

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting (Alpian Y, dkk, 2019, hlm. 67).

Pengertian Pendidikan berasal dari kata "*Pedagogi*" yaitu dari kata "*paid*" yang berarti "anak" sedangkan "*agogos*" berarti "membimbing" maka "*pedagogi*" dapat di artikan sebagai "ilmu dan seni mengajar anak". Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi *education* yang berarti pengembangan atau bimbingan. Menurut Melmambessy Moses (dalam Adi, L., 2022, hlm. 2) pendidikan adalah proses pemindahan ilmu pengetahuan dari satu orang ke orang lain menurut standar-standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan alih ilmu ini diharapkan dapat mengubah sikap, perilaku, kematangan berpikir dan kematangan kepribadian dalam pendidikan formal maupun informal.

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat. Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun Menurut Amirin (dalam Pristiwanti, dkk, 2022, hlm. 7912). 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Rahman, 2022, hlm. 2).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri seseorang melalui kegiatan pembelajaran. Proses yang dilakukan juga tidak hanya melibatkan pengetahuan saja melainkan pembentukan karakter, keterampilan dan sikap yang baik.

Di dalam al-Qur'an surat al-Mujadalah/58: 11 menyebutkan:

قِيلَ وَإِذَا لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحُ فَأَفْسَحُوا الْمَجْلِسَ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا آمَنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا انْشُرُوا
خَيْرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan sejalan dengan motto Universitas Pasundan yaitu *Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jember Budayana*, Peneliti Mengaitkan dengan peribahasa yang menyebutkan “*Jalmi tiasa suksés, margi gaduh seuéur cara*.”

Sedéngkeun jalmi anu gagal, margi anjeunna gaduh seuéur téuing alésan.” Setiap orang pasti bisa sukses jika kita berusaha maka kita harus selalu rajin belajar untuk meraih kesuksesan yang akan datang.

Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar harus difokuskan pada penemuan kembali pemecahan masalah. Penemuan ini berarti bahwa siswa dapat menemukan langkah langkah yang bermakna atau sesuai dengan urutan berpikir secara kritis, Menurut Brunner (dalam Istiqomah, dkk, 2021, hlm. 671) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika peserta didik harus mampu berpikir kritis untuk menyelesaikan berbagai sumber yang terkait dengan penemuan dan pemecahan masalah.

Selain itu partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika masih kurang dan mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kita dapat mengatakan bahwa kenyataan ini berarti bahwa tampaknya menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik, sehingga kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika tergolong rendah. Pada kenyataannya kemampuan berpikir kritis dalam matematika belum berkembang secara memadai dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah ketidaksesuaian bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik. Guru sering kali menghadapi tantangan ketika menyampaikan materi yang kompleks hanya dengan satu jenis bahan ajar, yang kurang mampu menunjang pemahaman siswa secara optimal. Karenanya, dibutuhkan media pembelajaran menarik serta sesuai dengan konteks pembelajaran bangun datar, mengingat materi ini cukup sulit dipahami tanpa penyajian yang konkret (dalam Annisa, H. S., 2023, hlm. 3770).

Sesuai dengan permasalahan penelitian yang dilakukan di kelas VI MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang, dengan sampel peserta didik sebanyak 32 peserta didik yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive* random sampling. Kemudian hasil tes tingkat kemampuan berpikir kritis berada pada kriteria rendah. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi frekuensi yang dikonversi ke bentuk persentase dari data uji. Berdasarkan data presentase kemampuan berpikir kritis terlihat bahwa dari 32 peserta didik, 3 peserta didik (9,375%) tergolong sedang, dan 29 peserta didik (90,625%) tergolong rendah. Berdasarkan hasil presentase yang telah dijelaskan di atas, kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Meteseh Tembalang tergolong kategori rendah. Nilai rata-rata untuk pertanyaan yang diajukan dengan jumlah 1339 dari 32 responden adalah 41,84 atau dibulatkan menjadi 5 (Ningsih, S., & Shanie, A., 2023, hlm. 56).

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan di sekolah dasar. Menurut Ennis (dalam Handayani, 2020, hlm. 50) berpikir kritis adalah pemikiran rasional reflektif yang berfokus pada apa yang diyakini sebagai fakta. Rasional berarti memiliki keyakinan dan sudut pandang

yang didukung oleh bukti-bukti yang standar, nyata, dan cukup relevan. Pada saat yang sama, pemikiran reflektif melibatkan pertimbangan secara aktif, hati-hati, dan penuh perhatian terhadap semua alternatif sebelum mengambil keputusan. Apabila kemampuan berpikir kritis sudah terbangun dalam diri peserta didik, maka mereka akan terbiasa dalam menarik kesimpulan yang tepat dan memecahkan permasalahan peserta didik serta mampu mengambil langkah-langkah rasional dalam menyelesaikannya dengan didukung oleh fakta-fakta.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis adalah peserta didik mampu menguasai kondisi lingkungan sekitar dengan yang timbul, hal tersebut dapat diatasi apabila dalam proses berpikir kritis peserta didik mempunyai kesadaran untuk merancang, memantau dan mengevaluasi apa yang akan dipelajari. Peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dapat membuat keputusan yang cermat dan akurat untuk menghadapi orang-orang di sekitar mereka. Situasi ini menunjukkan perlunya memilih model yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis yang perlu dikembangkan harus sejalan dengan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam matematika, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa Menurut Prayoga & Setyaningtyas (dalam Faudziah, dkk, 2023, hlm. 24).

Menurut Abraham dan Niscola (dalam Istiqomah, 2021, hlm. 672) pada umumnya di sekolah dasar guru menggunakan model pembelajaran kontekstual atau berbasis ceramah dalam mengajar. Oleh karena itu peserta didik cenderung bosan dan pasif ketika mengikuti pelajaran di kelas. Pada abad ke-21 penting bagi guru dan peserta didik untuk berperan dalam mengubah cara pembelajaran berlangsung. Peserta didik hendaknya memiliki pola pikir yang lebih terkandung dalam 4C yaitu: berpikir dan memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi. Hal ini ditemukan dalam keterampilan abad 21 keterampilan 4C yang harus di miliki setiap peserta didik dalam berpikir Kritis. Oleh karena itu pendidik harus menyiapkan model terkini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Efektivitas model yang baik untuk meningkatkan kemampuan beripikir kritis pada pembelajaran matematika Menurut Wulandari (dalam istiqomah, 2021, hlm. 672).

Secara umum tingkat kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, hal ini dikarenakan salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif dan pembelajaran yang tidak menuntut peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran serta pembelajaran yang tidak berpusat pada peserta didik. Berdasarkan hasil pra-survei di SDN 020 Lengkong Besar terdapat sebagian besar peserta didik masih menyukai pembelajaran secara berkelompok dengan teman-temannya, berkolaborasi, karena dengan seperti ini peserta didik tidak akan pernah bosan mengenai pembelajaran yang dilakukan, sehingga menggunakan model *problem based learning* (PBL) ini sesuai dengan yang akan diteliti yaitu menganalisis kemampuan berpikir kritis mereka yang sudah sesuai dengan digunakannya model tersebut untuk mengkaji hasil bagaimana mereka memecahkan suatu permasalahan yang ada pada pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat berlatih dalam memecahkan suatu masalah salah satunya yaitu menggunakan yang dapat meningkatkan kemampuan berikir kritis yaitu model *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik sekolah dasar adalah melalui model *problem based learning* dimana *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai salah satu cara agar peserta didik belajar berpikir secara terampil dalam menyelesaikan suatu masalah untuk memperoleh pengetahuan dan konsep tentang mata pelajaran tersebut. Manfaat *Problem Based Learning* (PBL) Menurut Lestarringsih (dalam Evi, 2021, hlm. 386) apabila pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu teknik yang baik untuk lebih memahami pembelajaran, dapat memberikan rangsangan dan kepuasan bagi pengetahuan lainnya peserta didik, membantu peserta didik berkembang dan bertanggung jawab sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis secara langsung terhadap pengetahuan atau permasalahan yang dihadapinya dalam dunia nyata.

Selain menggunakan model yang sesuai, peneliti juga menggunakan media digital atau alat berbantuan pelaksanaan pembelajaran berbasis digital untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran matematika yang dianggap sulit,

dengan menggunakan media digital peserta didik akan tertarik melakukan pembelajaran dan tidak bosan dengan yang di pelajarnya, media *quizizz* ini adalah salah satu media *platform* digital yang menggunakan internet dimana peserta didik bisa mengikuti *quiz* pada web yang telah disediakan sehingga peserta didik menjawab pertanyaan dengan diberikan waktu dan *score* yang tertera pada web. Jika disaat pelaksanaan *quiz* waktu habis, maka *score* menurun. Maka dari itu peneliti menggunakan media digital *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada peserta didik sekolah dasar. Bahwa penggunaan berbagai aplikasi dalam pembelajaran pada akhirnya membawa perubahan lebih baik terhadap kemampuan teknologi. Di era digital saat ini, kebiasaan menggunakan teknologi yang baik harus dijaga. Dalam pembelajaran matematika, aplikasi sangat bermanfaat jika digunakan (Fisher, D, dkk, 2024, hlm. 173).

Penggunaan media *Quizizz* bertujuan agar peserta didik dapat menyelesaikan latihan di kelas dengan menggunakan perangkat elektronik mereka. Selain itu, *Quizizz* juga mengharuskan peserta didik untuk saling berkompetisi dan memberikan motivasi dalam belajar sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Dalam pemakaiannya, peserta didik diberikan latihan pada waktu yang serentak dan peserta didik juga dapat mengecek langsung siswa tersebut berada di peringkat ke berapa. Dalam hal ini guru hanya memantau jalannya kuis dan guru juga dapat memperoleh hasil dari kuis tersebut ketika kuis telah dikerjakan oleh peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memanfaatkan media interaktif seperti aplikasi online, karena seiring perkembangan zaman, teknologi berkembang dengan pesat. Ada banyak dukungan media interaktif yang dapat digunakan, termasuk dukungan media *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat membantu dalam mengerjakan kuis, permainan atau penugasan yang berisi informasi-informasi menarik yang telah disediakan. Sedangkan untuk matematika yang dianggap sulit dan membosankan, aplikasi ini dapat menjadi solusi untuk mengubah cara berpikir peserta didik terhadap matematika Menurut Handayani et al (dalam, juhaeni, dkk, 2023, hlm.53) Melalui bahan ajar menggunakan kuis harapannya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik sehingga aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika

mereka di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran melalui kuis Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil kajian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Aplikasi Quiziz terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya latihan memecahkan permasalahan pada soal-soal matematika.
2. Masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika.
4. Banyak peserta didik yang kemampuan berpikir kritis matematisnya masih lemah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini hanya akan mengkaji sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 020 Lengkong Besar.
2. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bangun datar.
3. Pada penelitian ini difokuskan untuk peserta didik kelas IV A dan IV D SDN 020 Lengkong Besar.

4. Aspek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis matematisnya.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional peserta didik disekolah dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik disekolah dasar?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap perolehan kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik disekolah dasar?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik disekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, dapat diambil tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran, menganalisis kemampuan berpikir kritis, dan mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil pada penelitian ini, yaitu sebagai penelitian yang saya buat bisa menambah pengetahuan serta kemampuan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar juga dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik mengenai model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, didefinisikan sebagai berikut:

1. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu berpikir tingkat tinggi, memecahkan suatu masalah sehingga dapat mengambil keputusan yang logis untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan berpikir kritis tidak dapat diperoleh begitu saja, tetapi harus diasah secara terus menerus, terutama sikap dan perilaku yang membantu seseorang memperoleh kemampuan berpikir kritis (Asriningtyas, A. N, dkk, 2018, hlm. 26).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara tepat sehingga bisa mengambil keputusan tentang permasalahan yang terjadi. Indikator kemampuan berpikir kritis Menurut Facione adalah: 1) kemampuan menganalisis, 2) kemampuan mensintesis, 3) kemampuan pemecahan masalah, 4) kemampuan menyimpulkan, 5) kemampuan mengevaluasi.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Erwin (dalam Handayani A, dkk, 2021, hlm. 1350). Ini adalah kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang benar-benar terjadi dalam kehidupan

sehari-hari. Model pembelajaran berbasis” masalah berkaitan erat dengan keseharian peserta didik, sehingga mereka secara langsung mengalami masalah yang dipelajari dalam pembelajarannya sehingga ilmu yang mereka peroleh tidak hanya bergantung pada guru.

Jadi dapat disimpulkan Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang harus di selesaikan, masalah ini berasal dari dunia nyata peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan.

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut: 1) orientasi siswa pada masalah menggunakan video atau animasi, 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) membantu penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Media Quizizz

Quizizz merupakan salah satu bentuk permainan yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang terintegrasi dengan alat bantu penilaian atau pertanyaan, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Quizizz* juga merupakan aplikasi yang menghadirkan aktivitas ke dalam kelas, membuat latihan lebih interaktif. Jadi tidak ada yang salah dengan salah satu tujuan dari aplikasi ini yaitu untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghibur ketika peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar. Siswa dapat mengerjakan Latihan di kelas dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimilikinya (Adwiyah, R. S. R, 2024, hlm. 13244).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dengan menggunakan game, kuis, berbasis digital yang menyenangkan bagi pembelajaran. Media ini sering digunakan oleh guru dan siswa untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan berbasis permainan yang digunakan untuk membuat kuis interaktif.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian menurut Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm. 39) dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Tujuan dari bagian ini adalah untuk menjelaskan situasi dan kondisi permasalahan yang sedang relevan dan terjadi. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang masalah pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis pada peserta didik sekolah dasar, sehingga di dalamnya dikemukakan cara-cara untuk menjelaskan permasalahan, seperti melalui latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II berisi hasil kajian yang membahas teori penelitian. Kajian ini berisi definisi operasional mengenai subjek dan objek variabel dalam judul, serta pembahasan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz*, termasuk pengertian, kelebihan dan kekurangan, serta langkah-langkah penggunaannya. Bab ini juga membahas media informasi dengan sub pembahasan tentang pengertian, media *quizizz*, dan implementasinya dalam pembelajaran.

Selain itu bab ini juga mencakup variable kemampuan berpikir kritis yang meliputi definisi kemampuan berpikir kritis, indikator kemampuan berpikir kritis, dan factor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Terdapat pula penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut, serta kerangka pemikiran sebagai landasan teoretis untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu dijabarkan pula asumsi dan hipotesis dalam penelitian tersebut guna memberikan gambaran lebih jelas tentang tujuan akhir dari penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bagian ini memuat rincian tentang rencana penelitian yang sedang dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang diangkat. Bagian tersebut mencakup metode penelitian, desain penelitian, sampel dan populasi penelitian, teknik pengumpulan data dengan instrumen terkait, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Bagian ini mencakup tahap pengumpulan data hingga hasil akhir yang didapatkan dalam studi, serta analisis dan pembahasan dari temuan-temuan di lapangan pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis pada peserta didik sekolah dasar.

Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian. Kesimpulan berisi hasil yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang, sedangkan saran berisi solusi atau rekomendasi bagi pembaca untuk mengatasi permasalahan terhadap hasil dan temuan dari penelitian.