

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Problem Based Learning

###### a. Pengertian Model Problem based learning

Model Pembelajaran *Problem based learning* yaitu model yang menekankan kepada aktivitas peserta didik untuk mencari solusinya dan dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata. Model pembelajaran *Problem based learning* ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Sejalan dengan (Wena.2013) menyatakan bahwa

Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus di pecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan diri sendiri, sedangkan untuk peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik

Selain itu juga terdapat hal yang menarik dari model pembelajaran *Problem based learning* ini yaitu lebih kepada instrument didesain oleh guru adalah bernuansa masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik itu sendiri. Karena dengan demikian bisa menumbuhkan minat peserta didik dan kehobyan peserta didik dalam memaknai masalah yang di aktualisasikan dalam lembar kerja peserta dan evaluasi.

Menurut Desriyanti dan lazulva (2016) menyatakan bahwa “model pembelajaran *Problem based learning* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar”. Karena model ini berkokus untuk memecahkan suatu masalah maka pelajarannya harus dipecahkan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut sesuai dengan kemampuannya sendiri, sedangkan peran pendidik hanya mendukung dan memberikan bimbingan dalam pembelajarannya.

Model pembelajaran *Problem based learning* umumnya mengacu pada prinsip atau karakteristik tertentu. Lebih lanjut menurut Suryati, et al. (2019, hlm. 67) menyatakan bahwa “ Model pembelajaran *Problem based learning* dapat

memberi banyak ruang untuk peserta didik dalam memecahkan masalah, memimpin, mengatur waktu, serta menghargai pendapat teman, karena model ini akan mengaktifkan peserta didik dalam kerja sama antar kelompok”.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem based learning* menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan masalah nyata. Dengan pendidik sebagai fasilitator. Instrumen pembelajaran di rancang berbasis permasalahan sehari-hari untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Problem based learning* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar, melatih kerja sama antar kelompok, kreatif serta mandiri

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Problem based learning***

Peran guru dalam mencapai tujuan pembelajaran model *Problem based learning* ini adalah membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam proses penyesuaian permasalahan yang akan dihadapinya. Untuk tujuan pembelajaran lainnya dinyatakan oleh ismail (2002, hlm 2) “bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan dalam pemecahan masalah.

Pendapat lainnya juga yang diungkapkan oleh putra (2013, hlm 74) mengungkapkan bahwa secara umum, tujuan pembelajaran dengan model *Problem based learning* sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau stimulasi.

Selain itu tujuan model pembelajaran *Problem based learning* menurut Arends (2008, hlm 70) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa secara autentik, memungkinkan siswa untuk mendapatkan rasa percaya diri atas kemampuan yang dimiliki sendiri untuk berfikir dan belajar yang mandiri” .

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan

berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemandirian belajar peserta didik. Guru berperan sebagai pembimbing dalam membantu peserta didik menyesuaikan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman nyata, memahami berbagai peran dalam kehidupan, serta meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuan berpikir dan belajar secara mandiri.

### c. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem based learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk belajar dan bekerja sama bersama kelompok dalam memecahkan sesuatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons. Yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam membangun pemahaman dan keterampilan untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran *Problem based learning* terdapat beberapa karakteristik di dalamnya yang di kemukakan oleh para ahli di antaranya.

Menurut Suci (2008, hlm 68) model pembelajaran *Problem based learning* memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya yaitu:

1. Pembelajaran bersifat student centered
2. Pembelajaran terjadi pada kelompok-kelompok kecil
3. Dosen atau guru berperan sebagai fasilitator dan moderator
4. Masalah menjadi fokus dan merupakan sarana untuk mengembangkan keterampilan problem solving
5. Informasi-informasi baru diperoleh dari belajar mandiri atau self directed learning

Selanjutnya menurut Arends (2012 hlm 398-399) menjelaskan bahwa karakteristik dari model pembelajaran *Problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

1. Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
2. Pembelajaran memiliki keterkaitan antardisiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran.

3. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
4. Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik.
5. Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Selain itu karakteristik menurut Sanjaya (2010, hlm. 214-215) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik dalam model *Problem based learning*(PBL) diantaranya:

1. Aktivitas pembelajaran diarahkan agar siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan,
2. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran.
3. Tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran, dan pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah. Berpikir ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif.

Berdasarkan berbagai teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem based learning*(PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik berperan aktif dalam menemukan solusi atas suatu permasalahan yang diberikan. Di mana mereka berperan aktif dalam menemukan solusi atas masalah yang diberikan. Pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil, memungkinkan kerja sama dan pertukaran ide, sementara guru berperan sebagai fasilitator. *Problem Based Learning* menekankan penyelesaian masalah dunia nyata, mendorong siswa berpikir kritis, melakukan penyelidikan autentik, dan belajar mandiri. Model ini juga mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, mengajarkan peserta didik untuk berpikir ilmiah melalui pendekatan deduktif dan induktif dalam menyusun serta menguji hipotesis. Dengan demikian, *Problem Based Learning* tidak hanya membantu siswa memahami konsep lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian dalam belajar, yang berguna dalam kehidupan nyata serta dunia kerja.

#### **d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem based learning***

Model pembelajaran *Problem based learning* terdiri dari beberapa tahap menurut kemendikbud (2014, hlm. 28) langkah-langkah *model Problem based learning* adalah sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran, menyiapkan logistik yang diperlukan, dan guru memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut. Peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang di angkat.
3. Membimbing pengalaman individu/kelompok. Guru mendorong peserta didik untuk melakukan eksperimen dalam upaya memahami dan memecahkan masalah. Mereka melakukan eksperimen untuk mendapatkan informasi dan mencoba menemukan solusi untuk masalah yang diajukan.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan hasil karya, seperti laporan, dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya. Peserta didik merencanakan dan menyiapkan hasil karya berupa laporan dan menyampaikannya kepada teman yang lain.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dengan meminta kelompok peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, guru membantu peserta didik merefleksikan atau mengevaluasi materi yang telah mereka pelajari. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan penyelidikannya dan proses yang dilakukan

Sejalan dengan (Hosnan, 2014 hlm 301) Dalam penerapan model pembelajaran *Problem based learning* terdiri dari 5 langkah utama diantaranya:

1. Orientasi siswa pada masalah
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Selain itu menurut Tyas (2017, hlm. 46), langkah-langkah dalam pembelajaran *Problem based learning*, yang disampaikan oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah.

2. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang peserta didik secara heterogen.
3. Guru membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada setiap kelompok.
4. Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai.
5. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan percobaan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
6. Guru membantu peserta didik dalam menyiapkan hasil percobaan.
7. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan presentasi.
8. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan evaluasi

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulannya bahwa langkah-langkah model *Problem based learning* ada 5 yaitu yang diawali dengan mengorientasikan masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman peserta didik mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi.

#### **e. Kelebihan Model Pembelajaran Problem based learning**

Model *Problem based learning* memiliki kelebihan yang membedakan dari model lain. Di antaranya kelebihan yang dikatakan menurut Barret (dalam Dewi dan Oksiana, 2015 hlm. 938) menyatakan bahwa:

1. Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan suatu permasalahan dalam situasi nyata.
2. Siswa diharapkan memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa.
4. Terjadinya suatu aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
5. Sumber-sumber pengetahuan yang biasa digunakan siswa bisa didapatkan dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam pelaksanaan diskusi atau presentasi hasil pekerjaannya.
8. Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching.

Selain itu juga terdapat menurut Al-Tabany (2014, hlm. 68) menjelaskan bahwa kelebihan model *Problem based learning* diantaranya yaitu:

1. Peserta didik dapat menemukan ide sendiri dan adanya keterlibatan secara aktif pada saat proses pembelajaran.

2. Meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Dapat menjadikan peserta didik lebih mandiri dalam proses pembelajarannya.
4. Menerapkan sikap sosial yang positif kepada peserta didik.
5. Meningkatkan hubungan antara peserta didik, sehingga peserta didik bisa mencapai suatu ketuntasan dalam belajar.

Selain itu menurut Nata (2011, hlm. 250-255) menjelaskan bahwa kelebihan model *Problem based learning* yaitu:

1. Dapat membuat Pendidikan sekolah Dasar menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia nyata.
2. Dapat membiasakan siswa dalam mengdapai dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga dapat digunakan dalam menghadapi masalah yang sesungguhnya di masyarakat kelas.
3. Dapat merangsangnya perkembangan kemampuan berpikir secara kreatif, menyeluruh, karena dalam proses pembelajarannya para siswa bnyak melakukan proses mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai asfek

Berdasarkan uraian kelebihan model pembelajaran *Problem based learning* diatas maka dapat disimpulkan memiliki berbagai kelebihan yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Salah satu keunggulannya adalah mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah nyata serta membangun pemahaman sendiri melalui aktivitas belajar. Dengan fokus pada masalah, siswa hanya mempelajari materi yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. PBL juga meningkatkan aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok, memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber belajar, serta mengembangkan keterampilan komunikasi ilmiah melalui diskusi dan presentasi. Selain itu, model ini membantu siswa menilai kemajuan belajarnya sendiri dan mengatasi kesulitan melalui kerja sama dengan teman sebaya (*peer teaching*). *Problem Based Learning* juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong kemandirian, serta menanamkan sikap sosial yang positif. Pembelajaran ini menjadikan pendidikan lebih relevan dengan kehidupan nyata, melatih siswa menghadapi serta memecahkan masalah dengan terampil, dan merangsang kemampuan berpikir kreatif serta menyeluruh. Dengan demikian, *Problem based learning* tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam, tetapi juga membekali

mereka dengan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari serta dunia kerja di masa depan.

**f. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem based learning***

Model pembelajaran *Problem based learning* juga memiliki tentunya memiliki kelemahan yang harus kita ketahui Menurut Sumantri (2016, hlm. 47) menyatakan bahwa kelemahan model *Problem based learning* diantaranya yaitu:

1. Memiliki beberapa pokok bahasan yang sulit untuk diterapkan dalam model ini, seperti terbatasnya sarana prasarana, atau media pembelajaran.
2. Membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang.
3. Pembelajaran hanya berfokus pada permasalahan.

Selain itu kelemahan model *Problem based learning* yang dijelaskan oleh Nisa (2016, hlm. 49) bahwa kelemahan model tersebut yaitu:

1. Kapasitas siswa yang terlalu banyak dapat menyulitkan guru dalam penerapan model ini.
2. Waktu yang diperlukan kurang efektif dan efisien.
3. Tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami model ini.

Selanjutnya kelemahan model *Problem based learning* menurut Sanjaya (2011, hlm. 218-219) diantaranya yaitu:

1. Siswa akan kesulitan untuk mencoba menyelesaikan masalah kembali apabila siswa tersebut merasa gagal menyelesaikan masalah sebelumnya.
2. Membutuhkan waktu yang cukup persiapan demi mencapai tujuan dan keberhasilan model *Problem based learning*.
3. Pembelajaran tidak akan menarik bagi siswa jika siswa masih belum paham dalam memecahkan suatu permasalahan

Berdasarkan menurut pendapat para ahli diatas mengenai kelemahan model pembelajaran *Problem based learning* bisa ditarik kesimpulannya bahwa model *Problem based learning* (PBL) memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, penerapan model ini bisa sulit karena terbatasnya sarana prasarana dan media pembelajaran yang tersedia. Selain itu, model ini juga memerlukan waktu yang lebih panjang, dan fokus pembelajaran yang hanya pada permasalahan dapat membatasi pemahaman siswa secara menyeluruh. Kelemahan

lain yang dijelaskan adalah bahwa banyaknya jumlah siswa dalam kelas dapat menyulitkan guru dalam pengelolaan pembelajaran, sementara waktu yang dibutuhkan sering kali tidak efektif dan efisien. Tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami model ini, dan ada kemungkinan siswa yang merasa gagal dalam menyelesaikan masalah merasa kesulitan untuk mencoba lagi. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa terhadap cara memecahkan masalah dapat membuat pembelajaran kurang menarik dan efektif. Secara keseluruhan, meskipun Problem Based Learning memiliki banyak manfaat, namun tantangan-tantangan tersebut perlu diatasi agar model ini dapat diterapkan dengan lebih efektif.

