

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu sebuah kebutuhan makhluk hidup khususnya manusia dalam mengembangkan diri, sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi dirinya sendiri, keluarga, lingkungan sekitar, Negara, Nusa, Bangsa, dan Agama. Peranan pendidikan sangat berpengaruh dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat. Hal ini diperkuat oleh UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 mengatakan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses belajar yang memungkinkan mendorong peserta didik untuk secara aktif menggali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, dengan tujuan membentuk pribadi yang memiliki landasan spiritual yang kuat, mampu mengendalikan diri, berakhlak baik, cerdas secara intelektual, berakhlak mulia, serta terampil dalam berbagai aspek kehidupan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri maupun untuk kepentingan masyarakat, bangsa, dan negara. Hakikat pendidikan adalah hak asasi manusia yang mendasar dan merupakan hak seluruh rakyat Indonesia.

Al-Qur'an menjelaskan pentingnya menuntut ilmu dan berjihad di jalan Allah, sebagaimana dalam QS. At-Taubah (9) ayat 122 berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk

memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Dari ayat Al-Qur'an di atas dapat dipahami bahwa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan adanya pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madarat.

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan manusia yang mempunyai kualitas dan budi pekerti yang baik, sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapainya serta beradaptasi dengan baik. Menurut Annisa & Erwin (dalam Arrahim, 2022, hlm. 209) proses pembelajaran terjalin komunikasi antara guru dan peserta didik yang menentukan kinerja peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan belajar selalu menimbulkan perubahan tingkah laku, namun perubahan yang diinginkan bukan hanya sekedar perubahan saja, melainkan menyangkut seluruh aspek kehidupan terutama kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran adalah pengembangan karakter yang terjadi dalam proses pengetahuan, yang dimana kegiatan belajar mengajar terjadi secara tatap muka sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna. Hamalik (dalam Fadilla, 2024, hlm. 2387) pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mendorong peserta didik beradaptasi dengan lingkungannya guna memperkuat perubahan-perubahan yang ada dalam dirinya dan mampu berproses secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan dan kurikulum merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan mempengaruhi semua kegiatan pendidikan. Kurikulum merupakan suatu perangkat dalam perencanaan dan pengaturan tentang tujuan, isi, serta bahan ajar, dan juga cara yang dipakai untuk arah pelaksanaan kegiatan suatu pembelajaran dalam mewujudkan pendidikan (Triwiyanto, 2021, hlm. 23). Tanpa adanya kurikulum, pendidikan tidak dapat berjalan dengan lancar, sebab kurikulum menjadi suatu bagian yang sangat penting. Kurikulum merupakan suatu bagian dasar dalam proses pembelajaran di sekolah (Oktaviani & Ramayanti, 2023, hlm. 1455). Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang dimana

diperkenalkannya kurikulum baru, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini merupakan kurikulum yang dibuat untuk memberikan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan relevan.

Hasil belajar merupakan pencapaian dan proses yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk angka sebagai pengukuran untuk penilaian (Mirdanda, 2018, hlm. 34). Hasil belajar siswa juga bisa disebut prestasi akademis yang diraih melalui ujian dan tugas, kemudian keaktifan dalam bertanya dan menjawab juga berperan penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar (Dakhi, 2020, hlm. 468). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran (Nugraha, 2020, hlm. 270). Hasil belajar juga merupakan penilaian akhir dari proses dan pengalaman yang telah dilalui secara berulang (Sulastri, 2015, hlm. 92). Selain itu, hasil belajar adalah kumpulan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik dan mencakup tiga ranah penting yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Manurung, 2022, hlm. 171). Merujuk pernyataan yang sudah dijelaskan mengenai hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa, yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian ini diperoleh melalui proses belajar mengajar serta evaluasi yang dilakukan, baik berupa tes yang memberikan nilai dalam angka, huruf, atau simbol tertentu.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi yang terjadi diantara keduanya (Alfatonah, 2023, hlm. 3398). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah disiplin ilmu yang memfokuskan diri pada pembelajaran mengenai alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) disusun secara sistematis melalui proses observasi dan eksperimen, yang memungkinkan kita untuk memahami keterkaitan antara berbagai fenomena alam (Wahyuni, 2020, hlm. 479). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mengutamakan eksperimen dan pengamatan terhadap fenomena alam, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep IPA secara mendalam, bukan sekedar menghafal (Sulikah, 2020, hlm. 552). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah bidang ilmu yang mencari tahu tentang alam secara

