalu klik *continue* dan pilih *or share via....*, kemudian klik *copy link* lalu bagikan ke peserta didik,
- 13) Ketika siswa sudah bergabung, maka guru pilih *start* untuk memulai evaluasi,
- 14) Setelah peserta didik selesai mengerjakan evaluasi padahal waktu yang ditentukan sebelumnya belum habis, guru bisa klik *end* untuk mengakhiri kuis.
- 15) Kemudian akan muncul hasil evaluasi peserta didik. Guru bisa mengunduh hasil tersebut dengan klik *download*, kemudian simpan di folder laptop atau di android.

Mengutip dari Wirahadie.com (2021) <https://wirahadie.com/cara->

[membuat-soal online/amp/](#) (diakses tanggal 28 Februari 2024), bahwa Langkah-langkah penggunaan *quizizz* adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat akun *Quizizz*
 - a) Buka situs web <https://quizizz.com/>
 - b) Klik Daftar



Gambar 2.1 Tampilan Awal Web Quizizz

- c) Masukkan email anda dan klik selanjutnya.



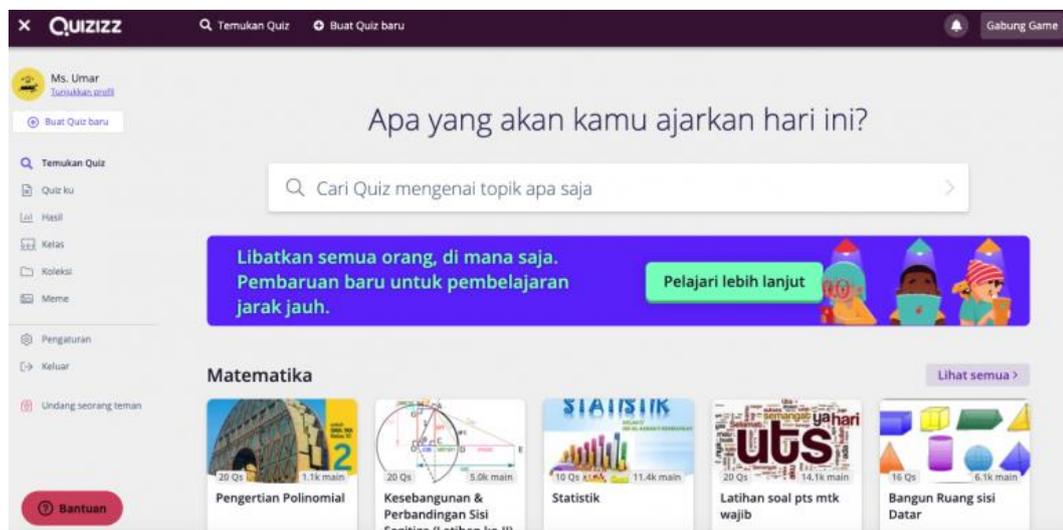
Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun Quizizz

- d) Pilih peran (Apabila sebagai seorang guru maka pilih peran guru)



Gambar 2.3 Tampilan Memilih Peran

e) Lengkapi identitas akun (seperti nama, dan kata sandi)



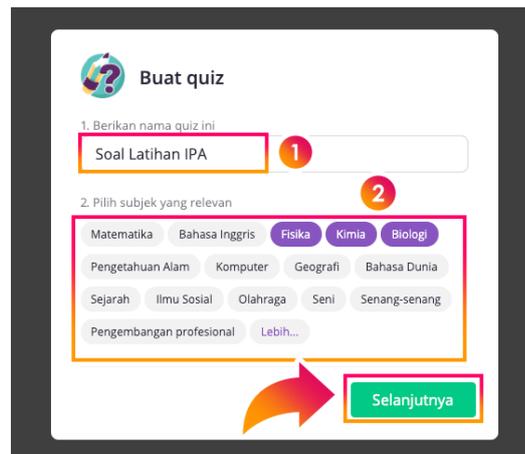
Gambar 2.4 Tampilan Akun Quizizz Setelah Mendaftar

