

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengembangan diri individu yang melibatkan pembelajaran, pengalaman, dan interaksi sosial. Tujuan dari proses ini adalah mengembangkan potensi individu melalui pendidikan, pengajaran, dan pengalaman. Pendidikan meliputi berbagai aspek, termasuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Di Indonesia, sebagai negara yang sedang berkembang, terdapat upaya yang terus dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia agar dapat bersaing di era globalisasi saat ini. Dalam konteks ini, Presiden Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di tanah air. Oleh karena itu, untuk mencapai peningkatan yang signifikan dalam kualitas sumber daya manusia, pemerintah perlu memberikan kontribusi yang lebih besar di bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Perkembangan pendidikan bersifat dinamis, mengikuti perubahan global yang terus berlangsung dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa beradaptasi dan berkembang menuju arah yang lebih baik sejalan dengan kemajuan zaman. Dalam dunia pendidikan, penting untuk ada proses belajar mengajar yang efektif, di mana interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan baik. Seorang pendidik perlu melaksanakan proses pengajaran yang dapat membawa perubahan positif dalam diri peserta didiknya. Belajar itu sendiri adalah suatu proses yang mengubah ketidakmampuan menjadi kemampuan, dari ketidakpahaman menjadi pengertian, dan dari yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu. Dalam potongan ayat al-quran surat al-mujadilah ayat:11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ

اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Yang artinya :

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

Dalam Surat Al-Mujadilah ayat 11, menekankan yang kuat mengenai bahwa pentingnya menuntut ilmu dan memperluas wawasan. Ayat ini sekaligus mengingatkan kita bahwa setiap pengetahuan yang kita miliki akan dimintakan pertanggungjawabannya di hadapan Allah. Dalam konteks pendidikan, hal ini mendorong para peserta didik untuk menyadari tanggung jawab mereka, baik selama proses pembelajaran maupun dalam penerapan ilmu yang telah mereka peroleh. Belajar bukan sekadar mengumpulkan pengetahuan, tetapi juga memahami bagaimana ilmu tersebut dapat diimplementasikan untuk kebaikan dan memberikan manfaat, baik untuk diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitar.

Mengacu dalam Visi dan misi Universitas Pasundan, yang tercermin dalam semboyan *Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jembar Budaya*, menjadi dasar dan panduan dalam setiap aktivitas akademik maupun non-akademik. *Pengkuh Agamana* berarti memegang teguh keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini mencerminkan prinsip moral yang kokoh dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, nilai ini diartikan sebagai upaya membangun peserta didik yang memiliki kesadaran spiritual dan etika, sehingga mereka mampu menghargai kehidupan serta menjalin hubungan harmonis dengan alam dan makhluk hidup lainnya. Pembelajaran IPAS menjadi media untuk mengembangkan pemahaman rasional tentang fenomena alam, yang mendorong peserta didik agar dapat mengintegrasikan ilmu pengetahuan dengan keimanan untuk melestarikan lingkungan secara berkelanjutan. *Luhung Elmuna* mengacu pada pencapaian ilmu dan pengetahuan yang tinggi serta luas. Universitas Pasundan berkomitmen untuk menghasilkan generasi yang memiliki wawasan ilmiah yang kuat, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan inovasi dalam menjawab tantangan zaman. Dalam pembelajaran IPAS, nilai ini diterapkan dengan

mendorong peserta didik untuk memahami konsep-konsep sains secara mendalam, sekaligus mempraktikkannya dalam kehidupan nyata, seperti menjaga keseimbangan lingkungan dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana. Selanjutnya yang terakhir *Jembar Budaya* memiliki arti menghargai nilai-nilai budaya sebagai identitas diri, tidak gagap budaya, dan tetap menjunjung tinggi jati diri sebagai orang Sunda dan bagian dari bangsa Indonesia. Universitas Pasundan menanamkan pentingnya melestarikan kebudayaan lokal sekaligus terbuka terhadap dinamika budaya global. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diajarkan untuk memahami materi, misalnya, melalui materi Mari Mengenal Hewan di Sekitar di kelas 3. Peserta didik diajak untuk mengenal berbagai jenis hewan yang ada di lingkungan sekitar mereka, seperti hewan peliharaan, hewan liar, dan hewan yang hidup di alam bebas. Mereka juga mempelajari ciri-ciri fisik hewan, habitat, serta peran penting hewan. Melalui materi ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa kepedulian terhadap kelestarian hewan dan lingkungan hidup di sekitar mereka. Ketiga nilai ini tidak hanya menjadi panduan dalam membangun karakter peserta didik, tetapi juga mencerminkan integrasi antara keimanan, ilmu pengetahuan, dan budaya dalam rangka menciptakan individu yang unggul dan berkontribusi bagi masyarakat serta lingkungan.