sistematis melalui proses penemuan berkelanjutan yang melibatkan penguasaan pengetahuan, fakta, konsep, dan prinsip-prinsip (Nurindah, 2024, hlm. 1893). Sedangkan menurut (Syamsih, 2024, hlm. 488) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan biasanya digunakan untuk memahami gejala alam. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dikategorikan sebagai salah satu disiplin ilmu yang sistematis dan berfokus pada pemahaman tentang alam semesta, melalui proses observasi, eksperimen, dan penemuan berkelanjutan untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Cengkong 3 masih ada beberapa yang menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai minimum, atau dapat dikatakan hasil belajar yang dihasilkan rendah. Penyebab hasil belajar rendah karena kurangnya penerapan model pembelajaran yang diterapkan, materi pembelajaran yang terdapat dibuku kurang, sehingga guru harus mencari materi dengan sumber lain, dan kurangnya fasilitas alat peraga, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Faktor hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh guru maupun siswa. Faktor yang dipengaruhi siswa yaitu kurangnya motivasi dan semangat belajar, sedangkan faktor yang dipengaruhi oleh guru yaitu kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif. Merujuk hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama pendidik hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa mayoritas belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sebagaimana terlihat dari data nilai ulangan semester yang diperoleh peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Cengkong 3 pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS)

Mata Pelajaran IPAS

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	Kelas	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
					T	TT	T	TT
1	PSAS	33 Orang	IV A	75	12	21	36,36%	63,64%
2	PSAS	34 Orang	IV B	75	9	25	26,47%	73,53%

Sumber: Guru Kelas IV SDN Cengkong 3

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada siswa kelas IV A yang berjumlah 33 orang hanya ada 12 orang yang dinyatakan tuntas dengan presentase sebesar 36,36% dan ada 21 orang yang dinyatakan tidak tuntas dengan presentase 63,64%. Sedangkan kelas IV B yang berjumlah 34 orang hanya ada 9 orang yang dinyatakan tuntas dengan presentase 26,47% dan ada 25 orang yang dinyatakan tidak tuntas dengan presentase 73,53%.

Faktor lainnya yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu karena ketidaktercapaian indikator hasil belajar yang siswa hasilkan dari proses pembelajaran. Di dalam indikator kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan siswa, yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam mencari informasi sendiri, hanya mengandalkan informasi yang disampaikan oleh guru saja, dan kurangnya minat siswa dalam membaca materi pembelajaran. Dalam ranah afektif siswa kurang pandai menyampaikan pendapat atau gagasannya saat menjelaskan hasil yang mereka temukan. Sedangkan dalam ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan siswa, siswa sangat kurang dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan kurangnya peran siswa dalam pembelajaran. Menurut (Padilla, 2024, hlm. 1632) mengungkapkan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dalam faktor internal yaitu hilangnya minat siswa terhadap kegiatan belajar, sedangkan dalam faktor eksternal yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat, kurangnya motivasi dari orang tua, serta fasilitas belajar yang tidak memadai. Menurut (Cahyono, 2019, hlm. 3) ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor psikologis atau kondisi fisik siswa, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar seperti faktor lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran akan menciptakan suasana yang baru dalam pembelajaran dan dengan menggunakan media

pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS yaitu dengan Model *Problem Based Learning* karena dapat mendorong siswa aktif dalam memecahkan suatu masalah sendiri untuk menemukan suatu pengetahuan baru (Syabania, 2023, hlm. 4).

Model *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan yang mengaitkan proses pembelajaran dengan masalah nyata, peserta didik dilibatkan untuk memecahkan masalah dengan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan untuk menyelesaikan masalah (Ramadhani, 2024, hlm. 728). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik (Patimah, 2023, hlm. 9). Model *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang menekankan urutan kegiatan belajar mengajar dengan fokus pada pemecahan masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari (Widiasworo, 2018, hlm. 149). *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat dalam lingkungan belajar yang dinamis, dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama tim, proses ini dengan melakukan penelitian tentang isu-isu terkini dan menemukan solusi yang tepat (Susino, 2023, hlm. 54). *Problem Based Learning* adalah kegiatan belajar yang fokus pada cara-cara untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, tujuannya agar siswa dapat memecahkan masalah secara logis dan sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Rachmawati & Rosy, 2021, hlm. 249). Berdasarkan pemaparan mengenai model *Problem Based Learning* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang berfokus pada masalah nyata, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan berpikir secara kritis.