## **2. Aplikasi Quizizz**

### **a. Pengertian aplikasi Quizizz**

*Quizizz* adalah salah satu media pembelajara online yang berisikan kuis dan game *Quizizz* juga aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop, dan computer untuk menyelesaikan kuis tersebut *Quizizz* dapat menjadikan pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik sehingga terlihat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Rusmana & Martha (2019) mengemukakan bahwa “*Quizizz* adalah sebuah program yang bisa diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik”. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Sejalan dengan (Liana Vivin Wihartanti et al. 2019) menyatakan pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan memanfaatkan teknologi *Quizizz* merupakan sebuah layanan web online yang sangat modern, berguna dan menarik untuk membuat kuis interaktif dan pembelajaran materi berupa tampilan slide.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *quiziz* adalah sebuah program yang bisa diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan untuk menyusun permainan tes interaktif dan untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik. Aplikasi *Quizizz* merupakan

aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Pembelajaran ini sangat disarankan karena proses yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dengan memanfaatkan teknologi *Quizizz* merupakan sebuah layanan web online yang sangat modern, berguna dan menarik untuk membuat kuis interaktif dan pembelajaran materi berupa tampilan slide.

## b. Langkah-Langkah Cara Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

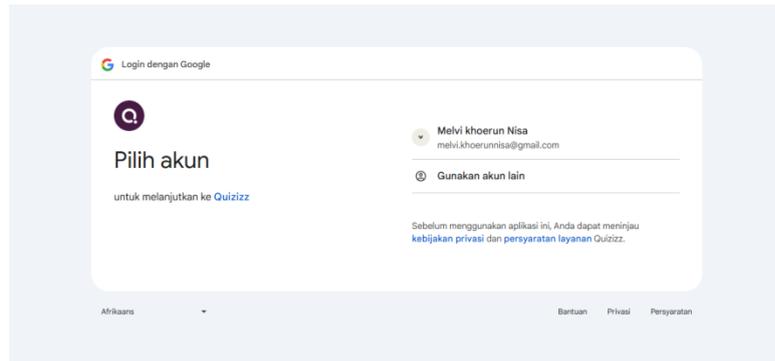
### 1) Penggunaan aplikasi *Quizizz* oleh Guru

Menurut Anggaraeni, S. (2020, hlm. 5) menyatakan bahwa “membuat kuis interaktif dengan media berbasis *Quizizz* tidaklah sulit”. Segala sesuatu yang terpenting dalam proses pelaksanaannya bisa diakses melalui *handphone* maupun laptop yang terhubung ke jaringan internet. Setelah guru mengunjungi situs web [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) pada perangkat seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*, akan muncul halaman login dan daftar (*Sign Up*). Gambar 1 yang berada dibawah menunjukkan bahwa menu login digunakan untuk pengguna baru yang Ingin membuat akun *Quizizz*, sedangkan untuk yang baru menggunakan *Quizizz* atau pengguna baru klik menu daftar (*sign up*) untuk membuat akun baru.



**Gambar 2. 1** Login atau Sign Up *Quizizz*

Cara untuk mendaftar pada akun *Quizizz* menggunakan akun google untuk mempermudah membuat akun pada *Quizizz* Gambar.2 menunjukkan pendaftaran melalui akun google.



**Gambar 2. 2** Cara membuat akun *Quizizz* dengan Google

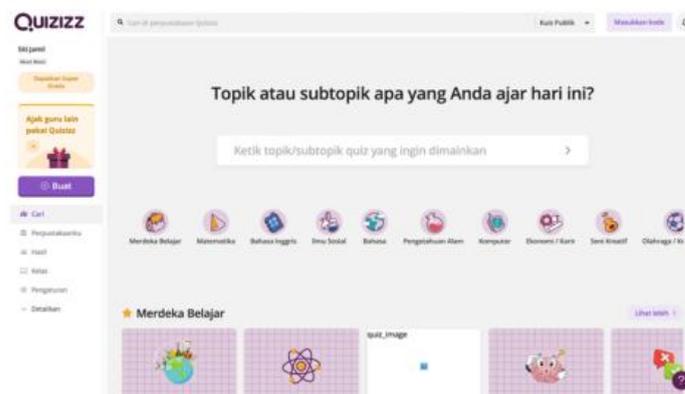
Setelah itu langkah selanjutnya yaitu seperti yang ditunjukkan pada Gambar.3 pada halaman ini menunjukkan bahwa berhasil untuk membuat akun *Quizizz*. halaman *Quizizz* akan menampilkan tiga pilihan, yaitu sebagai guru, peserta didik, dan bisnis. Untuk guru dapat memilih *as a teacher* (Guru) dan muncul pada halaman selanjutnya.



**Gambar 2. 3** Jenis pilihan akun *Quizizz* yang ingin dibuat

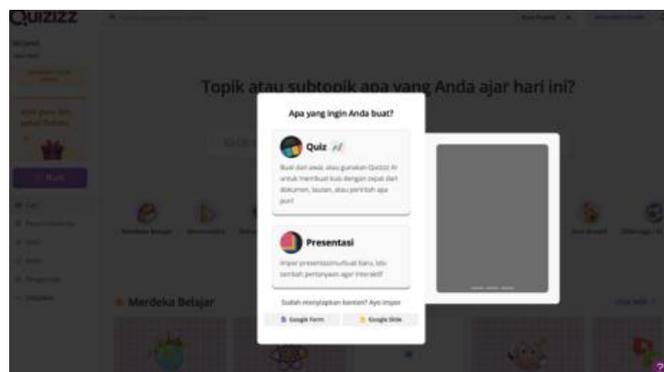
Dengan memperhatikan gambar, *Quizizz* membuat kuis interaktif dengan mudah. Untuk membuat kuis di *Quizizz*, berikut ini adalah langkah-langkah yang perlu di perhatikan guru dalam membuat kuis harus mengikuti langkah-langkah berikut ini:

1. Membuat kuis terlebih dahulu pada tulisan *create a quiz* di halaman pertama *Quizizz*



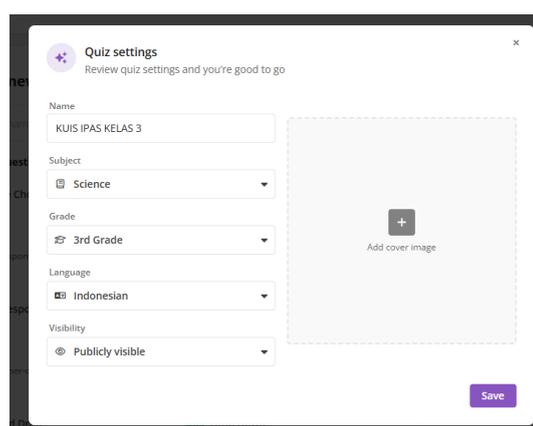
**Gambar 2. 4** Halaman beranda *Quizizz*

2. Akan muncul tampilan “Apa yang ada ingin buat?”



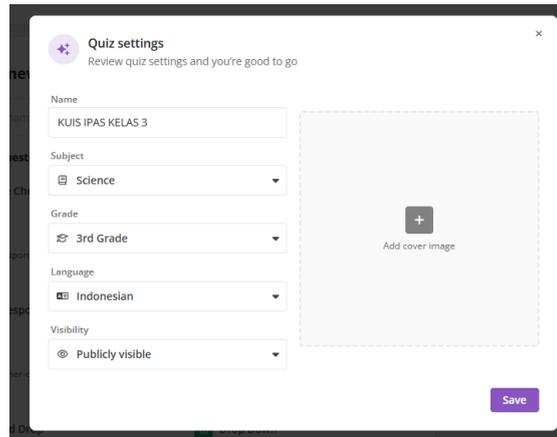
**Gambar 2. 5** Tampilan pilihan membuat kuis

3. Setting masukan nama kuis, contohnya: kuis IPAS 3



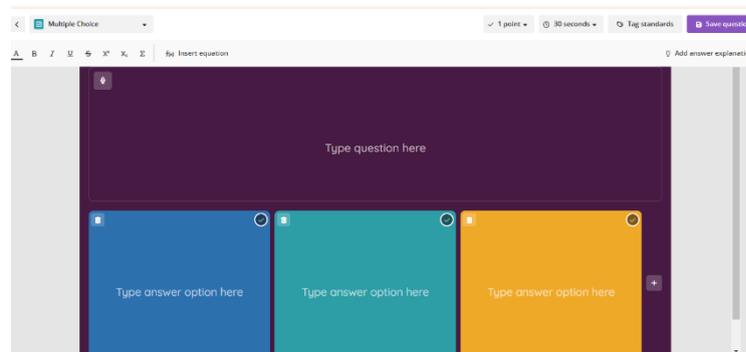
**Gambar 2. 6** (Penamaan Pada kuis)

4. Selanjutnya klik *Save* pada kuis



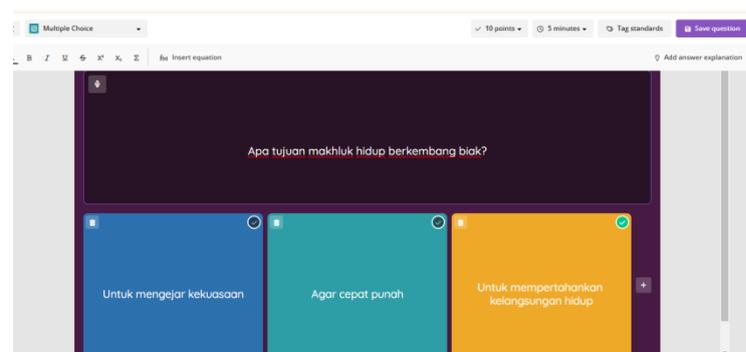
**Gambar 2. 7** klik simpan/Save kuis

5. Buatlah pertanyaan lalu tuliskan pada kolom *Quizizz* yang tersedia. Serta masukan opsi jawaban apabila menggunakan soal pilihan ganda yang sudah tersedia pada kolom



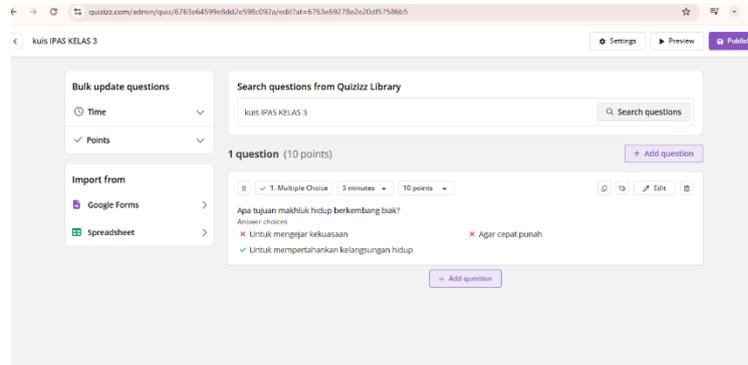
**Gambar 2. 8** Menuliskan pertanyaan

6. Klik tanda centang pada kolom jawaban centang pada jawaban yang benar



**Gambar 2. 9** Memberi centang pada jawaban yang benar

- Setelah semua pertanyaan dan jawaban telah di tulis di kolom *Quizizz* klik save untuk menyimpan pertanyaan



**Gambar 2. 10** Penyimpanan pertanyaan soal kuis

## 2) Penggunaan *Quizizz* untuk peserta didik

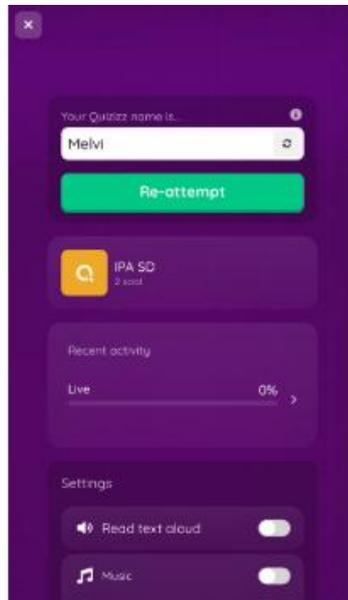
Guru bertanggung jawab membuat soal dan kuis di program aplikasi *Quizizz*, dan peserta didik bertanggung jawab untuk mengerjakan kuis yang telah dibuat oleh guru. Berikut ini tahap-tahapan yang perlu peserta didik lakukan saat mengerjakan kuis di aplikasi *Quizizz*

- Peserta didik mengakses *quizizznya* terlebih dahulu melalui [www.joinmyQuizizz.com](http://www.joinmyQuizizz.com) setelah itu masukan kode game atau pin yang diberikan oleh guru.



**Gambar 2. 11** Peserta didik memasukan kode game *Quizizz*

2. Peserta didik masuk kehalaman *Quizizz* dengan mengisi namanya masing-masing. Bertujuan untuk memudahkan memonitor para peserta didik pada saat mengerjakan.



**Gambar 2. 12** Menuliskan nama



**Gambar 2. 13** Memulai Mengerjakan soal

3. Peserta didik memulai mengerjakan soal saat guru mengklik tombol start. Setelah selesai mengerjakan kuis. Di layar peserta didik akan muncul ulasan jawaban durasi pengerjaan dan peringkat peserta didik. Selain itu, durasi pengerjaan akan memberikan informasi mengenai kecepatan peserta didik dalam menyelesaikan soal, sementara peringkat yang muncul dapat memotivasi mereka untuk berkompetisi secara sehat dan berusaha lebih baik pada kuis berikutnya.



**Gambar 2. 14** Tampilan selesai mengerjakan soal

### c. Kelebihan dan kelemahan menggunakan aplikasi *Quizizz*

Dalam proses penggunaannya *Quizizz* mempunyai kekurangan serta kelebihannya tersendiri. Menurut (’Amanah et al., 2020) dalam penggunaannya, aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan serta kekurangannya sendiri pada pemakaiannya. Hal ini dijelaskan sebagai berikut :

- 1) tiap peserta didik yang memberikan jawaban benar, akan mendapatkan beberapa poin untuk satu soal yang telah dijawab dengan benar, dan siswa peringkat sementara siswa dapat terlihat setelah menjawab setiap soal yang dijawab.
- 2) Setelah siswa selesai mengerjakan soal, setelahnya terdapat bentuk tampilan Review Question, tampilan ini dimaksudkan untuk melihat kembali jawaban yang sudah dipilih.

Sedangkan kelemahan pada aplikasi *Quizizz* ini yaitu :

- 1) Peserta didik dapat membuka pada tab baru.
- 2) Akan susah dalam mengawasi peserta didik ketika membuka tab baru.

Selain itu menurut Mujahidin (2021, hlm. 558-559) menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki kekurangan serta kelebihannya yaitu :

- 1) Bagi guru, aplikasi ini mempermudah dalam membuat soal. Hal ini berpengaruh pada kemudahan dalam penilaian, karena rekap penilaian akan secara otomatis menghitung sendiri secara otomatis.
- 2) Setiap peserta didik ketika menjawab soal dengan benar, maka akan muncul poin yang akan didapatkan dalam satu soal, dan di akhir akan muncul urutan ranking dari kuis tersebut. Kecepatan menjawab juga akan mempengaruhi poin, jika ada 2 peserta didik dengan

- jawaban yang sama, maka yang tercepat dalam menjawab akan mendapatkan poin yang lebih banyak.
- 3) Mempermudah peserta didik untuk memahami di mana letak kesalahan jawaban mereka. (Jika ada jawaban yang salah, maka di bawahnya akan ada jawaban yang benar sehingga untuk memudahkan peserta didik untuk belajar).
  - 4) Dapat dikerjakan lebih dari satu kali. (Dapat diulang bagi mereka yang belum puas dengan jawabannya).
  - 5) Dalam pengerjaannya, setiap peserta didik diberikan soal secara acak antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain untuk menghindari kecurangan.
  - 6) Tampilan untuk mengerjakan lebih menyenangkan dibandingkan aplikasi lain, dapat diiringi dengan mendengarkan musik.

Kelemahan yang terdapat pada aplikasi *Quizizz* tersebut adalah:

- 1) Kelambatan dalam menjawab akan mempengaruhi nilai.
- 2) Lebih menyenangkan jika dikerjakan secara bersamaan, namun jika ada peserta didik yang terlambat atau ada halangan untuk bergabung maka harus mererefresh web atau aplikasi agar peserta didik yang baru bisa terlihat

Menurut beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi *Quizizz* yang para peneliti disampaikan maka dapat disimpulkan yaitu Aplikasi *Quizizz* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Di antaranya, peserta didik mendapatkan poin untuk setiap jawaban benar, serta peringkat sementara dapat langsung terlihat setelah menjawab soal. Fitur *Review Question* memungkinkan siswa meninjau kembali jawaban mereka, membantu dalam memahami kesalahan. Selain itu, *Quizizz* mempermudah guru dalam pembuatan soal dan penilaian karena rekap nilai dihitung secara otomatis. Fitur acak soal membantu mengurangi kecurangan, dan tampilan yang menarik serta musik latar menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan. Namun, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kendala utama adalah siswa dapat membuka tab baru di perangkat mereka, yang berpotensi mengurangi efektivitas pengawasan oleh guru selama ujian atau latihan. Selain itu, sistem penilaian yang memberikan poin berdasarkan kecepatan menjawab bisa menjadi tantangan bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk berpikir, sehingga bisa mengurangi keadilan dalam penilaian. Masalah lain yang sering terjadi adalah peserta didik yang terlambat bergabung harus me-refresh aplikasi agar dapat terdeteksi dalam sistem, yang bisa mengganggu kelancaran sesi kuis. Dengan

demikian, meskipun *Quizizz* memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, tetap diperlukan strategi untuk mengatasi kendala yang ada guna meningkatkan efektivitas penggunaannya.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar merupakan hasil akhir dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut (Kompri 2017, hlm.42) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah keahlian yang akhirnya di dapat oleh peserta didik setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajarnya secara langsung dan juga terus menerus. Hasil belajar yang baik harus dapat di pertanggung jawaban dengan baik pula, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh hasil yang maksimal namun juga menguasai konsep atau pengetahuan baru yang diperoleh.

Menurut (Sudjana 2010, hlm.22) mengungkapkan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sejalan dengan sudjana, (Purwanto 2014, hlm.48) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang timbul setelah siswa mendapatkan pengajaran. Jadi menurut beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau keahlian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan. Hasil belajar yang baik tidak hanya ditandai dengan pencapaian maksimal, tetapi juga dengan pemahaman yang mendalam terhadap konsep atau pengetahuan baru yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli, seperti Kompri (2017), Sudjana (2010), dan Purwanto (2014), Hasil belajar yang diperoleh mencerminkan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman dan pengajaran selama proses pembelajaran, menggambarkan sejauh mana mereka memahami materi yang telah diajarkan serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, hasil belajar ini tidak hanya berfokus pada pencapaian angka atau skor, tetapi juga pada perkembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

## **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Secara umum menurut (Baharuddin 2021, hlm.99) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu:

- 1) Faktor Internal ialah faktor berasal dari dalam diri setiap individu serta bisa mempengaruhi hasil belajar setiap individu. Faktor internal tersebut meliputi faktor fisiologis serta psikologis.
- 2) Faktor Eksternal, terbagi dua ialah lingkungan sosial seperti lingkungan sosial sekolah meliputi guru, pengurus serta teman, lingkungan sosial masyarakat serta lingkungan sosial keluarga seperti stres keluarga, karakteristik orang tua, keluarga. demografi, status sosial ekonomi. . Sedangkan lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alam, unsur instrumental, serta unsur tematik.

Selanjutnya (Slameto 2020, hlm.102) mengungkapkan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu :

- 1) Faktor internal ialah faktor ada dalam diri peserta didik, antara lain: faktor fisik (kesehatan serta kecacatan), faktor psikis (kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kedewasaan, persiapan) serta faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal ialah faktor ada di luar diri individu, antara lain: faktor keluarga (metode pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana kekeluargaan, keadaan ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, konteks budaya), faktor sekolah (metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, pembelajaran alat, waktu belajar, standar pembelajaran kelas, kondisi gedung, metode pembelajaran, pekerjaan rumah) serta faktor masyarakat (kegiatan belajar siswa di masyarakat, teman pergaulan serta bentuk kehidupan bermasyarakat).

Bagi (Ngalimun 2022, hlm. 216) menyebutkan faktor-faktor yang bisa mempengaruhi proses serta hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor Sosial meliputi : faktor keluarga, guru serta metode mengajar, alat digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan serta kesempatan tersedia serta motivasi sosial
- 2) Faktor individual antara lain : kedewasaan, kecerdasan, pelatihan, motivasi serta faktor pribadi

Berdasarkan uraian menurut para ahli faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, seperti kondisi fisik, psikologis,

kecerdasan, minat, motivasi, serta kesiapan belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, serta lingkungan nonsosial yang meliputi kondisi alam dan sarana pembelajaran. Beberapa pendapat seperti Baharuddin (2021), Slameto (2020), dan Ngalimun (2022) menegaskan bahwa faktor internal dan eksternal saling berinteraksi dalam menentukan hasil belajar. Faktor sosial, metode pengajaran, alat belajar, serta dukungan keluarga dan lingkungan juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik.

### **c. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya 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, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa 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 praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Ketiga ranah tersebut digunakan untuk menguji peserta didik dalam mengetahui sejauh mana kegiatan belajar yang berlangsung. Sedangkan menurut Strauls, Teltroel & Graham (dalam Faulhah & Rosy, 2020, hlm. 327) berpendapat bahwa indikator hasil belajar, yakni:

- 1) Ranah kognitif, berfokus pada bagaimana mengajarkan strategi dan penyampaian informasi untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan akademik.
- 2) Ranah afektif, terdiri dari perilaku, standar, dan kepercayaan yang merupakan elemen penting dalam penyelesaian tingkah laku
- 3) Ranah psikomotorik, berhubungan dengan keahlian praktis serta peningkatan diri yang digunakan dalam pengembangan keterampilan

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir, mulai dari mengingat hingga mengevaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan karakter yang berkembang dalam diri peserta didik. Sementara itu, ranah psikomotorik melibatkan keterampilan fisik dan praktik yang berkembang dari tahap dasar. Ketiga ranah ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Dengan memahami indikator hasil belajar berdasarkan ketiga ranah tersebut, pendidik dapat merancang metode pembelajaran yang lebih efektif serta membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada ranah kognitif dalam menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas III dengan materi "Mari Kenali Hewan Sekitar". Ranah kognitif dipilih karena berhubungan langsung dengan peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, seperti mengenali ciri-ciri fisik hewan, habitat, serta keanekaragaman makhluk hidup di lingkungan sekitar.

Pemilihan fokus pada ranah kognitif didasarkan pada pentingnya aspek pemahaman konseptual dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ranah ini mencakup kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, hingga menganalisis informasi yang berkaitan dengan materi IPA. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta menunjukkan peningkatan dalam aspek kognitif, khususnya pemahaman konsep keanekaragaman hewan di lingkungan sekitar mereka.

#### 4. Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS)

Ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah bidang ilmu yang mempelajari baik makhluk hidup maupun benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. dengan tempatnya. Tujuan pembelajaran di mata pelajaran IPAS adalah untuk membantu siswa memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana hubungannya dengan keberadaan manusia di Bumi. Menurut Azzahra *et al* (2023) Mengatakan bahwa. “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”.

Sedangkan Menurut Wiwik (2023) menyatakan bahwa “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”. Sejalan dengan pendapat Tambunan (dalam Billa, *et al.* 2023) mengungkapkan bahwa. “dalam pembelajaran IPAS dapat menumbuhkan proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS juga dapat meningkatkan keterampilan proses”. Oleh karena itu, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik dan konteks mata pelajaran IPAS, meningkatkan kemampuan mereka dalam literasi dan numerasi, dan memperoleh keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pernyataan diatas maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu Kesimpulannya, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan hubungannya dengan kehidupan manusia di Bumi. IPAS memiliki peran penting dalam pengembangan intelektual, kreativitas, dan keterampilan siswa. Pembelajaran IPAS dirancang secara sistematis agar interaktif, menginspirasi, dan mendorong partisipasi aktif. Selain itu, IPAS juga dapat meningkatkan

keterampilan berpikir kritis, literasi, dan numerasi, serta membekali siswa dengan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk memusatkan penelitian pada mata pelajaran IPA dengan materi "Mengenali Hewan di Sekitar Anda" di kelas 3 SD. Alasan memilih materi ini adalah karena dapat membantu peserta didik memahami konsep dasar tentang keragaman hewan yang ada di sekitar mereka, serta mengenal ciri-ciri, habitat, dan peran hewan. Pemahaman ini sangat penting karena berkaitan dengan fenomena yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan pentingnya menjaga kelestarian alam. Dengan memfokuskan pada materi IPA, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman ilmiah yang lebih mendalam tentang hewan-hewan di sekitar mereka, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan observasi, pencatatan, dan berpikir kritis dalam menganalisis keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar.

Menurut Kemendikbud (2015, hlm. 3) menyebutkan bahwa "ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains merupakan suatu kumpulan pengetahuan atau kajian untuk mempelajari alam semesta beserta komponen yang terdapat di dalamnya." Tujuan pembelajaran IPA tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran IPA di sekolah dasar berfokus pada kehidupan sehari-hari, sehingga materi yang diajarkan relevan dan dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik. Pembelajaran IPA bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar.

Maka, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada mata pelajaran IPA dengan materi "Mengenali Hewan di Sekitar Anda." Materi ini akan membahas berbagai topik yang memungkinkan peserta didik untuk mengenali hewan-hewan yang ada di lingkungan mereka, seperti jenis-jenis hewan, ciri-ciri fisik, dan habitatnya. Diharapkan dengan materi ini, peserta didik dapat mengidentifikasi hewan-hewan yang ada di sekitar mereka dan memahami peran penting yang dimiliki oleh hewan dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Dengan demikian, peserta didik dapat menerapkan konsep-konsep yang dipelajari untuk lebih peduli terhadap kelestarian alam dan hewan di sekitar mereka. Selain itu, pendekatan

pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui metode diskusi kelompok, dan penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

**Tabel 2. 1** Sub Materi “Mari Kenali Hewan Disekitar Kita”

No	Topik	Sub materi	Pertemuan
1	Ada hewan apa saja di sekitar kita ?	a) Mengenal hewan-hewan di sekitar b) Habitat hewan di sekitar kita (misalnya, dirumah, taman atau hutan) c) Hewan-hewan yang sering kita temui	Pertemuan 1
2	Apakah semua hewan sama ?	a) Pengertian vertebrata b) Ciri-ciri hewan vertebrata c) Contoh hewan vertebrata	Pertemuan 2
		a) Pengertian invertebrata b) Ciri-ciri hewan invertebrata c) Contoh hewan invertebrate	Pertemuan 3
3	Mengapa hewan memiliki bentuk yang berbeda-beda ?	a) Mengenal perbedaan bentuk tubuh hewan b) Mengenal berbagai habitat hewan (Misalnya, laut, darat dan udara)	Pertemuan 4

## B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu di antaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Azzahra, D. W., Ma'ruf, & Muafiah Nur, A. (2024). dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah didukung aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian

eksperimen jenis kuantitatif. Dapat disimpulkan bahwa penerapan perlakuan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) didukung aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel keterlaksanaan model pembelajaran berbasis masalah didukung aplikasi *Quizizz* pada halaman 64 yang menunjukkan progres kelima sintaks pada pertemuan pertama sampai dengan keempat berada pada kategori baik dan sangat baik. Model pembelajaran berbasis masalah (PBM) didukung aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi dimana dapat dilihat dari perubahan nilai tes dari sebelum perlakuan dan setelah perlakuan, perubahan nilai rata-rata hasil LKPD serta nilai rata-rata *Quizizz* siswa.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Ananda, A. W., Suryanti, H. H. S., & Rahman, I. H. (2023). dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh model *Problem based learning* (PBL) disertai media *Quizizz* terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri Madyotaman No.38 Surakarta tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis kuantitatif. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dinyatakan adalah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* disertai media *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD N Madyotaman No.38 Surakarta tahun pelajaran 2022/2023, maka hipotesis  $H_a$  terbukti kebenarannya dan dapat dinyatakan diterima kebenarannya pada taraf signifikan 5%.

Ketiga Penelitian ini dilakukan oleh Prasetyaningsih, Werang, dan Astawan (2023) meneliti pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh aplikasi *Quizizz*. Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model *Problem based learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Siswa pada Muatan IPA Kelas V SD Gugus I Kecamatan Karangasem Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan penalaran kritis siswa. Menggunakan desain eksperimen semu dengan kelompok kontrol non-ekuivalen, penelitian ini melibatkan 31 siswa kelas V SD Negeri 1 Karangasem dan 26 siswa SD Negeri 5 Karangasem. Data dikumpulkan melalui tes esai dan dianalisis menggunakan uji-t. Hasil menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti ada pengaruh signifikan model pembelajaran

berbasis masalah berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan penalaran kritis siswa pada materi IPA.

Keempat penelitian ini yang dilakukan oleh Nisrokhah, Sugiyanti, Siti Patonah, dan Juwariyah (2024) melakukan penelitian di SD Negeri Pedurungan Lor 01 untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV B. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV B SDN Pedurungan Lor 01. Guru belum menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi, penyebab rendahnya hasil belajar adalah penggunaan metode ceramah yang konvensional tanpa media pembelajaran. Peneliti kemudian menggunakan media *Quizizz* sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV B SDN Pedurungan Lor 01 dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 22% pada pra-siklus menjadi 63% pada siklus I dan 85% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat, dari 57,4 pada pra-siklus menjadi 75,2 pada siklus I dan 82,2 pada siklus II. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelima penelitian ini yang dilakukan oleh Fatimah, Briliyanti, dan Wahyuni (2023) meneliti penggunaan media berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi siswa di sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa penerapan *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem based learning* yang didukung dengan penggunaan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

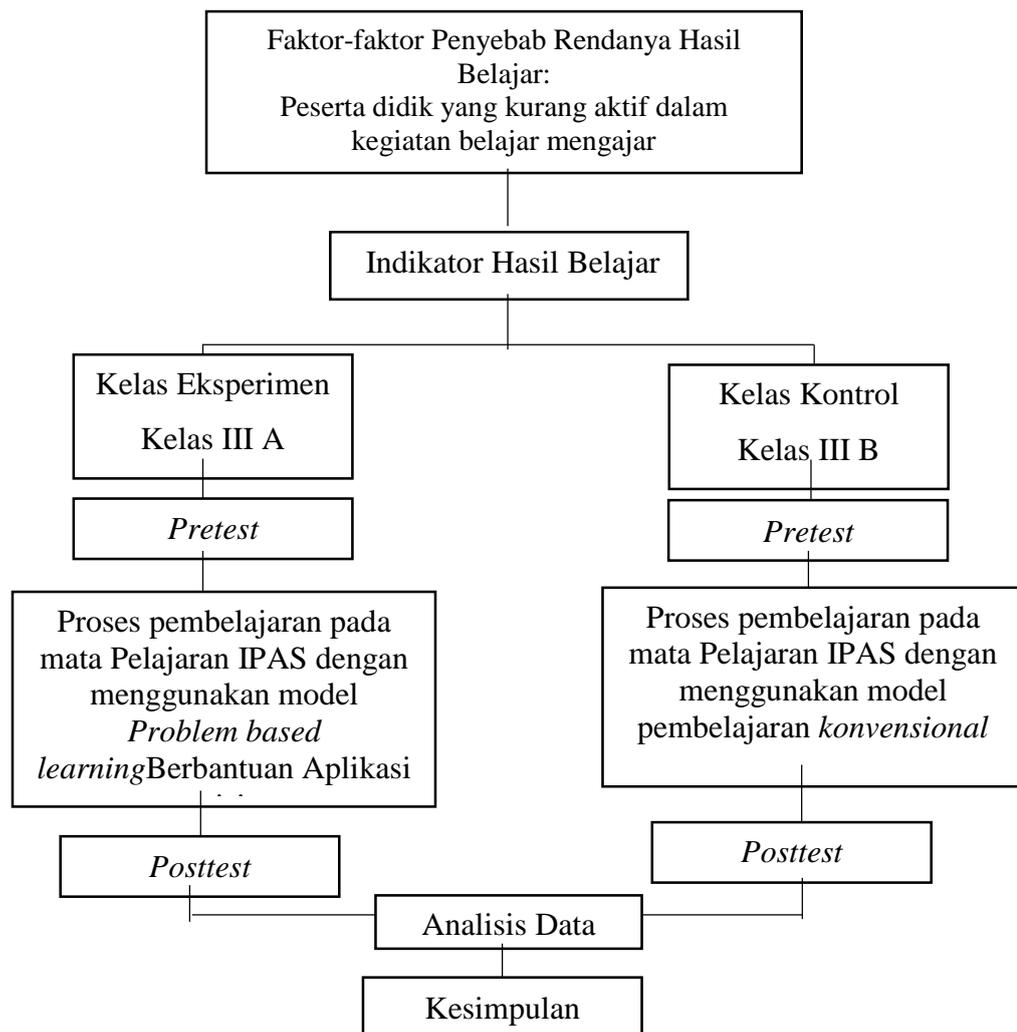
### **C. Kerangka pemikiran**

Menurut Tim penyusun KTI FKIP Unpas (2022, hlm. 22-23) Mengemukakan "Kerangka pemikiran merupakan kerangka logis yang menempatkan masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang sesuai dan

didukung oleh hasil penelitian terdahulu”. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 95), menyebutkan “Kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual mengenai bagaimana suatu teori memiliki hubungan dengan banyak faktor yang teridentifikasi sebagai masalah penting”.

Pada penelitian ini, variable yang akan diteliti yaitu hasil belajar IPAS peserta didik. 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 *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 dalam penelitian ini adalah menyimpulkan apakah terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Quizizz*, jika dibandingkan dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dalam bagian kesimpulan ini, peneliti akan menganalisis dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian untuk menentukan apakah penggunaan model *Problem Based Learning* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* benar-benar memberikan dampak yang lebih baik terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam materi yang dipelajari, serta apakah metode ini lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang tidak menggunakan media teknologi. Kerangka berpikir yang mendasari penelitian ini dapat dilihat dalam diagram berikut, yang menggambarkan hubungan antara model pembelajaran yang digunakan, media aplikasi *Quizizz*, dan hasil belajar peserta didik dalam konteks materi yang diajarkan. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 2. 15** Kerangka Pemikiran Umum

#### **D. Asumsi & Hipotesis Penelitian**

Asumsi penelitian dan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1) Asumsi**

Asumsi adalah titik tolak pemikiran yang diterima oleh peneliti sebagai suatu kebenaran yang dianggap valid. Asumsi ini menjadi dasar dalam merumuskan hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar IPAS Nilai dan presentase hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas 3 Sekolah dasae dengan model pembelajaran *Problem based learning* mengalami peningkatan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## 2) Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian berdasarkan teori yang relevan. Pengujian hipotesis memungkinkan peneliti untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Selain itu menurut (Sugiyono 2022, hlm. 63) mengungkapkan bahwa “hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta pengalaman yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan peneliti maka hipotesis yang akan dikemukakan peneliti yaitu:

### a) Hipotesis Pertama

Ho = Tidak terdapat gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional

H1 = Terdapat gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional

### b) Hipotesis Kedua

Ho = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional

H1 = Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

### c) Hipotesis Ketiga

Ho= Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

H1= Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.