Peran pendidik sangat penting dalam memastikan pencapaian hasil belajar peserta didik secara optimal. Seorang guru dituntut untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan dorongan, serta menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman melalui hubungan yang positif. Selain itu, guru juga perlu membimbing siswa agar aktif berpartisipasi dalam semua kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana dinyatakan oleh Mulyasa dalam Nuraini (2021, hlm. 1213), “guru berperan sebagai pendidik, pelatih, pembina, panutan, penggerak, kreator, dan evaluator.” Ini menunjukkan bahwa tugas guru tidak hanya terbatas pada pengajaran materi, tetapi juga mencakup bimbingan, pelatihan, penanaman keterampilan, menjadi teladan bagi siswa, mendorong kreativitas, dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Menggali lebih dalam tentang peran penting guru, kita perlu fokus pada peningkatan kualitasnya. Agus Mujiono (2015) dalam Nuraini (2021, hlm. 1213) menekankan bahwa “peningkatan kualitas guru akan membantu peningkatan mutu

pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.” Sangat di sayangkan sistem pendidikan kita saat ini masih dipengaruhi oleh pandangan bahwa pengetahuan hanya sekadar kumpulan fakta yang harus dihafal. Banyak guru yang merasa memahami suatu mata pelajaran dengan baik, namun kesulitan dalam menerapkan metode pengajaran yang efektif. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya penerapan model pembelajaran tertentu, yang pada gilirannya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran di kelas cenderung menitikberatkan pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, sementara metode konvensional, seperti ceramah, masih mendominasi dalam praktik belajar mengajar.

Penggunaan metode konvensional dapat membuat peran aktif peserta didik semakin rendah karena sehingga tidak ada daya Tarik untuk bisa membuat peserta didik termotivasi untuk aktif belajar oleh karena itu dibutuhkan metode yang mampu memantik peserta didik untuk mampu berpartisipasi aktif salah satunya dengan menggunakan atau memilih metode atau model pembelajaran yang bervariasi, hanya sedikit peserta didik yang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran Guru, peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Dalam penilaian yang diterapkan, peserta didik tidak merasa perlu bersaing untuk mendapatkan nilai baik, karena mereka tidak termotivasi untuk memperdalam pengetahuan tentang pelajaran. Akibatnya, banyak peserta didik yang memilih untuk menyontek dan tidak menyadari pentingnya apa yang diajarkan oleh guru. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah mencapai hasil belajar yang baik. Hasil belajar ini dapat berubah dan merupakan indikasi dari usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh para peserta didik. Seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran seharusnya menyadari perubahan yang terjadi. Perubahan tersebut biasanya disebabkan oleh peningkatan pengetahuan atau keterampilan yang didapat dibandingkan dengan pengalaman sebelumnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Aunurrahman (2010, hlm. 35), "belajar adalah suatu proses di mana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui pengalaman, dengan tujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang baru." Dalam konteks

pembelajaran di sekolah, kegiatan kelas melibatkan tiga aspek penting: pemahaman terhadap materi yang diajarkan (aspek kognitif), apresiasi siswa terhadap pembelajaran (aspek emosional), dan pengalaman siswa (aspek psikomotorik). Ketiga aspek ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam penilaian capaian pembelajaran. Pendapat Sudjana (2016, hlm. 22) sejalan dengan hal ini, di mana ia menyebutkan bahwa "capaian pembelajaran adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar." Dengan demikian, penilaian capaian pembelajaran merupakan elemen penting untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah dipelajari. Fimansyah (2015, hlm. 175) pun menyatakan bahwa "capaian pembelajaran terjadi ketika seseorang belajar dan mengalami perubahan perilaku." Artinya, proses belajar tidak hanya sebatas pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, dan pemahaman sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dijalani.

Permasalahan yang umum terjadi dalam dunia pendidikan adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Saat ini, banyak peserta didik yang dianggap kurang bersemangat dalam belajar, terutama mereka yang kurang tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru di kelas. Proses pembelajaran sering kali terfokus pada kemampuan peserta didik untuk memahami materi. Apabila terjadi kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran serta kurang memanfaatkan media teknologi, hal ini akan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dan dapat mengakibatkan pemahaman yang dangkal terhadap materi yang diajarkan. Di sekolah dasar. Terutama pada pembelajaran IPAS sering kali masih bersifat konvensional, dengan metode yang didominasi oleh ceramah dan tanya jawab. Metode ini membuat siswa cenderung kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar yang mengakibatkan rendahnya minat belajar serta hasil yang tidak optimal. Kondisi ini sering kali menjadi tantangan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Realitanya, pembelajaran di sekolah saat ini masih banyak berpusat pada guru dan metode pengajaran yang monoton, sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Hal ini pada gilirannya dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil yang diperoleh di sekolah khususnya di sekolah dasar , terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas 3 SD masih rendah, dan ketuntasan belajar belum tercapai. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa selama pembelajaran IPAS, banyak peserta didik cenderung pasif. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya sedikit peserta didik yang merespons. Selain itu, perhatian dan motivasi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang ditentukan juga tergolong rendah. Partisipasi peserta didik dalam menjawab serta mengajukan pertanyaan, maupun mencari solusi atas masalah yang muncul selama pembelajaran, juga menjadi titik perhatian. Jika hal-hal ini tidak ditangani, akan menghambat proses pembelajaran dan membuat siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan. Data yang ada menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai hasil di atas rata-rata, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan variatif. Untuk menangani permasalahan tersebut, penting bagi guru untuk menghadirkan inovasi dalam metode pengajaran yang diterapkan, agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan fokus pada pengembangan kemampuan kognitif atau pengetahuan peserta didik selama proses belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu. Dilakukan oleh Ananda et al. (2023) dengan judul “Pengaruh Model Berbasis Masalah” Pembelajaran (PBL) dengan media kuis terhadap hasil belajar isi mata kuliah SD Negeri Madyotaman No. IPA untuk Siswa Kelas 5 33 surakarta”, Menunjukkan bahwa hasil penelitian adalah hasil belajar yang dialami siswa Peningkatan yang signifikan. Model Problem Based Learning dan media kuis memberikan dampak yang sangat besar positif bagi siswa karena siswa menjadi antusias, proaktif, Kerja kelompok dalam pembelajaran. Pelajar Pengetahuan dan inovasi baru juga dapat diperoleh melalui model dan media Problem Based Learning serta media *Quizizz*.

Penelitian lainnya Hikmatul (2023) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) Dalam Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidayah Negeri 3 Sumbersari” menunjukkan setelah diterapkan model Problem Based Learning hasil belajar siswa meningkat dengan persentase kelulusan di kelas eksperimen 70% hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa ada perbandingan nilai dari hasil

pretest dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan $p.sig < 0,05$ dan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model Problem Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIN 3 Summersari.

Sejalan dengan peneliti Kamelia (2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Leuwigoong”, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan 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

Salah satu langkah dalam peningkatan mutu pendidikan dengan mengubah paradigma pendidikan di sekolah dasar, Beralih dari pendekatan yang berpusat pada pendidik menjadi pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Hal ini dilakukan demi meningkatkan mutu pendidikan. Pandangan ini mendorong pendidikan untuk berinovasi menciptakan metode pengajaran yang menggugah minat belajar peserta didik. Dengan cara ini, siswa dapat berprestasi dengan baik melalui kegiatan nyata dan menyenangkan serta mengoptimalkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus menguasai cara mengajar dan pembelajaran dengan berbagai metode dan model pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkatkan secara signifikan