2) Membuat pertanyaan *Quiz*

a) Pilih *quiz* ku, kemudian klik buat *quiz*

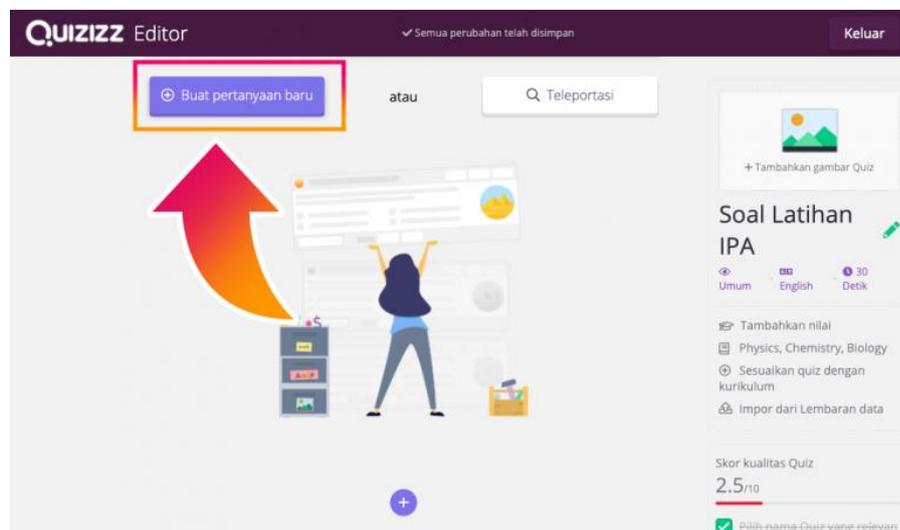
b) Lanjut untuk membuat soal

Tulis nama soal (contoh : soal Latihan IPA) dan pilih subjek yang relevan dengan soal.



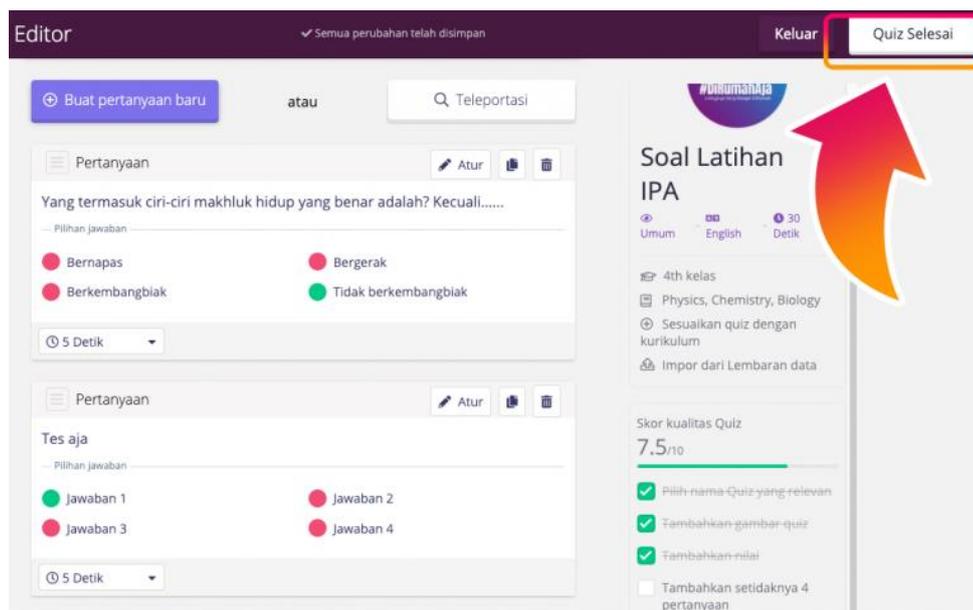
Gambar 2.5 Tampilan Memilih Nama Soal

c) Untuk membuat soal, klik buat pertanyaan baru



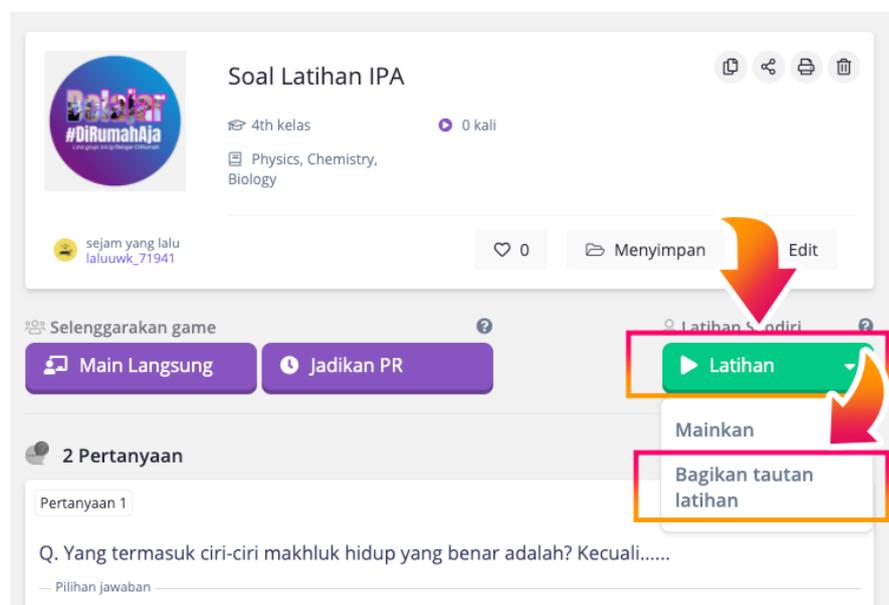
Gambar 2.6 Tampilan Membuat Quiz

- d) Tulis pertanyaan di kolom ketik pertanyaan anda disini atau jika sudah memiliki soal bisa dengan cara salin dan tempel. Tuliskan jawaban pada kolom ketik opsi jawaban, disini tiap jawaban dimasukkan kekolomnya masing masing dan jangan lupa memilih satu jawaban yang benar sebagai kunci jawaban dengan mengklik tanda centang yang ada di atas kolom jawaban sampai berubah menjadi warna hijau.
- e) Terdapat tempat untuk memasukkan gambar, disampingnya juga ada untuk memasukkan rumus. Untuk menambahkan soal berikutnya klik tanda (+).
- f) Jika semua soal sudah selesai, klik Quiz selesai



Gambar 2.7 Tampilan Kuis yang Telah dibuat

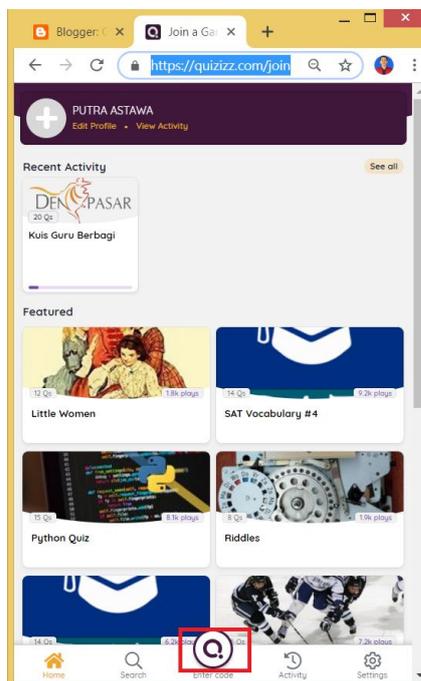
- 3) Mengirim atau membagikan soal quizizz kepada peserta didik
 - a) Untuk membagikan soal ke siswa, klik Latihan.
 - b) Selanjutnya klik bagikan tautan Latihan (Pada tahap ini banyak opsi yang bisa digunakan seperti menjadikan soal sebagai PR dengan batas waktu pengerjaan, atau dikerjakan secara langsung saat itu juga).



Gambar 2.8 Tampilan Untuk Membagikan Link Quiz

- 4) Tampilan dilayar perangkat peserta didik
 - a) Peserta didik membuka atau masuk ke join.quizizz.com, kemudian klik

ikon join.



Gambar 2.9 Tampilan Join Quizizz

- b) Minta peserta didik memasukkan *game code*, kemudian masukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat dilayar laptop guru.
- c) Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung didalam kuis. Baru kemudian guru mengklik *start*.
- d) Setelah menyelesaikan kuis, siswa akan melihat peringkat dari masing-masing siswa.

Selama kuis berlangsung layar pada perangkat guru melaporkan kemajuan peserta didik dalam menyelesaikan kuis tersebut, setelah kuis selesai akan menampilkan nilai pencapaian peserta didik dengan mencangkup kinerja setiap peserta didik dalam mengerjakan jawaban yang benar atau salahnya, nilai rata – rata peserta didik dapat mengandung hasil kuis dalam format excel.

4. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang telah ditempuhnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima

pelajaran. Menurut Dakhi (2020) hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Makhmudah, 2018). Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperolehnya sebagai hasil dari mengikuti kegiatan belajar (Susanto, 2013, hlm. 5). (Fauzia, 2023, hlm.7) juga menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf dan kalimat. Sedangkan menurut Kpolovie, *et al* (dalam Adriani & Rasto, 2019) hasil belajar juga dijadikan sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditentukan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari dan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, yang kemudian akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Karena hasil belajar akan turut serta dalam membentuk pribadi individu yang ingin selalu mencapai hasil yang lebih baik lagi ke depannya sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik lagi. Hasil belajar juga merupakan perolehan dari prestasi yang dicapai secara maksimal oleh peserta didik berkat adanya usaha sadar untuk mendapatkannya.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (dalam Mahdalena, 2022) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal, Adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, dibagi menjadi tiga yaitu:

- a) Faktor Jasmani, yang meliputi Kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor Psikologi yang meliputi Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan peserta didik.
- c) Faktor Kelelahan. Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2) Faktor Eksternal, adalah faktor yang ada diluar individu.

- a) Faktor Keluarga, yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga. Pengertian orang tua serta latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor Sekolah, yang meliputi metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat Pelajaran yang mendukung, waktu sekolah, standar Pelajaran diatas ukuran, keadaan Gedung sekolah, metode belajar yang digunakan.
- c) Faktor Masyarakat, yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Castro *et al.* (2015:144), faktor-faktor terpenting yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- 1) Faktor internal, yaitu keadaan fisik dan mental siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa, misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan pembelajaran, yaitu sifat usaha belajar siswa, termasuk strategi dan metode yang digunakan dalam melakukan kegiatan yang

berkaitan dengan penelahan materi pembelajaran

Menurut Aunurrahman dalam Rahman (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu :

- 1) Faktor internal, berkaitan dengan :
 - a) Karakter peserta didik.
 - b) Sikap peserta didik dalam belajar.
 - c) Motivasi belajar peserta didik.
 - d) Konsentrasi belajar peserta didik.
 - e) Kemampuan memahami pembelajaran.
 - f) Kemampuan menggali hasil belajar.
 - g) Rasa percaya diri.
 - h) Kebiasaan belajar.
- 2) Faktor eksternal, yang dipengaruhi oleh :
 - a) Faktor guru.
 - b) Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya).
 - c) Kurikulum sekolah.
 - d) Sarana dan prasarana.

Menurut Slameto (dalam Reresik, *et al*, 2016, hlm. 4) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri sendiri (*internal*), faktor ini dikelompokkan menjadi dua yaitu : faktor fisiologis yang meliputi kondisi Kesehatan dan keadaan tubuh, sedangkan faktor psikologis meliputi perhatian, minat, bakat, serta kesiapan.
- 2) Faktor yang berasal dari luar (*eksternal*), yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pembelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (dalam Indiyani & Arianto, 2021), yaitu:

- 1) Kecerdasan anak
Kemampuan dalam berpikir peserta didik dapat mempengaruhi cepat dan

lambatnya dalam bertindak saat memecahkan suatu masalah. Kecerdasan peserta didik memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu menentukan berhasil tidaknya peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tahap perkembangan di mana peserta didik atau organnya berfungsi dengan baik. Dalam kegiatan belajar, kesiapan atau kematangan peserta didik sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Kematangan tersebut berkaitan dengan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, seiring dengan meningkatnya tingkat kematangan peserta didik, maka minat pun akan meningkat.

3) Bakat peserta didik

Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sebenarnya setiap peserta didik memiliki bakat, tetapi karena kurang dikembangkan maka tidak terlihat. Bakat sangat penting karena dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar peserta didik.

4) Kemampuan belajar

Kemauan adalah pendorong bagi anak untuk bersemangat dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemauan belajar peserta didik sebenarnya adalah tugas bagi guru. Hal ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami manfaat belajar bagi masa depan. Tugas guru harus selalu memberikan dorongan untuk meningkatkan kemauan belajar, sehingga aktivitas peserta didik lebih bermakna dalam meningkatkan hasil belajar.

5) Minat

Minat merupakan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Ketika peserta didik tertarik untuk belajar, maka kegiatan pembelajaran terfokus pada apa saja yang meningkatkan hasil belajar, karena peserta didik lebih aktif dan cenderung mencoba sesuatu ketika mereka tahu bahwa hasil yang mereka peroleh memuaskan.

6) Model penyajian materi pelajaran

Model yang digunakan guru dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Model yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan cara yang menarik agar peserta didik tidak jenuh dan bosan. Mengemas kegiatan yang menyenangkan, selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan ide, memberikan peluang untuk mengembangkan kreativitas, itu juga dapat membantu daya tarik peserta didik. Materi yang diberikan tentunya juga harus mudah dipahami, agar peserta didik tidak putus asa dalam belajar.

7) Pribadi atau sikap guru

Sikap yang dilakukan guru merupakan sebagai teladan peserta didik. Maka sebagai guru harus selalu memberikan contoh yang baik. Jika kepribadian dan sikap guru aktif dan kreatif dalam berperilaku, maka peserta didik akan menirukan kepribadian tersebut. Kepribadian dan sikap seorang guru tercermin dalam perilaku yang baik seperti ramah, menyayangi peserta didik, rajin, disiplin, sopan, membimbing peserta didik dengan kasih sayang, memberikan masukan demi membangun, dan bertanggung jawab dalam segala hal.

8) Suasana pengajaran

Pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan suasana yang aktif antar peserta didik maupun guru untuk saling berdiskusi dapat memberikan nilai yang lebih dalam proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang asyik, selain suasana kelas yang tenang, tugas guru adalah untuk mengelola dengan baik. Kemampuan maksimal seorang guru menjadi kunci untuk memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Kemampuan yang dapat mendorong keberhasilan ini dimiliki seorang guru yang profesional. Profesional berarti guru ini benar-benar memiliki kemampuan dalam bidangnya, serta memahami betul materi atau bahan yang akan diajarkan.

9) Masyarakat

Kepribadian peserta didik dapat dipengaruhi oleh masyarakat yang ada di

sekitarnya. Karena masyarakat adalah lingkungan yang begitu luas, dan terciptabanyak tingkah laku serta karakter yang ada. Hal ini terjadi karena dalam masyarakat terdiri dari banyak latar belakang yang berbeda-beda.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti Kesehatan, mental, karakter dari peserta didik dan faktor eksternal yaitu, faktor yang berasal dari luar seperti dari lingkungan keluarga, sekolah, Masyarakat.

c. Indikator Hasil Belajar

Moore (dalam Rini & Ricardho, 2017, hlm. 7) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi 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*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, *et al.* (dalam Rini & Ricardho, 2017, hlm. 7) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktik dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ariyana, *et al.* (2018) yang terbagi menjadi tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif. Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatkan.

- 2) Ranah efektif. Ranah ini merupakan penerimaan suatu objek yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Ranah psikomotor. Keterampilan proses psikomotorik merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik)

Sejalan dengan pendapat Bloom (Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 660) indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga, yaitu :

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Sedangkan menurut Saleh (2022) indikator hasil belajar meliputi :

- 1) Ranah Kognitif. Ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran.
- 2) Ranah Afektif. Ranah ini berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.
- 3) Ranah Psikomotor. Pada ranah ini kemampuan yang dihasilkan oleh fungsi motorik manusia yaitu berupa keterampilan untuk melakukan sesuatu. Keterampilan melakukan sesuatu tersebut meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif yaitu berhubungan dengan pengetahuan, dan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran, ranah afektif yaitu berhubungan dengan sifat, sikap dan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran) sedangkan ranah psikomotor yaitu ranah yang berhubungan dengan motorik atau fisik peserta didik.

5. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

a. Hakikat IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif (Suhelayanti *et al*, 2023). Menurut Azzahra *et al* (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari (Septiana, 2023). Menurut Wiwik (2023) Pendidikan sains atau IPAS sangat memegang peran penting dalam pengembangan intelektual dan kreativitas siswa. IPAS disusun secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menginspirasi, menghibur, menantang, mendorong partisipasi aktif dan bertujuan untuk menunjang kreativitas, kemandirian dan psikologi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Supono & Tambunan (dalam Billa, *ed al*. 2023) dalam pembelajaran IPAS dapat menumbuhkan proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS juga dapat meningkatkan keterampilan proses.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan pengembangan dari kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. IPAS membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Kemendikbud (2022) dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat :

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan tentunya mempunyai kaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Keterkaitan yang dimaksud bertujuan untuk membantu dalam perolehan informasi berupa data yang relevan, serta sebagai penguat dalam penelitian yang akan dilakukan ini.

Adapun beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kamelia, I, A.(2023) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Leuwigoong “. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian experimental tipe non equivalent control group design. Dari penelitian dapat ditarik kesimpulan dilihat dari hasil uji *independent sampel t test* menghasilkan nilai t hitung sebesar $3.721 > 2.179$ dan mempunyai nilai Sig. sebesar 0,001 (Sig. > 0.05) yang berarti terdapat perbedaan secara signifikan pada skor posttest hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Dilihat dari uji *Effect Size* sebesar 1.0484 dengan interpretasi dalam kategori besar pada hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama – sama menggunakan model problem based learning berbantuan *quizizz* dan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada tahun serta sekolah yang diteliti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fajriyah, K. (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, jenis *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Analisis yang digunakan adalah uji-t. Hasil analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa diterapkannya media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai thitung > ttabel yang memiliki nilai $4,266 > 2,086$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dari hasil pengujian pada taraf kepercayaan 0, 95 atau kesalahan pada 0,05 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Meteseh pada tahun ajaran 2023/2024.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dewana, A. (2017) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *quasi eksperimental design*, dengan desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Dari hasil penelitian ini ditarik kesimpulan terdapat pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan. Karena berdasarkan uji t menggunakan rumus pooled varians diperoleh thitung sebesar 2,314 dan ttabel ($\alpha = 5\%$) sebesar 2,012. Karena *thitung* (2,314) > *ttabel* (2,012). Dilihat juga melalui uji effect size pembelajaran dengan menerapkan model problem based learning telah memberikan pengaruh besar (dengan hasil uji effect size sebesar 0,75) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama – sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada kelas, tahun serta sekolah yang diteliti.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Yuliana & Adi Winanto (2022) dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9”. Dalam penelitian ini siswa kelas IV SDN Krodon Lor 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang semester 2 2021/2022 dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajarnya dengan pembelajaran tema 9 dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan kerja sama dalam kelompok dan hasil belajar dari siklus I dan siklus II berdasarkan ketuntasan belajar. Persentase kerja sama dari pelaksanaan siklus I sebesar 66% dan siklus II sebesar 97% serta persentase hasil belajar peserta didik memperoleh ketuntasan dari pelaksanaan siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 75%. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas dalam belajar. Persamaan

penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti sama-sama menggunakan model *problem based learning* berbantuan *quizizz* serta variabel terikat yang diteliti yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, kelas, tahun serta sekolah yang diteliti.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Syaeful Khajat (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Pakujati 01 Tahun Pelajaran 2019/2020 “. Penelitian ini adalah kuantitatif, pendekatan eksperimen, desain *Pre-experimental Design*, rancangan dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Negeri Pakujati 01. Analisis data uji normalitas, uji hipotesis, dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini rata-rata hasil penilaian posttest hasil belajar siswa kelas (*problem based learning*) sebesar 60,30%. Dapat diketahui bahwa F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , yaitu $34,736 > 4,82$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi pada penelitian ini terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA.. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama – sama menggunakan metode kuantitatif (Eksperimen). Sedangkan perbedaannya terletak pada kelas, tahun serta sekolah yang diteliti.

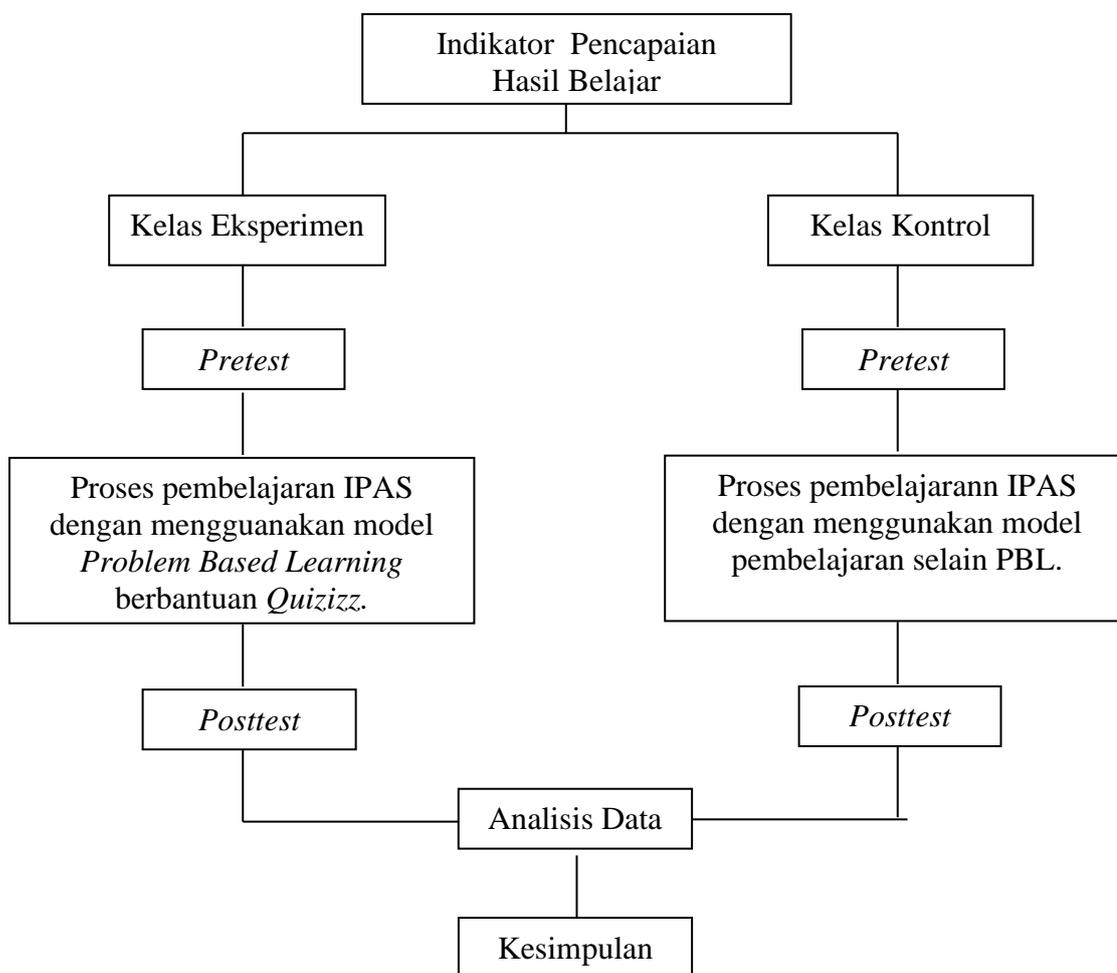
Berdasarkan penelitian – penelitian diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian (Syahputri *et al.*, 2023).

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti membuat kerangka pemikiran sebagai berikut : Pada penelitian ini, variable yang akan diteliti yaitu hasil belajar IPAS peserta didik (indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik). Sampel yang akan dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas akan diberikan *pretest* (tes awal) terlebih dahulu, kemudian kedua kelas akan diberikan perlakuan yang mana kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* sedangkan kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran konvensional.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan langkah selanjutnya adalah dilakukan lagi *posttest* (tes akhir), soal yang diberikan dalam *posttest* merupakan soal yang sama diberikan saat *pretest*. Langkah selanjutnya adalah analisis data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk melihat apakah ada peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest*. Langkah terakhir yaitu kesimpulan, yang menyimpulkan apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.10 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi penelitian merupakan anggapan mendasar yang berkaitan dengan suatu hal yang dijadikan sebagai dasar berpikir serta bertindak dalam sebuah penelitian Mukhid (2021, hlm 60). Sedangkan menurut Fauzia (2022) asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan suatu pernyataan yang sudah dianggap benar tetapi belum terdapat data dan pembuktian didalamnya. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD diharapkan lebih tinggi dengan menggunakan model problem based learning berbantuan quizizz

dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul (Sugiyono dalam Linda, 2023). Sedangkan menurut (Abdullah, 2015) Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian, dikatakan sebagai jawaban sementara karena hipotesis pada dasarnya merupakan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah, sedangkan kebenaran yang sesungguhnya dari hipotesis itu perlu diuji secara empirik melalui analisis data di lapangan, tetapi tidak semua penelitian memerlukan hipotesis.

Berdasarkan apa yang disampaikan pada kerangka pemikiran adapun hipotesis dalam penelitian ini menjawab rumusan masalah ketiga yaitu hasil belajar peserta didik yang memperoleh model *problem based learning* berbantuan *quizizz* diharapkan akan lebih meningkat dari pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Adapun rumus perumusan hipotesis atau jawaban sementara dari penelitian ini yaitu :

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.