Menurut Nurhasanah (dalam Amalia & Hardini, 2020, hlm. 426) ada beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu peserta didik lebih mudah memahami konsep dalam pembelajaran karena merekalah yang

menemukan dan menanamkan konsep tersebut, mendorong peserta didik aktif dalam pemecahan masalah dan menuntut keterampilan berpikir kritis ke tingkat yang lebih tinggi, peserta didik mendapatkan manfaat dalam pembelajaran yang dilakukan karena masalah-masalah yang dipecahkan langsung berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga dapat merangsang motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Penerapan model *Problem Based Learning* terdapat beberapa kelebihan, antara lain mendorong siswa menjelajahi pengetahuan baru, meningkatkan keterlibatan siswa, membantu memahami permasalahan sehari-hari, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Mubarak, 2024, hlm. 1103). Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yang signifikan, yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kolaborasi, menyajikan pembelajaran yang relevan, memotivasi pembelajaran, dan mengembangkan kemampuan mandiri, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Arsyad, 2024, hlm. 800) . Kelebihan *Problem Based Learning* adalah menjadikan pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari di luar kelas, karena model ini melatih siswa untuk mengatasi masalah dengan berpikir kritis, analitis, kreatif, menyeluruh, meningkat dalam proses pembelajaran, siswa diajak untuk mengeksplorasi permasalahan dari berbagai sudut pandang (Masrinah, 2019, hlm. 928). Model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan diantaranya melatih siswa untuk memecahkan masalah, membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri, pembelajarannya terfokus pada masalah, dan kesulitan belajar dapat diatasi melalui kerja kelompok (Kholifatun Nisak, 2024, hlm. 1253). Maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* adalah meningkatkan pemahaman konsep, mendorong berpikir kritis, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, dan melatih komunikasi serta pemecahan masalah.

Model *Problem Based Learning* dapat diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yang dimana media pembelajaran memiliki peran penting sebagai media pendukung dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat

berupa alat peraga atau media berbasis teknologi, seperti *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah platform edukatif berbasis permainan yang dirancang untuk menghadirkan aktivitas pembelajaran interaktif dan menyenangkan dalam bentuk latihan dengan melibatkan banyak peserta secara simultan (Ardiansyah, 2022, hlm. 422). *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis game edukasi yang menawarkan kuis interaktif, media ini bisa digunakan untuk kegiatan pretest, posttest, dan latihan soal serta penguatan untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, dan pekerjaan rumah pun dapat dilakukan dengan lebih efektif (Citra & Rosy, 2020, hlm. 264). *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran daring berbasis permainan yang bisa diakses secara gratis, aplikasi ini digunakan dalam proses mengajar untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa, sekaligus meningkatkan hasil dari kegiatan belajar mereka, karena dengan *Quizizz* siswa dapat lebih tertarik untuk mengulang materi Pelajaran dan berdiskusi secara kelompok (Supriadi & Tazkiyah, 2021, hlm. 43). *Quizizz* merupakan platform berbasis web yang menyajikan kuis interaktif yang dimaksudkan sebagai alat bantu penilaian dan menyenangkan bagi siswa. *Quizizz* adalah platform kuis online yang dimana siswa bersaing satu sama lain untuk mendapatkan poin tertinggi (Awaliyah, 2023, hlm. 605). Sedangkan menurut (Sanga & Purba, 2019, hlm. 33) *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan permainan dapat dilakukan di dalam kelas, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan aktif. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi game pendidikan yang berbasis web, digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun kelebihan menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah siswa dapat melihat hasil belajar mereka secara langsung melalui skor dan peringkat yang diperoleh, sedangkan bagi guru tersedia rekap nilai yang memudahkan dalam memantau perkembangan siswa (Haddar & Juliano, 2021, hlm. 4800). Aplikasi *Quizizz* menawarkan berbagai keunggulan yang dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi, salah satu contohnya adalah tersedianya data dan perhitungan statistik kinerja siswa, yang