Dalam upaya mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di sekolah, penting untuk menerapkan model pembelajaran serta media yang mendukung proses belajar mengajar. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah pembelajaran *Problem based learning*(PBL), yang dapat dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran. Media ini merupakan komponen penting dalam metodologi pengajaran, berfungsi sebagai alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran bisa berupa alat peraga fisik maupun teknologi. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah platform web yang menawarkan kuis interaktif, dirancang sebagai alat asesmen dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Menurut Aini (2019) yang dikutip oleh Hera Heru (2023, hlm. 18272),

menyatakan bahwa "*Quizizz* termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memudahkan terciptanya permainan kuis interaktif untuk keperluan pembelajaran. " Di sisi lain, Purba (2019) menyatakan bahwa "*Quizizz* merupakan aplikasi edukasi berbasis permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk ikut serta dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan aktif. " Dengan pendekatan interaktif ini, *Quizizz* berhasil menarik perhatian siswa dan menggantikan metode pembelajaran tradisional yang lebih konvensional seperti penggunaan kertas dan pena. Oleh karena itu, *Quizizz* bisa dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi siswa selama proses belajar. Sebagai kesimpulan, penggunaan *Quizizz* bukan hanya meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, tetapi saat dipadukan dengan model pembelajaran *Problem based learning*, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini tentunya membantu peserta didik untuk terlibat dengan antusias dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Problem based learning (PBL) adalah suatu model di mana peserta didik didorong untuk memahami dan memecahkan masalah dengan menerapkan konsep serta pengetahuan yang telah mereka pelajari. Model pembelajaran ini sangat bermanfaat, karena dapat membantu siswa dalam memahami masalah dengan lebih mendalam secara kognitif. Dengan demikian, para siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang terkait dengan masalah yang dihadapi, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang berharga melalui penerapan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, terdapat berbagai model pembelajaran alternatif yang inovatif dan canggih yang memungkinkan peserta didik untuk beraktivitas secara aktif dalam lingkungan belajar, sekaligus mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Interaksi antara proses belajar dan lingkungan sekitar merupakan inti dari pembelajaran yang berorientasi pada masalah, yang juga dikenal sebagai interaksi stimulus-respon. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Permatasari dan rekan-rekannya (2019) dalam jurnal mereka, ditemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Problem based learning*(PBL) terhadap hasil belajar dan minat siswa. Meskipun demikian, dampak

penggunaan model pembelajaran *Problem based learning*(PBL) ternyata tidak selalu positif bagi setiap peserta didik. Hal ini disebabkan oleh karakteristik model ini yang melatih daya pikir dan penalaran peserta didik dalam mengambil kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, peserta didik juga diajarkan untuk menyampaikan informasi atau ide melalui berbagai cara, seperti lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram, dan berbagai media komunikasi lainnya.

Berdasarkan latar belakang dan temuan dari penelitian sebelumnya, peneliti merasa tertarik untuk meneliti Penggunaan model *Problem based learning*(PBL) yang didukung oleh media *Quizizz*. Tujuannya adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan pemanfaatan media *Quizizz*, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan antusiasme peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti menganggap penting untuk segera melaksanakan penelitian ini demi menciptakan pengalaman pembelajaran IPAS yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini diharapkan dapat berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya lebih aktif terlibat dalam proses belajar, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang sangat diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditelntukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar mengenai mata pelajaran IPAS SD peserta didik masih rendah
2. Guru tidak menerapkan model dan media teknologi saat proses pembelajaran
3. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik
4. Pembelajaran monoton belum menggunakan media yang tepat

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dan

peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas 3 SD ?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas 3 SD ?
3. Sebarapa besar pengaruh penggunaan model *pembelajaran Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar di kelas 3 SD ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional di kelas 3 SD
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas 3 SD
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *quzizz* terhadap hasil belajar siswa IPAS SD

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan menggunakan model *pembelajaran Problem based learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz*

2. Manfaat Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, sehingga diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi guru

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* guru sebagai bendidik dapat memberikan pembelajaran IPAS dalam konsep yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain itu dengan hasil penelitian ini guru mampu mengelola suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan kreatifitas siswa di kelas

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz*, siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz*, siswa menjadi aktif dalam meningkatkan pembelajaran IPAS di kelas

c. Bagi sekolah

Untuk menambah pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS, sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS sebagai acuan dan referensi untuk melakukan tindakan sejenis.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini di harapkan mampu memberikan pengalaman nyata bagi penelitian selanjutnya sehingga dapat menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variable penelitian, maka istilah-istilah tersebut di definisikan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Problem based learning*

Menurut (Hendriana, 2018), "*Problem based learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada masalah kontekstual dan memerlukan upaya investigasi untuk menyelesaikan masalah tersebut." Model pembelajaran *Problem based learning*(PBL) ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa dihadapkan pada berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata dan peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut; model ini juga menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan cara menghadapkan mereka pada berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan nyata, kemudian mendorong mereka untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Sejalan dengan hal tersebut (Wena, 2013) menyatakan bahwa "pada model ini pembelajaran difokuskan pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuannya sendiri, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan arahan kepada peserta didik".

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran memberikan wawasan yang jelas tentang langkah-langkah yang perlu diambil dalam menerapkan model *Problem based learning*(PBL). Dakabesi et al. (2019) menjelaskan bahwa "langkah awal dalam model Problem Based Learning adalah mengarahkan peserta didik pada permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan mereka." Pernyataan ini menegaskan pentingnya memilih permasalahan yang memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, agar proses pemecahan masalah dapat berlangsung lebih efektif. Selain itu, Farisi et al. (2017) menyatakan bahwa "hal yang menarik dari model pembelajaran Problem Based Learning adalah perangkat yang dirancang oleh guru biasanya menghadirkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya yang dekat dengan pengalaman peserta didik." Pendekatan ini mampu merangsang minat dan ketertarikan peserta didik dalam menginterpretasikan permasalahan yang ada pada lembar kerja dan soal penilaian yang mereka hadapi.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berfokus pada masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Model ini memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah. Dalam PBL, peserta didik berada di pusat pembelajaran, di

mana mereka bertanggung jawab untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah, sementara peran guru beralih menjadi fasilitator yang memberikan bimbingan. Masalah yang diajukan dalam Problem Based Learning sebaiknya berkaitan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, sehingga dapat memicu minat dan motivasi mereka untuk mendalami materi dengan lebih baik. Diharapkan penerapan Problem Based Learning yang sesuai dengan kenyataan di lapangan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara mandiri.

2. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

IPAS, sebagai integrasi antara IPA dan IPS, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dunia di sekitar mereka dengan pendekatan yang lebih holistik. Menurut Soedjadi (2019, hlm. 45), menyatakan bahwa “IPAS merupakan penggabungan konsep-konsep ilmiah dari sains dan IPS yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.” Dengan demikian, IPAS tidak hanya mengajarkan pengetahuan dari kedua disiplin tersebut secara terpisah, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang keterkaitan fenomena-fenomena di dunia. Lebih jauh lagi, IPAS berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang kompleks. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurhadi (2020, hlm. 32) yang menyatakan bahwa “IPAS adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan dua disiplin ilmu berbeda untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai permasalahan dalam kehidupan nyata.” Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, serta membantu mereka menghubungkan konsep-konsep dengan situasi sehari-hari. Menurut Rusilovati (2022), menyatakan bahwa “IPAS juga mempermudah tugas guru dan siswa, karena materi yang diajarkan berasal dari kedua mata pelajaran tersebut.” Hal ini mengurangi beban dalam mempelajari materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, guru memiliki lebih banyak waktu untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik.

Jadi dapat disimpulkan mata pelajaran IPAS merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan IPA dan juga IPS, yang tidak hanya

menghubungkan pengetahuan dari dua disiplin ilmu tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah sisea. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih efisien dan efektif, memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan kontekstual bagi peserta didik.

3. Hasil belajar

Menurut Desak Kadek Sri Astiti dan I Wayan Widiana (2017, hlm. 31) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menilai hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.” Capaian ini dapat dipahami sebagai prestasi yang diraih siswa setelah menyelesaikan serangkaian mata pelajaran. Proses capaian pembelajaran ini terjadi setelah peserta didik menjalani proses belajar, yang dapat diartikan sebagai perolehan pengetahuan yang tercermin melalui perubahan dalam perilaku. Selain itu, capaian pembelajaran dapat diukur melalui tes yang dirancang khusus, yang akan menghasilkan skor capaian pembelajaran.

Menurut Sudjana (2006, hlm. 22), diklasifikasikan hasil belajar menurut Benyamin Bloom pada garis besarnya terbagi kedalam tiga ranah yaitu:

- a. Kognitif: Ranah ini berkaitan pada hasil belajar terhadap intelektual yang tersusun atas enam aspek seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Afektif: Ranah ini berkaitan pada sikap yang tersusun dalam lima aspek seperti penerimaan, jawaban terhadap reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Psikomotorik: Ranah ini berkaitan pada skills dan kemampuan berperilaku. Memiliki enam aspek pada ranahpsikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretasi.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk menilai efektivitas pembelajaran serta memahami sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diberikan. Dalam prosesnya, belajar bukan sekadar memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga mencerminkan perubahan dalam tingkah laku peserta didik sebagai bukti dari pemahaman yang dicapai. Hasil belajar

dapat diukur melalui tes yang memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman dan pencapaian peserta didik ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup aspek intelektual peserta didik, mulai dari pengetahuan hingga evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan tingkat pemahaman akademik peserta didik tetapi juga mencakup aspek sikap dan keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang efektif harus mampu mengembangkan ketiga ranah tersebut secara seimbang agar peserta didik dapat mencapai kompetensi yang optimal dalam berbagai aspek kehidupan.

4. Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Menurut Abdurrahman (2019, hlm 54), berpendapat bahwa “*Quizizz* adalah alat pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan evaluasi, yang memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan.” Dengan menggunakan platform ini, peserta didik dapat mengerjakan kuis secara mandiri maupun berkelompok, yang membuat pembelajaran lebih interaktif. Sebuah penelitian oleh Prasetyo (2020, hlm 88) menjelaskan bahwa *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. “*Quizizz* memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar,” ungkapnya. Platform ini juga membantu siswa untuk mengulang materi dan mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time, yang memungkinkan perbaikan segera terhadap kesalahan yang mereka buat. *Quizizz* juga dinilai efektif dalam membantu guru untuk memantau kemajuan siswa. Hal ini sejalan Menurut Rahmadani (2021, hlm 112), mengatakan bahwa “Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat langsung melihat hasil kuis yang dikerjakan siswa dan memberikan umpan balik secara instan.” Hal ini memungkinkan guru untuk segera mengetahui pemahaman siswa dan memberikan bimbingan atau penjelasan lebih lanjut jika diperlukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Dengan demikian, *Quizizz* adalah platform pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Penggunaannya tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga memungkinkan evaluasi yang cepat dan efektif, baik untuk siswa maupun guru. Dengan fitur-fitur yang mendukung keterlibatan aktif dan umpan balik langsung, *Quizizz* membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman materi oleh siswa.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yaitu menguraikan semua isi skripsi serta pembahasannya. Sistematika penulisan ini mempunyai hubungan antara satu bab dengan bab selanjutnya. Sistematika skripsi ini bertujuan untuk menyusun pengkajian dengan rapi serta memfasilitasi proses penulisan dengan lebih terperinci. Sistematika penulisan skripsi yang dipakai penulis berdasar pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm 27) Sistematika penulisannya, antara lain:

1. Bagian Pembuka Bagian pada pembuka skripsi ini meliputi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto serta persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.
2. Bagian Isi
 - a. BAB I pendahuluan, bagian ini ditujukan untuk menghantarkan pembaca ke pembahasan problematika. Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.
 - b. BAB II kajian teori serta kerangka pemikiran, bagian ini meliputi deskripsi teoretis yang berfokus pada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, serta tata aturan yang ditunjang berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sejalan dengan problematika penelitian.
 - c. BAB III metode penelitian, pada bagian ini meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, pengumpulan data juga instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

- d. BAB IV hasil penelitian serta pembahasan, pada bab ini memaparkan dua hal utama, yakni:
 - 1. Temuan penelitian berdasar hasil pengolahan serta analisis data,
 - 2. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah.
 - e. BAB V Simpulan serta saran, kesimpulan merupakan penyajian dari uraian penafsiran serta pemaknaan dari hasil temuan penelitian juga saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak.
3. Bagian Akhir Pada bagian ini meliputi daftar pustaka serta lampiran-lampiran