

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan besar pada ranah perkembangan sebuah Negara serta memberikan efek signifikan atas mutu hidup suatu kelompok individu pada beragam kehidupan. Kapabilitas serta strategi individu dalam menghadapi kehidupan bisa semakin meningkat dengan adanya pendidikan. Pada hal ini, pendidikan dibutuhkan serta dinilai menjadi satu di antara kebutuhan dasar kelompok individu dalam upaya membuat sumber daya manusia yang berkualitas semakin meningkat. Pada pendidikan ini akan membentuk dan menghasilkan potensi aktif, terampil, kreatif, inovatif, dan peserta didik bisa bekerja sama saat proses pembelajaran, juga harapan peserta didik bisa bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut tercantum di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2004, hlm. 2).

Kebijakan pemerintah dalam suatu negara untuk usaha menaikkan taraf pendidikan merupakan sebuah tantangan bagi pendidik maupun pemerintah karena sebagai langkah yang harus dilakukan untuk meningkatkan dan membangun kualitas pendidikan (Abdillah & Rahmat, 2019, hlm. 62). Kualitas pendidikan ini dapat terwujud melalui komitmen dan upaya meningkatkan pendidikan dengan dilakukan secara terus menerus. Hal ini bergantung pada kemampuan guru sebagai pendidik atau pelaku pendidikan, yang diharapkan dapat membangun lingkungan pembelajaran yang mendukung, kreatif, efektif dan inovatif (Latif, 2019, hlm. 3). Maka pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa yang akan datang ialah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik dalam belajar.

Belajar didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan yang mana peserta didik yang tidak mengerti menjadi mengerti, serta peserta didik yang tidak memahami menjadi memahami, yang dengan demikian bisa mengalami perubahan perilaku. Belajar yakni sebuah upaya yang diperbuat individu dalam mendapatkan perubahan tindakan yang baru dari hasil pengalaman dalam interaksi bersama lingkungannya (Slameto, 2013, hlm. 2). Setiawan (2017, hlm. 3) juga menyatakan bahwasannya belajar ialah sebuah proses yang dilakukan individu dalam perubahan perilaku menyangkut dalam kepribadian baik secara fisik maupun psikis. Sejalan dengan pendapat Djamaluddin & Wardana (2019, hlm. 6) menyatakan Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hal ini, belajar merupakan upaya atau proses suatu perubahan tingkah laku seseorang dari berbagai aspek kepribadian melalui pembelajaran.

Pembelajaran yakni proses yang mencakup interaksi belajar mengajar antara guru serta peserta didik. Proses pembelajaran mencakup interaksi peserta didik bersama guru serta sumber belajar di wilayah belajar yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik (Suardi, 2018, hlm. 7). Sesuai dengan pandangan Djamaluddin & Wardana (2019, hlm. 11) Pembelajaran yakni sebuah bantuan yang dihadirkan oleh guru untuk memperoleh pengetahuan dan pembentukan sikap serta keyakinan diri terhadap peserta didik. Dalam hal ini adanya interaksi antara guru bersama peserta didik pada saat aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Selama proses interaksi tersebut guru memberikan pengetahuan pada peserta didik. Aktivitas ini memiliki peran bagi peserta didik dalam mengetahui maupun mengerti yang akan dipelajari. Ketika peserta didik belajar mendapatkan pengetahuan maka peserta didik telah mengalami kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang efektif yang dilakukan peserta didik juga harus aktif pada proses pembelajaran di kelas bukan hanya terpusat pada guru saja. Pembelajaran yang baik dapat menciptakan keberhasilan dalam belajar peserta didik. Dengan demikian keberhasilan kegiatan belajar dalam pembelajaran dapat diperoleh atau ditinjau berdasarkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemahiran yang dimiliki peserta didik sesudah melakukan aktivitas belajar, untuk memperoleh hasil belajar seseorang harus belajar terlebih dahulu. Hasil belajar merupakan hasil proses belajar seorang individu berkaitan dengan perubahan, bentuk perubahan yang terjadi akibat belajar yaitu perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan dan kemampuan, perubahan yang terkait ini sebagai hasil belajar bersifat relatif permanen dan memiliki potensi untuk dapat berkembang (Lestari, 2015, hlm.118). Sejalan dengan pendapat Wulandari (dalam Jusuf, dkk., 2023, hlm. 692) hasil belajar adalah kemampuan atau beberapa kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, dengan indikator keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik. Keterampilan peserta didik ini berkembang sebagai hasil pengalamannya dalam proses pembelajaran. Penguasaan materi pelajaran matematika dicapai setelah adanya proses pembelajaran yang menampilkan skor penilaian evaluasi. Banyaknya topik atau materi dalam konsep matematika yang dikuasai khususnya pada ranah kognitif merupakan hasil belajar matematika (Kristin, 2016, hlm. 92).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari sejak dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT). Pembelajaran matematika perlu diberikan sejak Sekolah Dasar agar peserta didik dapat berpikir logis, kritis, kreatif, analitis dan mampu bekerja sama dalam pembelajaran (Daryanto, 2013, hlm. 411). Tidak dapat dipungkiri bahwasannya segala aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari peran matematika. Dengan belajar Matematika manusia dapat berfikir rasional atau logis dan mampu memecahkan masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari. Menanamkan daya nalar dan membiasakan anak untuk berpikir secara logis adalah tujuan utama dari pembelajaran matematika di Sekolah.

Hasil dari wawancara dengan Guru, bahwa pencapaian hasil belajar matematika peserta didik masih banyak yang di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dibuktikan dengan data perolehan dari hasil nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester pada peserta didik kelas IV SDN Tanjungwangi pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Nilai Asesment Sumatif Tengah Semester Matematika
Kelas IV-A & IV-B SDN Tanjungwangi

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntuasan Belajar		Presentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Sumatif Kelas IV-A	22 Siswa	67	7	15	31,81%	68,18%
2	Sumatif Kelas IV-B	22 Siswa	67	8	14	36,36%	63,63%

Sumber: Guru Kelas IV (SDN Tanjungwangi)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwasannya sebagian besar masih banyak pencapaian hasil belajar matematika peserta didik kelas IV dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 67. Bisa dilihat dari 22 peserta didik kelas IV A hanya 7 peserta didik memenuhi KKTP tersebut. Sedangkan dari 22 peserta didik kelas B hanya 8 peserta didik yang memenuhi kriteria KKTP sedangkan 14 peserta didik sisanya tidak dapat memenuhi KKTP. Hal ini disebabkan karena terdapat peserta didik yang sudah menilai dari awal bahwa mata pelajaran ini sering kali dianggap mata pelajaran yang sulit berkaitan dengan rumus-rumus dan hitungan. Rendahnya semangat sebagian peserta didik mengikuti pelajaran matematika. Selain itu selama proses belajar mengajar didalam kelas beberapa peserta didik merasa bosan karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) mengakibatkan beberapa peserta didik kurang aktif. Serta gaya belajar kurang bervariasi guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Abad 21. Guru belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi. Begitupun terdapat potensi peserta didik yang tidak sama, terkadang ada peserta didik yang cepat memahami isi materi dan ada juga peserta didik yang lambat memahami isi materi.

Memperhatikan tingkat perkembangan intelektual potensi peserta didik, dibangku Sekolah Dasar pengajaran matematika perlu diberikan ataupun dilaksanakan dengan sedemikian rupa dan semenarik mungkin (Rahmah, 2013, hlm. 2). Dalam hal ini guru perlu berupaya dalam meningkatkan daya tarik minat belajar peserta didik terkhusus pada pelajaran matematika, guru juga memerlukan perantara dalam belajar yang dapat meringankan para peserta didik guna menguasai

pelajaran. Dengan demikian potensi peserta didik akan berkembang serta hasil belajar dicapai dengan optimal. Maka dalam sistem pembelajaran harus bervariasi, salah satu taktiknya yaitu dengan cara menggunakan gaya belajar yang berbeda. Dengan menggunakan model yang tepat serta didukung oleh media yang interaktif yang bisa menumbuhkan minat peserta didik guna senang belajar matematika. Menurut Trianto (dalam Afandi, dkk., 2013, hlm. 15) menegaskan bahwasannya model pembelajaran ialah rancangan atau pola guna dijadikan panduan perencanaan pembelajaran di kelas atau sebagai pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengarah terhadap pendekatan pembelajaran yang dipakai di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran, tahapannya aktivitas pembelajar, lingkungan pembelajaran serta manajemen kelas.

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang dapat diimplementasikan dalam salah satu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, berdasarkan observasi yang telah dilakukan peserta didik kelas IV SDN Tanjungwagi lebih semangat dan senang belajar dalam kelompok dengan teman-temannya dengan berdiskusi memecahkan suatu persoalan. Dilihat dari karakteristik peserta didik dikelas tersebut, maka perlu adanya model pembelajaran yang inovatif yang merangsang peserta didik untuk berkolaborasi dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik tersebut yaitu Model *Problem Based Learning* yaitu peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk kemudian menyelesaikan satu masalah bersama-sama. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada peserta didik (*focus on learners*), memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam dunia nyata nyata (*provide relevant and contextualized subject matter*) dan menumbuhkan mental yang kaya dan kuat (Widiana, dkk., dalam Yulia & Sunata, 2023, hlm. 3).

Model *Problem Based Learning* adalah proses belajar mengajar yang menghadirkan permasalahan kontekstual sehingga peserta didik bersemangat belajar (Widiasworo 2018, hlm. 149). Permasalahan ditemui sebelum pembelajaran sehingga dapat membimbing peserta didik untuk meneliti, mendeskripsikan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Sejalan dengan pendapat Fathurrohman

(dalam Fauzia, 2018, hlm. 42) *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan suatu masalah untuk menggabungkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru, dalam upaya memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut.

Dalam penggunaan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran juga dapat dibantu dengan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat peserta didik bersemangat dalam belajar, maka penggunaan model *Problem Based Learning* ini dapat dikombinasikan atau dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sesuai dengan tuntutan pembelajara abad 21 (Kristinawati, dkk., 2018, hlm. 41). Media esensinya adalah salah satu bagian atau komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Media berlaku untuk berbagai kegiatan atau upaya seperti media dalam penyampaian pesan atau perantara (Sanjaya, 2011, hlm. 162). Sejalan dengan pendapat Nasution (dalam Nurrita, 2018, hlm. 174) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses mengajar, yakni penunjang penggunaan model mengajar yang akan digunakan oleh Guru. Dengan menggunakan media interaktif berupaya menolong peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi yang diberikan oleh guru (Husna, dkk., 2022, hlm. 389)

Dalam hal ini salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan Aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan *webtool* berbasis pendidikan yang membuat seluruh peserta didik di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran. Maspupah & Wulan (2021, hlm. 440) Media interaktif *Quizizz* dapat meningkatkan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik memahami hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari dengan melalui Gambar yang disajikan, dan membuat objek matematika abstrak yang tidak terbayangkan menjadi mudah dibayangkan. Selanjutnya didalamnya terdapat fitur yang dapat digunakan sebagai media penilaian untuk melaksanakan tes setelah mempelajari materi yang telah diajarkan istilahnya disebut dengan evaluasi.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya “Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik SD” yang dilakukan

oleh (Yasa dan Bhoke, 2020) Dengan Jenis penelitian ini ialah *quasi eksperimen* desain non *equivalent control group design*. Dari perhitungan tersebut diperoleh rata-rata hasil belajar Matematika, yakni rata-rata hasil belajar Matematika kelompok eksperimen lebih baik dengan hasil lebih besar dari rata-rata hasil belajar Matematika kelompok kontrol ($0,53 > 0,37$). Maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik SD.

Selanjutnya berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Azzahra & Pramudiani, 2022) “Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dengan menggunakan Kuantitatif *Quasi Eksperimen* dengan kelas kontrol dan eksperimen pada mata pelajaran matematika, didapatkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V di SDN Cipete Selatan 03 Pagi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran serta didukung oleh media yang interaktif meakukan inovasi terbaru yang dapat menarik peserta didik untuk belajar matematika. Model pembelajaran dan media yang dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan Model *Problem Based Learning* dengan Media Aplikasi *Quizizz*. Hal ini berlandaskan yang telah ditemukan oleh penelitian yang relevan sudah dipaparkan bahwa model *Problem Based Learning* dan media *Quizizz* berhasil digunakan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik masih banyak yang dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Peserta didik sudah menilai dari awal bahwa mata pelajaran ini sering kali dianggap mata pelajaran yang sulit karena berkaitan dengan rumus-rumus dan hitungan.
3. Rendahnya semangat sebagian peserta didik mengikuti pelajaran matematika.
4. Beberapa peserta didik merasa bosan karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan beberapa peserta didik kurang aktif.
5. Gaya belajar kurang bervariasi, guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad 21.
6. Peserta didik tidak mempunyai potensi yang sama terkait memahami materi pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam melaksanakan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui Gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* dan menjadi inovasi terbaru pada perkembangan bidang keilmuan pendidikan dengan mengimplementasikan secara lebih baik dan efektif.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap, hasil temuan ini memberi dampak positif bagi sejumlah pihak:

a. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan efek positif pada daya tarik semangat peserta didik untuk aktif belajar dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar.

b. Bagi guru

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan perspektif baru tentang bagaimana dilaksanakannya pembelajaran agar guru dapat

mempertimbangkan untuk menggunakan model pembelajaran serta media tersebut.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat membantu Sekolah dengan memberikan panduan sebagai referensi bagi tenaga pendidik untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang efektif untuk menaikkan taraf kualitas mengajar yang ada di Sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan usaha untuk memperluas wawasan pada peneliti mengenai model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *Quizizz* serta sebagai referensi untuk mempelajarinya. Juga berguna sebagai informasi bagi peneliti selanjutnya tentang model dan media pembelajaran ini.

F. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kesalah pahamanan penafsiran mengenai istilah berdasarkan karakteristik yang digunakan, sehingga peneliti mendefinisikan istilah yang dipakai pada variabel penelitian ini, dikemukakan defisini operasional sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah proses pembelajaran yang menitik beratkan dalam kegiatan pemecahan masalah (Rusman, 2010). Sedangkan Silvi, dkk., (2020, hlm. 3360) mengemukakan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah model pembelajaran dengan menggunakan masalah dunia nyata peserta didik pada masalah yang dipilih harus memenuhi dua syarat penting yaitu permasalahan harus nyata dan relevan dengan latar belakang sosial peserta didik dan permasalahan harus sesuai dengan topik yang dibicarakan dalam pembelajaran. Selanjutnya Syamsidah & Suryani (2018, hlm. 13-14) menyatakan *Problem Based Learning* terdapat langkah-langkah tahapannya yaitu:

- a. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah,
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar,

- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok,
- d. Menyajikan hasil karya,
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, mencari solusi terhadap masalah dunia nyata dengan diberikan sebuah masalah dalam konteks yang nyata dan bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

2. Media Pembelajaran *Quizizz*

Quizizz merupakan game berbasis platform di bidang pendidikan, yang membawa semua aktivitas banyak pemain ke ruang yang di buat sebagai latihan interaktif dan tentunya menyenangkan (Ardiansyah, 2022, hlm. 419). Dengan *Quizizz*, menjadikan pembelajaran menjadi mudah dipahami, menyenangkan dan interaktif berpengaruh pada peningkatan kreativitas pendidik dan kompetensi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Mulyati & Evendi (2020, hlm. 66) mengatakan bahwa media *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis game yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik antusias saat belajar. Selanjutnya menurut Amany (2020, hlm. 11) *Quizizz* ialah aplikasi yang memiliki banyak fitur yang bisa digunakana pada penilaian tes atau evaluasi dalam akhir pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis game yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang akan meningkatkan potensi peserta didik juga antusiasme peserta didik karena membawa interaktivitas kesenangan.

3. Hasil Belajar

Menurut Snelbeker (dalam Rusmono, 2014, hlm. 8) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan yang baru yang telah diperoleh setelah kegiatan belajar dengan pengalaman belajar dengan indikator meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan

pendapat Mansur (2018, hlm. 149) menyatakan bahwa hasil belajar mengacu pada perubahan tingkah laku individu yang terjadi menjadi hasil dari pembelajaran, yang mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Achdiyat & Utomo (2018, hlm. 235) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui penilaian kemampuan peserta didik dalam bentuk nilai numerik setelah proses pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut hasil belajar adalah perubahan pada peserta didik sesudah mendapatkan pengetahuan yang baru diukur melalui penilaian dapat dilihat dari indicator aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4. Matematika

Matematika adalah bidang yang mengkaji perhitungan, analisis kritis, dan sistematis, serta penggunaan nalar, atau kemampuan berpikir logis (Yayuk 2019, hlm. 1). Sedangkan Menurut (Anggraeni, 2021, hlm. 2416) matematika merupakan bidang mata pelajaran yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak yang menggunakan bahasa symbol, karenanya matematika sangat penting diajarkan saat peserta didik memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka matematika melibatkan pemikiran logis, analisis kritis, dan penggunaan bahasa simbolis, sehingga sangat penting untuk diajarkan sejak pendidikan dasar karena melibatkan proses deduktif dan abstrak yang dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Pada bagian sistematika skripsi ini menjelaskan tentang bagian dari penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan situasi permasalahan yang relevan terjadi. Peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan cara-cara menjelaskan permasalahan tersebut yaitu dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika Kelas IV SD”.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menjelaskan tentang Kajian teori dan Kerangka pemikiran. Hasil kajian yang berisikan teori-teori penelitian, kajian ini menjelaskan definisi operasional dari variabel *dependent* (bebas) dan variabel *independent* (terikat) sesuai dengan judul penelitian. Pembahasan mengenai pengertian model *Problem Based Learning*, langkah-langkah penggunaannya, karakteristik, kekurangan serta kelemahan dalam penggunaannya. Lalu membahas mengenai pengertian media *Quizizz*, manfaatnya, cara menggunakannya, serta kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya.

Selain itu, pada bab ini juga membahas mengenai hasil belajar yang mencakup pengertian hasil belajar, indikator hasil belajar, dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Ada juga penjelasan tentang penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik tersebut, serta kerangka pemikiran yang digunakan sebagai landasan teoritis untuk penelitian lebih lanjut. Untuk memberikan Gambaran yang lebih jelas tentang tujuan akhir dari penelitian tersebut, juga dijelaskan asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Pada bagian Ini memberikan rincian tentang strategi penelitian yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dengan memecahkan masalah. Dengan mencakup metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data dengan instrumen terkait, teknik analisis data, dan prosedur penelitian secara keseluruhan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini memberikan penjelasan tentang temuan penelitian berdasarkan situasi dan kondisi. Mencakup langkah-langkah dari pengumpulan data hingga hasil akhir penelitian. Ini juga mencakup analisis dan pembahasan tentang temuan di lapangan.

BAB V Simpulan dan Saran

Bagian ini mencakup kesimpulan dan saran dari penelitian. Kesimpulan berisi temuan yang sesuai dengan rumusan masalah, dan saran memberikan solusi bagi pembaca untuk mengatasi masalah tersebut.