dapat menunjukkan sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk menilai proses pembelajaran secara keseluruhan, *Quizizz* juga memberikan nuansa baru dalam cara guru melakukan evaluasi dan menciptakan pola pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa-siswi (Rahmawati, 2022, hlm. 60). *Quizizz* memiliki kelebihan, yaitu soal-soal yang disajikan dilengkapi dengan batasan waktu, sehingga mengajarkan siswa untuk berpikir dengan tepat dan cepat dalam menyelesaikan setiap pertanyaan (Citra & Rosy, 2020, hlm. 263). Kelebihan *Quizizz* yaitu membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan, dan fitur-fiturnya membuat siswa termotivasi untuk mengerjakan soal yang diberikan (Apriliana Saputri, 2024, hlm. 69). Aplikasi *Quizizz* ini memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran, yaitu kemampuannya untuk menarik minat peserta didik, dan mampu memotivasi mereka secara kognitif, serta membantu dalam mengembangkan keterampilan manajemen waktu (Ahwadzi Hafizh, 2024, hlm. 358). Merujuk pernyataan yang sudah dijelaskan mengenai kelebihan *Quizizz*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, antara lain memungkinkan siswa melihat hasil belajar secara langsung, memudahkan guru memantau perkembangan siswa, menyediakan data statistik kinerja siswa, mengajarkan siswa berpikir tepat dan cepat, membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan, serta memotivasi siswa secara kognitif. Dengan demikian, *Quizizz* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong motivasi serta hasil belajar siswa. Melalui model *Problem Based Learning*, siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* dengan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Beberapa penelitian telah terbukti bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya penelitian yang telah dilakukan oleh (Putri & Zulfah, 2018) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 005 Gunung Malelo”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan menggunakan metode *post-test only design with non-equivalent group*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rata-rata. Untuk data hasil tes diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,04 > t_{tabel} = 1,68$. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan pengaruh yang diberikan bersifat positif.

Annisa & Erwin (2021) telah melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, penelitian ini menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada Siswa Kelas IV SDN Sumur Batu 09 Jakarta Pusat. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 84,55 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 75,84. Merujuk hasil analisis uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,289 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{tabel} = 2,000$, karena hasil perhitungan $> 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima yang artinya penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.

Penelitian yang dilakukan oleh (Laili, 2023) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Sumbersari” menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan presentase keberhasilan pada kelas eksperimen mencapai 70%, hasil uji *independent sample t-test*

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pengukuran pretest dan posttest dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) sebesar $0,00 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Summersari.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ananda, 2023) berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No. 38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023” ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen jenis *nonequivalent group design*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model *Problem Based Learning* disertai media *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dilihat dari hasil pretest, yang dimana rata-rata nilai peserta didik mencapai 76,25. Setelah diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* disertai media *Quizizz* hasil posttest menunjukkan peningkatan yaitu dengan rata-rata nilai mencapai 87,67.

Penelitian yang dilakukan oleh (Azzahra, 2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Didukung Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi” yang menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental tipe *non equivalent control group design*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN 192 Inpres Takkalasi. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai hasil Lembar Kerja Peserta Didik dan rata-rata nilai *Quizizz* siswa. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test yang dilakukan dengan bantuan SPSS Statistik versi 26 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Maka, dapat disimpulkan dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Merujuk pada permasalahan di atas, serta didukung oleh penelitian yang relevan, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru.
3. Pembelajaran masih menggunakan model dan media konvensional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu diantaranya:

1. Secara Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini, peneliti mengaplikasikan model pembelajaran yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

- b. Manfaat Bagi Sekolah

Untuk memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan yang bisa dijadikan referensi guru lainnya dalam meningkatkan mutu dalam proses belajar mengajar.

- c. Manfaat Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru dan dapat meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- d. Manfaat Bagi Peserta didik

Menambah pengetahuan dan pengalaman peserta didik dalam belajar, meningkatkan penguasaan materi IPAS, memotivasi peserta didik sehingga senang belajar, menumbuhkan rasa kebersamaan antar peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian, maka definisinya dijelaskan secara rinci di bawah ini:

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* menurut (Odeh, 2021, hlm. 10) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dan mendorong peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan bekerjasama dalam kelompok untuk mendapatkan solusi. Model *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang diawali dengan masalah dan ditemukan dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru yang dikembangkan oleh peserta didik secara mandiri (Ariyani & Kristin, 2021, 357).

Model *Problem Based Learning* berperan dalam mengasah kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, memperdalam pemahaman konsep, memperluas pengetahuan, serta mendorong keaktifan dalam proses pencarian informasi (Handayani & Koeswanti, 2021, hlm. 1350). Sedangkan menurut (Tiyasrini, 2021, hlm. 210) model *Problem Based Learning* yaitu suatu pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan oleh peserta didik, pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, serta kemampuan untuk belajar secara mandiri. Selain itu juga pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam membangun dan memperoleh pengalaman baru.

Merujuk pernyataan yang sudah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, membangun semangat peserta didik, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik pada proses pembelajaran.

2. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan webtool berbasis pendidikan yang dapat membuat siswa di dalam kelas ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan ikut serta bermain, Zhao (dalam Azzahra & Pramudiani, 2022, hlm. 3205). Aplikasi *Quizizz* juga dapat mengasah jiwa kompetisi peserta didik karena dalam aplikasi *Quizizz* terdapat fitur yang dapat menunjukkan secara langsung skor yang telah diperoleh. Peserta didik juga bisa lebih fokus dalam pembelajaran, lebih bersemangat, dan merangsang peserta didik memahami soal evaluasi lebih baik daripada soal berbasis buku teks (Sitorus & Santoso, 2022, hlm. 86).

Aplikasi *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat semua pemain berinteraksi dalam ruang yang dirancang khusus untuk latihan yang interaktif dan menyenangkan (Ardiansyah, 2022, hlm. 417). *Quizizz* juga adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menyajikan kuis interaktif (Citra & Rosy, 2020, hlm. 264). Sedangkan menurut (Azzahra, 2024, hlm. 168) *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis permainan yang mendorong kegiatan multigame serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih secara interaktif serta menyenangkan di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Quizizz* merupakan suatu aplikasi atau website yang menyediakan kuis interaktif dengan berbagai fitur yang menarik serta dapat dipergunakan guru sebagai alat evaluasi saat pembelajaran di kelas.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademis yang diraih melalui tugas dan ujian, keaktifan dalam bertanya dan menjawab serta berkontribusi penting dalam pencapaian hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020, hlm. 468). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui berbagai proses yang telah dilakukan dengan usaha, proses ini melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga individu mendapatkan pengalaman

yang mendalam dalam jangka waktu yang relatif panjang (Rahman, 2021, hlm. 290). Hasil belajar adalah hasil dari kegiatan yang telah dilakukan baik itu secara individu maupun kelompok (Sukerteyasa, 2021, hlm. 83).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mengingat berbagai fakta dari informasi serta pengetahuan yang telah didapatkan, hasil belajar juga mencakup kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan pengetahuan yang didapat melalui kegiatan belajar baik itu secara lisan maupun tulisan yang dilatih melalui berbagai soal latihan (Aulia & Sontani, 2018, hlm. 151). Sedangkan menurut (Ilmiyah & Sumbawati, 2019, hlm. 47) hasil belajar yaitu adanya perubahan dalam kemampuan, pengetahuan sikap, keterampilan, dan juga perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Mengacu pada pendapat yang sudah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti dan melewati serangkaian proses pembelajaran. Hal ini mencakup perubahan dalam kemampuan, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku peserta didik. Proses ini melibatkan tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan dapat diukur melalui berbagai metode, seperti tes atau pengamatan langsung. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menginternalisasi dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

G. Sistematika

Sistematika penulisan skripsi merupakan penjelasan dari semua isi skripsi dan pembahasannya. Sistematika bertujuan untuk menyusun pengkajian dengan rapih dan penulisan lebih terperinci. Sistematika penulisan ini mempunyai hubungan antara bab dengan bab selanjutnya. Sistematika penulisan skripsi berdasarkan pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (Penyusun, 2024, hlm. 27) sebagai berikut:

Bab I bagian pendahuluan, memuat uraian yang menjelaskan secara menyeluruh dasar pelaksanaan penelitian, meliputi uraian mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional variabel, serta sistematika penulisan karya ilmiah.

Bab II bagian kajian teori dan kerangka pemikiran, berisikan penjelasan mengenai kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, sebelum merumuskan kerangka pemikiran, terlebih dahulu perlu dikaji berbagai temuan dari penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dan kesesuaian dengan variabel-variabel dalam penelitian ini. Selanjutnya, disusun kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel, serta dilengkapi dengan skema atau diagram paradigma penelitian sebagai visualisasi alur logis dari penelitian yang dilakukan, dan asumsi serta hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

Bab III bagian metode penelitian, berisikan penjelasan rangkaian prosedur yang disusun secara sistematis dan rinci untuk memecahkan permasalahan serta menarik kesimpulan, bagian ini memuat rincian mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, mencakup desain penelitian, subjek dan objek yang menjadi fokus studi, teknik pengumpulan data beserta instrumen penilaiannya, metode analisis data yang diterapkan, serta tahapan atau prosedur pelaksanaan penelitian secara sistematis.

Bab IV bagian hasil penelitian dan pembahasan, memuat uraian mengenai data yang telah diolah dan dianalisis disajikan dalam berbagai format sesuai kebutuhan guna memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Bab V bagian simpulan dan saran, berisikan penjelasan mengenai simpulan dan saran. Simpulan mencerminkan interpretasi peneliti terhadap temuan yang diperoleh, sedangkan saran ditujukan kepada pihak-pihak terkait, seperti pembuat kebijakan, pengguna, atau peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa.