

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model yang menggunakan masalah-masalah dunia yang memungkinkan peserta didik memperoleh keterampilan berpikir kritis dalam mengkritik dan memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep penting untuk materi (Kusumawardani Nurcahyaning, 2022, hlm. 1418). Menurut Anwar dan Jurotun (2019, hlm. 97) mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai landasan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta memahami materi pelajaran secara mendalam. Menurut Hendriana (2018, hlm. 2) mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berfokus pada permasalahan kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, di mana peserta didik didorong untuk melakukan penyelidikan secara aktif guna menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Menurut Ramadhani, dkk (2024, hlm. 728) mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan yang mengaitkan proses pembelajaran dengan masalah nyata, peserta didik diarahkan untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan permasalahan, sehingga peran mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih dominan dan bermakna serta mengembangkan keterampilan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Meilasari, dkk (2020, hlm. 205) mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* adalah kemampuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, memacu kemampuan pemecahan masalah, serta mendorong motivasi dan berpikir kritis peserta didik, selain itu model *Problem Based Learning* juga

sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Melihat dari pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan masalah-masalah nyata sebagai dasar untuk merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Model ini berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep penting. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Suatu model pembelajaran tentunya mempunyai tujuan, tujuan dari model *Problem Based Learning* adalah agar peserta didik mampu menguasai konsep dengan perspektif yang lebih luas, model ini juga bertujuan untuk melatih keterampilan bekerja sama, berpikir kritis, serta kemampuan dalam memecahkan masalah (Masduriah, 2020, hlm. 479). Sedangkan menurut Rosidah (2018, hlm. 64) mengatakan bahwa tujuan utama dari model *Problem Based Learning* adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah, sekaligus mendukung kemampuan peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, model *Problem Based Learning* tidak dirancang untuk menyampaikan pengetahuan dalam jumlah yang besar, melainkan untuk meningkatkan kemandirian belajar melalui kolaborasi dalam mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber-sumber relevan yang diperlukan untuk penyelesaian masalah.

Salah satu tujuan dari model *Problem Based Learning* bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis terhadap suatu permasalahan secara sistematis dan mendalam serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi melalui proses berpikir kritis dan sistematis, sehingga mereka dapat berkembang menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas (Angraini, 2022, hlm. 42). Menurut Hosnan (dalam Farisi,

2017, hlm. 284) mengatakan bahwa tujuan utama dari model *Problem Based Learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah, model ini juga bertujuan untuk mendorong peserta didik agar secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Tujuan dari model *Problem Based Learning* adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik, dalam proses ini peran guru sebagai fasilitator sangat penting, sehingga peserta didik dapat mandiri menentukan apa yang harus dipelajari dan sumber informasi yang akan mereka gunakan (Haryanti, 2017, hlm. 59).

Merujuk pemaparan yang sudah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki tujuan utama dalam mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui proses pemecahan masalah secara sistematis, keterampilan dalam memecahkan masalah, dan kemandirian belajar pada peserta didik. Model ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik berkembang menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, yang mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan belajar secara mandiri. Di samping itu, penerapan model pembelajaran ini turut berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama secara efektif melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat kolaboratif, komunikasi, dan kemampuan dalam mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber-sumber relevan yang diperlukan untuk penyelesaian masalah.

c. **Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Menurut Muhammad Nur & Setiawan (2022, hlm. 111) karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu:

1. Permasalahan dijadikan sebagai titik awal dalam proses belajar.
2. Masalah yang diangkat berasal dari konteks kehidupan nyata dan bersifat tidak terstruktur.
3. Permasalahan tersebut memerlukan sudut pandang yang berbeda.

4. Masalah-masalah yang ada menantang pengetahuan, sikap, dan kompetensi yang dimiliki peserta didik, sehingga memicu kebutuhan untuk mengidentifikasi area belajar baru.
5. Pembelajaran yang mandiri menjadi hal yang sangat penting.
6. Penggunaan beragam sumber pengetahuan, serta evaluasi dari sumber-sumber informasi tersebut, merupakan bagian esensial dari pembelajaran berbasis masalah.
7. Proses belajar bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif

Problem Based Learning memiliki karakteristik, yaitu (Zainal, 2022, hlm. 3587):

1. Proses pembelajaran berfokus pada peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk mengambil tanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan.
2. Masalah yang diangkat sebagai titik awal pembelajaran berasal dari situasi dunia nyata.
3. Bersifat tidak terstruktur.
4. Terintegrasi dengan berbagai disiplin ilmu dan membutuhkan penyelidikan mendalam.
5. Guru sebagai fasilitator yang mendampingi.
6. Kolaborasi dan komunikasi untuk membangun kerjasama antar peserta didik dalam memecahkan masalah.

Karakteristik atau ciri-ciri dari model *Problem Based Learning* yaitu (Rahayu, 2021, hlm. 2027):

1. Pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dan dipandu oleh guru.
2. Adanya eksplorasi, penelitian, dan pemecahan masalah yang nyata.
3. Keterkaitan dengan berbagai disiplin ilmu.
4. Terciptanya hasil atau karya dari proses pembelajaran.
5. Terjalannya kerja sama antar peserta didik.

Ada beberapa karakteristik model *Problem Based Learning* diantaranya (Ardianti, 2021, hlm. 35):

1. Pembelajaran difokuskan pada pemecahan masalah.
2. Peserta didik berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.
3. Mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam pengalaman belajar.

4. Melakukan pengkajian yang terhubung dengan realitas kehidupan sehari-hari.
5. Mendorong peserta didik untuk menciptakan karya-karya nyata.
6. Mengajarkan kepada peserta didik bahwa ilmu yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Pendekatan pendidikan sebagai fasilitator.
8. Menghasilkan informasi baru melalui pembelajaran mandiri

Menurut Nurlaila & Mubarok (2023, hlm. 245) mengatakan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* yaitu:

1. Terdapat isu atau persoalan yang menjadi fokus pembelajaran.
2. Pembelajaran difokuskan pada keterlibatan aktif peserta didik.
3. Belajar dilakukan melalui kerja sama dalam kelompok kecil.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* meliputi beberapa hal, yaitu:

1. Pembelajaran berfokus pada peserta didik dan memungkinkan mereka untuk mengambil tanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan.
2. Masalah yang diangkat sebagai titik awal pembelajaran berasal dari situasi dunia nyata dan bersifat tidak terstruktur.
3. Pembelajaran melibatkan eksplorasi, penelitian, dan pemecahan masalah yang nyata.
4. Keterkaitan dengan berbagai disiplin ilmu dan membutuhkan penyelidikan mendalam.
5. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran.
6. Kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik sangat penting dalam memecahkan masalah.
7. Pembelajaran mandiri dan penggunaan beragam sumber pengetahuan juga merupakan karakteristik penting dari model *Problem Based Learning*.
8. Hasil atau karya dari proses pembelajaran juga dapat dihasilkan melalui model ini.

Dengan demikian, model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan belajar secara mandiri.

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah dalam penerapan model *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahapan, yaitu (Novelni & Sukma, 2021, hlm. 3886):

1. Mengarahkan peserta didik untuk memahami masalah.
2. Mengorganisir kegiatan pembelajaran.
3. Membimbing penyelidikan baik secara individu maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Ada beberapa langkah-langkah *Problem Based Learning* diantaranya, yaitu (Hariyanti, 2020, hlm. 6):

1. Mengamati, pendidik memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap suatu fenomena yang relevan dengan kompetensi dasar yang menjadi fokus pembelajaran, guna menumbuhkan rasa ingin tahu dan membangun pemahaman awal terhadap materi.
2. Merumuskan masalah, pendidik memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang muncul berdasarkan hasil pengamatan terhadap fenomena yang telah diamati sebelumnya.
3. Mengumpulkan data, guru memotivasi peserta didik untuk mengumpulkan data (informasi) untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Pengumpulan data ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.
4. Mengasosiasi, guru meminta peserta didik untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dan merumuskan jawaban atas masalah yang mereka ajukan sebelumnya.
5. Mengkomunikasikan, guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan jawaban mereka terhadap masalah yang telah dirumuskan. Selain itu, guru juga membimbing peserta didik untuk

merefleksikan dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah mereka lakukan.

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* terdiri dari lima langkah utama, yaitu (Rosidah, 2018, hlm. 65):

1. Orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap awal ini, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan permasalahan yang akan dijadikan sebagai konteks untuk proses belajar, kebutuhan yang diperlukan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar mereka berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan aktivitas pemecahan masalah.
2. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar. Pada tahap ini, guru mengorganisasikan peserta didik dengan memberikan bantuan dalam merumuskan definisi serta menyusun tugas belajar yang berkaitan dengan penyelesaian masalah.
3. Bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini, guru memotivasi dan membimbing peserta didik dalam mengumpulkan data yang relevan. Guru juga mendampingi peserta didik dalam melaksanakan eksperimen untuk memperoleh penjelasan yang diperlukan dalam pemecahan masalah.
4. Pengembangan penyajian hasil karya. Pada tahap ini, guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan penyajian hasil karya mereka, sesuai dengan laporan penyelesaian masalah, seperti video, gambar, dokumen presentasi dan lain sebagainya.
5. Analisis dan evaluasi tahap pemecahan masalah. Pada fase ini, guru berperan dalam membimbing peserta didik untuk merefleksikan dan mengevaluasi langkah-langkah penyelidikan yang telah dilakukan selama proses pemecahan masalah yang telah dilakukan dalam menangani masalah yang ada.

Menurut Rusman (dalam Haryanti, 2017, hlm. 59) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* terdiri dari beberapa tahapan berikut:

1. Orientasi peserta didik terhadap masalah, dimana guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memaparkan logistik yang diperlukan, serta memotivasi

peserta didik untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang telah dipilih.

2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, guru membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan merancang tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi relevan dan melakukan eksperimen guna memperoleh penjelasan dan solusi untuk masalah yang dihadapi.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, guru mendampingi peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, serta membantu mereka dalam membagi tugas dengan rekan-rekannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu peserta didik dalam merefleksikan atau mengevaluasi penyelidikan yang telah dilakukan dan proses-proses yang telah mereka gunakan.

Menurut Rusmono (dalam Eismawati, dkk, 2019, hlm. 73) langkah-langkah model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:

1. Mengenalkan masalah dan tujuan pembelajaran yang jelas, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Mengarahkan peserta didik dalam mengelola aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dikaji, sehingga mereka dapat memahami dan mengatasi masalah tersebut dengan lebih baik.
3. Mendorong peserta didik melakukan penyelidikan mandiri dan kelompok untuk mengumpulkan informasi, mencari solusi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
4. Membantu peserta didik untuk merencanakan, menyiapkan, dan mempresentasikan hasil karya mereka, sehingga mereka dapat membagikan pengetahuan dan pengalaman mereka dengan orang lain.

5. Membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang mereka gunakan, sehingga mereka dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model *Problem Based Learning* terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi:

1. Mengenalkan dan memahami masalah, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membantu mereka dalam mendefinisikan dan merancang tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi relevan dan melakukan eksperimen guna memperoleh penjelasan dan solusi untuk masalah yang dihadapi.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, serta membantu mereka dalam membagi tugas dengan teman-temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, membantu peserta didik dalam merefleksikan atau mengevaluasi penyelidikan yang telah dilakukan dan proses-proses yang telah mereka gunakan.

Dengan demikian, model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan belajar secara mandiri.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Beberapa kelebihan dari model *Problem Based Learning* yaitu (Yulianti & Gunawan, 2019, hlm. 402):

1. *Problem Based Learning* efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep pelajaran melalui pemecahan masalah.

2. Proses pemecahan masalah yang terjadi selama pembelajaran tidak hanya menantang kemampuan peserta didik, tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri bagi mereka.
3. Model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar.
4. *Problem Based Learning* mendukung peserta didik dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami isu-isu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Peserta didik didorong untuk membangun pemahaman secara mandiri dan mengambil tanggung jawab penuh atas proses belajar yang mereka jalani.
6. *Problem Based Learning* mengajarkan peserta didik bahwa belajar bukan hanya sekedar memahami materi dari buku teks, tetapi juga cara berpikir kritis.
7. Dengan *Problem Based Learning*, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.
8. Peserta didik dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata.
9. *Problem Based Learning* merangsang peserta didik untuk terus belajar dan menggali pengetahuan secara berkelanjutan.

Model *Problem Based Learning* sangat cocok diterapkan karena memiliki berbagai kelebihan, yaitu (Ariyani & Kristin, 2021, hlm. 358):

1. Mendorong aktivitas peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi fisik maupun mental.
2. Mengajak peserta didik untuk belajar melalui pengalaman nyata, bukan sekedar menghafal.
3. Menjadikan kelas sebagai tempat untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ada di lapangan.
4. Mengizinkan peserta didik untuk membangun pemahaman materi pelajaran dengan bimbingan dari guru.

Model *Problem Based Learning* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya (Dulyapit, 2023, hlm. 32):

1. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Membantu peserta didik terbiasa dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mendorong peserta didik untuk lebih berinisiatif, kreatif, dan inovatif.
4. Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan kerja sama dalam kelompok.

Kelebihan model *Problem Based Learning* diantaranya, yaitu (Junaidi, 2020, hlm. 31):

1. Pemahaman peserta didik terhadap konsep menjadi lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses penemuan dan eksplorasi materi.
2. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah, kita dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mereka.
3. Pengetahuan yang mereka peroleh menjadi lebih tertanam karena didasarkan pada skema yang sudah mereka miliki, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
4. Peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang dilakukan, karena masalah yang mereka selesaikan terkait langsung dengan kehidupan sehari-hari.
5. Model *Problem Based Learning* membekali peserta didik dengan keterampilan dalam menghadapi serta menyelesaikan masalah secara mandiri dan efektif, sehingga mereka memiliki bekal kemampuan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari.
6. Berperan dalam menstimulasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara lebih mendalam serta kemampuan beradaptasi terhadap informasi dan pengetahuan baru yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Problem Based Learning memiliki beberapa kelebihan yaitu (Novitasari, 2015, hlm. 37):

1. Meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

2. Mengarahkan fokus peserta didik pada materi yang sesuai dan berkaitan langsung dengan konteks pembelajaran.
3. Memberikan stimulus kepada peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, logis, dan mendalam dalam menanggapi permasalahan yang dihadapi selama prose pembelajaran.
4. Mengembangkan kompetensi peserta didik dalam bekerja secara kolaboratif, membentuk jiwa kepemimpinan, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial secara efektif dalam lingkungan belajar maupun kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan kecakapan belajar serta memotivasi peserta didik dengan konteks kehidupan yang realistis.

Adapun beberapa kekurangan dari model *Problem Based Learning* yaitu (Yulianti & Gunawan, 2019, hlm. 402):

1. Ketika peserta didik mengalami kegagalan atau mengalami kurangnya rasa percaya diri serta minat yang rendah, mereka akan cenderung enggan untuk mencoba kembali.
2. Model *Problem Based Learning* memerlukan waktu yang cukup banyak untuk persiapan, sehingga bisa menjadi tantangan bagi pendidik.
3. Jika peserta didik tidak memiliki pemahaman yang baik mengenai alasan dibalik masalah yang dipecahkan, mereka akan kurang termotivasi untuk belajar.

Berikut adalah beberapa kekurangan yang dihadapi dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*, yaitu (Dulyapit, 2023, hlm. 32):

1. Peserta didik sering kali merasa kurang percaya diri dan mengalami kesulitan untuk mencoba hal-hal baru.
2. Peserta didik juga menemukan tantangan dalam mencari strategi atau metode yang efektif untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
3. Proses untuk menemukan jawaban yang tepat bisa memakan waktu.

Kekurangan model *Problem Based Learning* (Junaidi, 2020, hlm. 31) yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menentukan masalah yang sesuai dengan tingkat kesulitan berpikir kritis peserta didik, serta pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka

miliki, diperlukan keterampilan dan kemampuan yang tinggi dari seorang guru.

2. Model *Problem Based Learning* memerlukan waktu yang cukup lama untuk dilaksanakan.
3. Peralihan dari kebiasaan pasif peserta didik yang hanya mendengarkan penjelasan guru menuju pembelajaran yang menuntut keterlibatan berpikir aktif dalam pemecahan masalah menjadi tantangan tersendiri bagi mereka.

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu (Novitasari, 2015, hlm. 37):

1. Bagi peserta didik yang kurang termotivasi, pencapaian tujuan model *Problem Based Learning* bisa tidak maksimal.
2. Prosesnya memerlukan waktu dan biaya yang cukup besar.
3. Tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model *Problem Based Learning*.
4. Sulitnya menemukan masalah yang relevan.

Model *Problem Based Learning* terdapat beberapa kekurangan, antara lain (Helyandari, 2020, hlm. 12):

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir mereka, hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.
2. Model *Problem Based Learning* sering membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan dengan metode ceramah, dimana proses pembelajaran biasanya dilakukan dengan cara mendengar, mencatat, dan menghafal.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengubah kebiasaan mereka dari menerima informasi yang disampaikan oleh guru menjadi proses belajar yang aktif, seperti mencari data, menganalisis, menyusun hipotesis, dan memecahkan masalah secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik; (2) Membiasakan peserta didik untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mendorong peserta didik untuk lebih berinisiatif, kreatif, dan inovatif.

Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan kerja sama dalam kelompok; (4) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar; (5) Mendukung peserta didik dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami isu-isu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (6) Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri. Adapun kekurangan model *Problem Based Learning* antara lain: (1) Memerlukan waktu yang cukup lama untuk dilaksanakan; Sulitnya menemukan masalah yang relevan; (2) Tidak semua mata pelajaran dapat menerapkan model *Problem Based Learning*; (3) Prosesnya memerlukan waktu dan biaya yang cukup besar; (4) Peserta didik cenderung menghadapi kendala dalam mengidentifikasi permasalahan yang sejalan dengan kemampuan berpikir mereka; (5) Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengubah kebiasaan mereka dari menerima informasi yang disampaikan oleh guru menjadi proses belajar yang aktif.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan, penguasaan, dan pengetahuan atau pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah mereka ikuti, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai (Saily, 2019, hlm. 52). Menurut Sovia Marwah (2021, hlm. 42) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses yang telah dilalui oleh seseorang, yang membawa perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Hasil belajar adalah ukuran tertinggi yang dicapai oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran dalam periode waktu yang telah ditetapkan, hasil belajar juga berfungsi sebagai alat untuk mengukur kemampuan dan kualitas peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Gloria Hutabarat, 2024, hlm. 134).

Hasil belajar juga dianggap sebagai puncak dari seluruh proses pembelajaran, yang menjadikan bukti konkret upaya yang telah dilakukan peserta didik selama proses tersebut (Sitohang, 2023, hlm. 4532). Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dihasilkan oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran (Thesalonika & Arent, 2023, hlm. 218).

Merujuk pernyataan yang sudah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan, penguasaan, dan pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, yang juga dapat diartikan sebagai perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, serta sebagai bukti konkret upaya yang telah dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai alat untuk mengukur kemampuan dan kualitas peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, dan merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses transformasi yang dialami individu sebagai hasil dari interaksi dan pengalaman, proses ini tidak terjadi secara terisolasi melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan memberikan kontribusi terhadap keberhasilan belajar. Sugihartono (dalam Pingge & Wangid, 2016, hlm. 150) faktor-faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri pelajar (faktor internal)

Faktor yang bersumber dari kondisi pribadi peserta didik (faktor internal)

Faktor internal meliputi sejumlah aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kapasitas intelektual, tingkat kepercayaan diri, dorongan motivasi, kematangan dalam proses pembelajaran, usia perkembangan, kebiasaan dalam belajar, serta kemampuasensorik dan daya ingat, termasuk di dalamnya kemampuan visual, auditori, dan perseptual yang mendukung penerimaan informasi selama pembelajaran.

2. Faktor yang berasal dari luar pelajar (faktor eksternal)

Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik merujuk pada berbagai kondisi di luar dari individu yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterlibatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, mutu materi dan strategi yang digunakan dalam

kegiatan belajar mengajar, ketersediaan sarana pendukung seperti perangkat teknologi maupun media pembelajaran, serta pengaruh lingkungan sekitar, baik lingkungan sosial seperti interaksi dengan teman sebaya dan keluarga, maupun lingkungan alam tempat berlangsungnya pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar juga diasumsikan berkontribusi terhadap hasil belajar. Menurut Slameto (dalam Raresik, 2016, hlm. 4), terdapat dua kategori utama faktor yang mempengaruhi, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri) dikelompokkan menjadi dua, yaitu:
 - a. Faktor fisiologis, mencakup kondisi kesehatan dan keadaan fisik individu.
 - b. Faktor psikologis, melibatkan aspek seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan belajar.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar), yaitu faktor sekolah termasuk kurikulum, metode pengajaran, hubungan antarwarga sekolah, disiplin di lingkungan sekolah, serta fasilitas seperti alat pelajaran, gedung, dan perpustakaan.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dibagi menjadi dua kategori, yaitu (Isini, 2025, hlm. 130-131):

1. Faktor internal, mencakup:
 - a. Intelegensi adalah faktor internal yang memegang peranan penting dalam kemampuan peserta didik untuk memahami dan menerapkan materi pelajaran yang baik.
 - b. Motivasi juga faktor internal yang krusial, karena berpengaruh langsung terhadap tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta kesungguhan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - c. Kesehatan mental peserta didik berperan signifikan dalam hasil belajar, dimana kondisi mental yang baik memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dan efektif saat belajar.
 - d. Kesehatan fisik yang optimal juga mendukung kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
 - e. Kepercayaan diri berkontribusi besar terhadap hasil belajar, karena peserta didik yang percaya diri cenderung lebih berani mencoba dan tidak takut akan kegagalan.

- f. Minat dan ketertarikan peserta didik terhadap suatu hal yang dapat memicu semangat mereka dalam menjalani pembelajaran.
2. Faktor eksternal, mencakup:
- a. Dukungan keluarga memberikan landasan yang kokoh bagi peserta didik untuk meraih kesuksesan akademik melalui dorongan emosional, finansial, dan moral.
 - b. Lingkungan sekolah yang kondusif, dengan fasilitas yang baik dan iklim sosial yang mendukung, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
 - c. Kondisi sosial ekonomi juga berpengaruh terhadap akses peserta didik terhadap sumber daya pendidikan dan kesempatan belajar yang merata.
 - d. Interaksi sosial penting untuk membangun komunikasi yang baik, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan mendorong mereka untuk berani mengemukakan pendapat di depan publik.
 - e. Mutu pengajaran yang diberikan oleh sekolah turut menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Guru yang mampu menyajikan pembelajaran secara kreatif dan menyenangkan dapat meminimalisir kejenuhan selama proses belajar berlangsung.
 - f. Ketersediaan bantuan akademik, seperti bimbingan belajar tambahan, pusat sumber belajar contohnya seperti perpustakaan dan laboratorium, serta bimbingan konseling juga berperan penting. Bantuan keuangan atau beapeserta didik yang memadai akan membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar dan mencapai prestasi yang baik.

Menurut Gunawan (2020, hlm. 15) terdapat dua jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor internal merupakan aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu yang terlibat dalam proses belajar. Contohnya faktor fisiologis, seperti kesehatan, keadaan fisik yang kelelahan, serta kemampuan fisik. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi kemampuan belajar, termasuk dalam aspek-aspek kecerdasan (IQ), perhatian, minat, bakat, dan motivasi.

2. Faktor eksternal adalah segala pengaruh yang berasal dari luar diri peserta didik dan dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor ini meliputi kondisi lingkungan fisik, sosial, maupun alam sekitar.

Menurut Azimah & Supendi (2024, hlm. 94) keberhasilan dalam belajar tidak hanya dipengaruhi oleh peningkatan kemampuan para pendidik, tetapi juga bergantung pada berbagai faktor yang saling mempengaruhi. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

1. Faktor internal merujuk pada sejumlah aspek yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti motivasi, minat, kemampuan, dan kesiapan belajar.
2. Faktor lingkungan sekolah, mencakup situasi dan kondisi pembelajaran di sekolah, termasuk peran guru, metode pembelajaran, sarana prasarana, serta interaksi antar peserta didik.
3. Faktor keluarga, yaitu pengaruh dari latar belakang dan kondisi keluarga, seperti pola asuh orang tua, tingkat pendidikan orang tua, dukungan emosional, dan lingkungan belajar di rumah.
4. Faktor sosial dan masyarakat, yang meliputi pengaruh dari lingkungan sekitar tempat tinggal, pergaulan sebaya, nilai-nilai sosial yang berkembang, serta aktivitas masyarakat yang turut membentuk karakter belajar peserta didik.

Merujuk pernyataan yang sudah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dibagi menjadi dua kategori:

1. Faktor internal mencakup:
 - a. Intelegensi: kemampuan untuk memahami dan menerapkan materi pembelajaran dengan baik.
 - b. Motivasi: dorongan dari dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - c. Kesehatan mental dan fisik: kondisi kesehatan mental dan kesehatan fisik juga yang mempengaruhi kemampuan belajar.

- d. Kepercayaan diri: peserta didik harus memiliki keyakinan diri untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Faktor eksternal mencakup:
 - a. Lingkungan sekolah: kondisi sekolah yang mendukung proses belajar.
 - b. Dukungan keluarga: peran keluarga dalam mendukung proses belajar.
 - c. Kondisi sosial ekonomi: kondisi ekonomi yang mempengaruhi akses terhadap sumber daya pendidikan.
 - d. Interaksi sosial: interaksi dengan teman dan guru yang mempengaruhi proses belajar.
 - e. Kualitas pengajaran: kemampuan guru dalam menyajikan materi pelajaran.
 - f. Ketersediaan bantuan akademik: ketersediaan sumber daya pendidikan yang mendukung proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal, yang saling mempengaruhi dan berkontribusi terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut dalam proses pembelajaran.

a. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Romli & Darmawan, 2025, hlm. 131), indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah utama, yaitu:

1. Ranah kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yang mencakup penerimaan, respon, dan penentuan nilai.
3. Ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang diterapkan dalam kompetensi keterampilan serta praktik penguasaan keterampilan.

Menurut Magdalena (2021, hlm. 50-51), terdapat tiga ranah hasil belajar yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, ranah ini mencakup aktivitas mental yang melibatkan kemampuan seorang peserta didik, mulai dari menghafal (C1), memahami

(C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga menciptakan (C6). Hasil belajar pada ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan berdasarkan materi yang telah diajarkan di sekolah.

Ranah afektif, ranah ini berfokus pada penilaian terhadap karakteristik perilaku, seperti sikap, minat, citra diri, nilai, dan moralitas. Ranah afektif ini sangat terkait dengan minat dan sikap, yang mencakup tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, kejujuran, penghargaan terhadap pendapat orang lain, dan pengendalian diri. Aspek afektif yang mencakup (A1) menerima, (A2) menanggapi, (A3) menilai, (A4) mengelola, dan (A5) menghayati.

2. Ranah psikomotorik, ranah ini berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Penilaian dalam ranah psikomotorik dilakukan dengan mengamati dan mengevaluasi keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum. Aspek yang dinilai mencakup kemampuan menggunakan alat, sikap kerja, analisis suatu pekerjaan, urutan pengerjaan, kecepatan menyelesaikan tugas, serta kemampuan membaca gambar atau simbol. Ranah psikomotorik mencakup (P1) menirukan, (P2) memanipulasi, (P3) mengalami, dan (P4) artikulasi.

Hasil belajar peserta didik terdapat tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Muhibbin (dalam Krisnayanti & Wijaya, 2022, hlm. 1779-1780) dijelaskan mengenai jenis dan indikator hasil belajar peserta didik, sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, ranah ini memiliki beberapa indikator, yaitu:
 - a. Ingatan, seperti mampu mengulang kembali informasi dan dapat menyebutkan kembali dengan tepat.
 - b. Pemahaman, seperti mampu menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri, dapat menyimpulkan informasi, dan mampu membandingkan contoh yang diberikan oleh guru dengan pengalaman pribadi.

- c. Menerapkan, seperti mampu mensimulasikan hasil pembelajaran dalam kehidupan nyata, dapat memodifikasi materi yang telah dipelajari, dan mampu mengklasifikasikan materi atau contoh dalam konteks sehari-hari.
 - d. Menganalisis, seperti mampu memecahkan masalah yang dihadapi, dapat mengidentifikasi masalah atau contoh nyata, dan mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata di kehidupan peserta didik.
Ranah afektif, mencakup:
 - e. Peserta didik dapat menunjukkan penerimaan terhadap masukan dan menolak masukan yang tidak sesuai.
 - f. Peserta didik dapat menghargai perbedaan dengan mengagumi dan menganggap pendapat orang lain berharga.
 - g. Peserta didik mampu meyakini nilai-nilai yang telah dipelajari.
 - h. Peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan pribadi dan perilaku sehari-hari.
2. Ranah psikomotorik, mencakup keterampilan bergerak dan bertindak, serta kecakapan dalam berekspresi.

Indikator hasil belajar menurut Straus (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 194) menjelaskan bahwa:

- 1. Ranah kognitif, fokus pada cara peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan penyampaian informasi.
- 2. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan, yang memainkan peranan penting dalam perubahan perilaku.
- 3. Ranah psikomotorik, mengacu pada keterampilan dan praktik dalam mengasah kemampuan.

Sejalan dengan Benjamin S. Bloom (dalam Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 660) indikator hasil belajar, yaitu:

- 1. Ranah kognitif, mencakup perubahan perilaku yang terjadi dalam proses kognisi. Proses belajar meliputi penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan informasi di otak. Bloom mengemukakan bahwa tingkatan hasil

belajar kognitif dimulai dari yang paling dasar, yakni memorisasi, hingga yang paling kompleks, yaitu evaluasi.

2. Ranah afektif, dalam ranah ini hasil belajar disusun dari tingkat yang paling rendah hingga tinggi. Ranah afektif berhubungan dengan nilai-nilai yang selanjutnya berpengaruh terhadap sikap dan perilaku individu.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar dalam ranah ini juga diurutkan dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Capaian tertinggi dalam ranah psikomotorik hanya dapat diraih setelah peserta didik menguasai keterampilan yang lebih dasar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah utama, yaitu:

1. Ranah Kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, yang mencakup penerimaan, respon, dan penentuan nilai, serta berkaitan dengan sikap, minat, citra diri, nilai, dan moralitas.
3. Ranah Psikomotorik, yang berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang diterapkan dalam kompetensi keterampilan serta praktik penguasaan keterampilan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan indikator hasil belajar ranah kognitif yaitu C1 (Mengingat) peserta didik mampu menghafal, mengulang, atau menyebutkan kembali informasi yang telah dipelajari; C2 (Memahami) peserta didik mampu menjelaskan dengan kata sendiri, menyimpulkan, atau membandingkan informasi; C3 (Menerapkan) peserta didik mampu menggunakan konsep dalam situasi nyata, mensimulasikan, memodifikasi, atau mengklasifikasikan materi; C4 (Menganalisis) peserta didik mampu mengidentifikasi bagian, memecahkan masalah, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata; C5 (Mengevaluasi) peserta didik mampu menilai, membandingkan, dan membuat keputusan berdasarkan kriteria atau standar; C6 (Menciptakan) peserta didik mampu merancang, menyusun, atau menghasilkan

sesuatu yang baru dari pengetahuan yang dimiliki. Ranah afektif mencakup indikator menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, menghayati nilai, ranah afektif ini berkaitan dengan sikap, minat, tanggung jawab, disiplin, komitmen, kepercayaan diri, kejujuran, dan penghargaan terhadap orang lain. Ranah psikomotorik mencakup dari menirukan, memanipulasi, mengalami, artikulasi (mendemonstrasikan keterampilan). Ranah psikomotorik ini berkaitan dengan keterampilan praktik.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Ilmiyati (dalam Lestari & Nabila, 2024, hlm. 677) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan dalam ilmu pengetahuan, baik itu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan sosial, dengan cara mengamati lingkungan sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) juga merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Azzahra, 2023, hlm. 6231). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan hasil dari kegiatan manusia yang mencakup pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisir secara logis dan sistematis tentang alam sekitar, pengetahuan ini diperoleh melalui pengalaman yang melibatkan serangkaian proses ilmiah, seperti pengamatan, penyelidikan, dan penyusunan hipotesis, yang kemudian diikuti dengan pengujian gagasan (Erlia, 2024, hlm. 17793).

Menurut Meylovvia & Julianto (2023, hlm. 85) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) merupakan kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan alam dan lingkungan sekitarnya, sedangkan menurut Suhelayanti (dalam Jallalil Adha, dkk, 2025, hlm. 326) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup pembelajaran yang

berkaitan dengan sains dan ilmu sosial, termasuk kajian mengenai alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan dalam ilmu pengetahuan, baik itu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan sosial, dengan cara mengamati lingkungan sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup pembelajaran yang berkaitan dengan sains, ilmu sosial, alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami alam dan lingkungan sekitar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Jallalil Adha, dkk (2025, hlm. 326) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu, melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diharapkan peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka.
2. Mengenal interaksi, peserta didik diajak untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi serta bagaimana interaksi antara alam dan kehidupan manusia berlangsung di bumi.
3. Mengidentifikasi masalah, pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk mengenali berbagai permasalahan yang mereka temui serta berupaya menemukan solusi guna mencapai tujuan yang lebih besar.
4. Melatih sikap ilmiah, dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar metodologi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis.
5. Berperan aktif dalam menjaga lingkungan, melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik tidak hanya belajar tentang alam dan lingkungan, tetapi juga memahami masalah-masalah yang

ada. Dengan demikian, mereka termotivasi untuk melestarikan, menjaga, dan mengembangkan potensi alam yang dimiliki.

Tujuan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu (Andreani, dkk, 2023, hlm. 1845):

1. Untuk memperluas wawasan dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik tentang lingkungan sekitar. Peserta didik tidak hanya belajar dari buku, tetapi juga melalui pengalaman langsung di lingkungan mereka.
2. Dapat membantu mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik, karena mereka tidak hanya mempelajari materi secara teori, tetapi juga terlibat dalam kegiatan praktik yang mendukung pembelajaran.

Menurut Permendiknas RI No. 27 Tahun 2006 (dalam Arief, 2021, hlm. 14) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar (SD) mencakup:

1. Untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep IPA yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA juga diharapkan dapat mendorong rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran akan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

2. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses yang diperlukan untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan yang tepat. Dengan ini peserta didik dapat berkontribusi aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Diharapkan peserta didik dapat lebih menghargai alam beserta segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan yang perlu dilindungi.

Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu (Septiana & Winangun, 2023, hlm. 52):

1. Untuk mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka terdorong untuk mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar manusia serta memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan.
2. Untuk mendorong peserta didik agar berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam dengan bijaksana.
3. Pengembangan kemampuan untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
4. Membantu peserta didik untuk mengenali jati diri mereka, memahami kondisi lingkungan sosial di sekitarnya, serta menyadari bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat mengalami perubahan seiring waktu.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengajarkan peserta didik tentang syarat yang diperlukan untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti keanggotaan dalam masyarakat, baik di tingkat nasional maupun global, agar mereka dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri mereka dan lingkungan.
6. Untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Makmun (dalam Dyaning Wijayanti & Ekantini, 2023, hlm. 2105) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SD/MI mencakup beberapa aspek penting:

1. Peserta didik diharapkan memahami konsep-konsep IPA serta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik harus memiliki keterampilan proses yang dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan dan gagasan mengenai lingkungan alam.
3. Peserta didik perlu mengetahui cara menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik dapat merasakan dan mengembangkan kecintaan terhadap alam, sehingga mereka dapat memahami kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.
5. Diharapkan bahwa kesadaran peserta didik akan keindahan dan keteraturan alam dapat memperkuat keimanan mereka kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial.
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep IPA dan IPS, serta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan keterampilan proses dan kemampuan berpikir kritis dan analitis.
4. Mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan.
5. Mengembangkan kesadaran dan kecintaan peserta didik terhadap alam dan keindahan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah untuk mengembangkan kemampuan dan kesadaran peserta didik dalam memahami dan menghargai alam dan lingkungan sekitar.

c. Materi Mengubah Bentuk Energi

Energi adalah suatu sumber daya yang abadi dan tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, tetapi dapat diubah menjadi bentuk lainnya. Proses perubahan ini dikenal sebagai transformasi energi. Energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya, seperti energi listrik menjadi energi cahaya, energi gerak menjadi energi bunyi, dan energi kimia menjadi energi gerak (Fitri, dkk, 2021, hlm. 95-123).

Manusia terus-menerus mengubah berbagai sumber energi untuk memenuhi kebutuhan. Energi dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu energi kinetik dan energi potensial. Energi potensial adalah energi yang tersimpan dalam suatu

benda, sedangkan energi kinetik adalah energi yang dimiliki oleh benda yang sedang bergerak (Fitri, dkk, 2021, hlm. 95-123).

Contoh nyata transformasi energi dapat dilihat dalam proses alam, seperti air yang mengalir menuju air terjun, di mana energi potensial menjadi energi kinetik saat jatuh akibat gravitasi. Selain itu, contoh lainnya adalah cahaya matahari yang mencapai bumi, energi panas yang berpindah dari benda yang lebih panas ke yang lebih dingin, dan energi listrik yang dihasilkan dari gerakan elektron dalam rangkaian listrik (Fitri, dkk, 2021. hlm. 95-123).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa energi adalah suatu sumber daya yang abadi dan tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, tetapi dapat diubah menjadi bentuk lainnya melalui proses transformasi energi. Energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya dan dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu energi kinetik dan energi potensial. Manusia akan terus-menerus mengubah berbagai sumber energi untuk memenuhi kebutuhan, dan contoh nyata transformasi energi dapat dilihat dalam proses alam dan kehidupan sehari-hari.

4. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Salah satu *e-learning* yang memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah alat berbasis web yang dirancang untuk membuat permainan kuis interaktif, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas (Sukmah, 2021, hlm. 163). Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas, menjadikannya lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak monoton atau tidak membosankan (Rajagukguk, 2020, hlm. 46).

Aplikasi *Quizizz* adalah sebuah media kuis interaktif berbasis game yang dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan semangat dalam pembelajaran (Maryuni, 2022, hlm. 150). Sedangkan Qur'aini & Hamsar (2024, hlm. 199) mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah *platform* yang dirancang untuk membuat dan menjalankan kuis interaktif secara online. Aplikasi *Quizizz* adalah sebuah

platform pembelajaran yang memungkinkan guru untuk bisa membuat kuis interaktif bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih antusias dan menyenangkan (Pontjowulan, 2024, hlm. 281).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* adalah sebuah *platform* pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih antusias, menyenangkan, dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Berikut kelebihan dan kekurangan aplikasi *Quizizz*:

a. Kelebihan aplikasi *Quizizz*

Menurut Rajagukguk (2020, hlm. 48) mengatakan bahwa ada beberapa kelebihan dari aplikasi *Quizizz*, yaitu:

1. Aktivitas ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
2. Peserta didik akan merasa lebih santai karena adanya musik yang berfungsi dalam aplikasi tersebut. Namun, jika mereka tidak menyukai suaranya, mereka dapat memilih opsi untuk mematikan suara musiknya.
3. Setelah peserta didik menyelesaikan soal, mereka akan segera melihat jawaban yang benar.
4. Pada saat pergantian soal, peserta didik akan disuguhkan hiburan berupa iklan yang relevan bagi mereka.
5. Setelah menyelesaikan soal, peserta didik dapat melihat poin hasil belajar mereka sendiri dan disertai dengan peringkat.
6. Aplikasi *Quizizz* ini dapat mengacak soal secara otomatis, sehingga peserta didik tidak dapat bekerja sama dengan teman-temannya.
7. Memudahkan guru dalam melakukan penilaian, sehingga guru tidak perlu memeriksa jawaban peserta didik satu persatu.

Kelebihan aplikasi *Quizizz* antara yaitu (Sukmah, 2021, hlm. 164) yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak dapat mencontek satu sama lain karena soal yang diberikan telah diacak, dan tiap peserta didik akan menerima urutan soal yang berbeda.
2. Soal dapat disusun dengan batasan waktu tertentu, sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk menanyakan kepada teman, dan tidak bisa membuka buku catatan mereka saat mengerjakan kuis.
3. Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dapat melihat langsung peringkat mereka dibandingkan dengan seluruh peserta didik.
4. Peserta didik dapat mengetahui soal-soal yang mereka kerjakan beserta jawabannya yang benar, sehingga dapat belajar dari kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.
5. Aplikasi *Quizizz* dapat mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Sedangkan menurut Citra & Rosy (2020, hlm. 263) mengatakan bahwa kelebihan aplikasi *Quizizz*, yaitu:

1. Soal dalam *Quizizz* memiliki waktu yang ditentukan, sehingga peserta didik dilatih untuk berpikir dengan cepat dan tepat saat mengerjakan soal.
2. Jawaban dari setiap soal ditampilkan menggunakan warna dan gambar yang menarik. Selain itu, guru dapat melihat jawaban tersebut di laptop atau nanti bisa ditayangkan melalui infokus.
3. Urutan soal akan berbeda-beda, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan teratur.

Kelebihan aplikasi *Quizizz* menurut Rahmawati (2022, hlm. 63) mengatakan bahwa:

1. Bagi guru, aplikasi ini mempermudah dalam menyusun soal yang bisa diedit kapan saja.

2. Ketika peserta didik menjawab soal atau kuis dengan benar, maka sistem akan langsung menampilkan jumlah poin yang diperoleh untuk setiap soal, serta dapat melihat peringkat atau posisi peserta didik dalam kuis tersebut.
3. Jika peserta didik menjawab salah, maka sistem akan menunjukkan jawaban yang benar sebagai bahan pembelajaran.

Menurut Mujahidin (2021, hlm. 558) aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan, diantaranya yaitu:

1. Proses pembuatan soal menjadi lebih mudah, dan tampilan menarik serta menyenangkan, ditambah dengan adanya musik sebagai pengiring.
2. Setiap peserta didik yang mengerjakan soal akan langsung mengetahui skor nilainya, sehingga mereka bisa mengevaluasi diri.
3. Peserta didik dapat lebih memahami materi, dan saat mengerjakan soal mereka akan mendapatkan informasi mengenai jawaban yang salah, berkat adanya pemberitahuan yang disediakan.

b. Kekurangan aplikasi *Quizizz*

Kekurangan aplikasi *Quizizz* menurut Mujahidin (2021, hlm. 558) diantaranya:

1. Kecepatan dalam memilih jawaban berpengaruh pada skor yang diperoleh.
2. Koneksi internet sangat mempengaruhi proses pengerjaan soal.
3. Materi yang dibahas memiliki keterbatasan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi *Quizizz*, sebagai salah satu media pembelajaran, memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan, diantaranya (Salsabila, 2020, hlm. 170):

1. Keterbatasan jaringan atau masalah internet yang dapat terjadi kapan saja.
2. Peserta didik dapat membuka tab baru saat mengerjakan, yang berarti mereka mempunyai kemudahan untuk mencari jawaban dari sumber lain.

3. Terkait dengan pengelolaan waktu, peserta didik yang awalnya berada di peringkat atas beresiko menurun posisinya jika tidak mengatur waktu dengan baik.
4. Terdapat juga kendala tambahan jika peserta didik terlambat bergabung dalam sesi pembelajaran.

Berikut adalah beberapa kekurangan dari aplikasi *Quizizz*, yaitu (Dayanti, 2020, hlm. 1193):

1. Pengguna membutuhkan koneksi internet untuk dapat mengaksesnya.
2. Pengguna juga membutuhkan smarthphone atau komputer untuk dapat mengerjakan *Quizizz*.
3. Soal yang telah dijawab tidak dapat direview kembali.
4. Pengguna tidak bisa mengerjakan soal yang lebih mudah terlebih dahulu.

Menurut Restapaty & Hanifah (2022, hlm. 85) kelemahan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

1. Dari segi efektivitas waktu, proses pengumpulan peserta didik sebelum kuis dimulai seringkali memakan waktu yang cukup lama, hal ini dapat membuat pelaksanaan kuis tidak dapat dilakukan secara bersamaan dengan lancar.
2. Terkait keterbatasan perangkat, banyak peserta didik yang menghadapi masalah dalam hal akses, baik itu dari segi ponsel, laptop, maupun jaringan internet. Kondisi ini tentu akan menghambat kemampuan mereka untuk mengikuti kuis dengan baik.
3. Peserta didik juga mengalami keterbatasan dalam berinteraksi, mereka tidak dapat bertanya secara aktif jika menghadapi kesulitan atau kendala selama proses pembelajaran. Peserta didik cenderung harus fokus dan serius dalam mengerjakan soal-soal tes yang diberikan, tanpa adanya kesempatan untuk mendiskusikan masalah yang mereka hadapi.

Selain memiliki berbagai kelebihan, aplikasi *Quizizz* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya (Kamil, 2023, hlm. 27):

1. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang kuat agar proses pengerjaan soal dapat berjalan dengan lancar.
2. Peserta didik memiliki kemungkinan untuk mengakses browser lain saat mengerjakan kuis, karena aplikasi ini dapat diakses secara jarak jauh.
3. Guru tidak dapat melakukan pemantauan secara langsung terhadap peserta didik saat mereka menjawab soal, terutama ketika kuis dilakukan di rumah masing-masing.

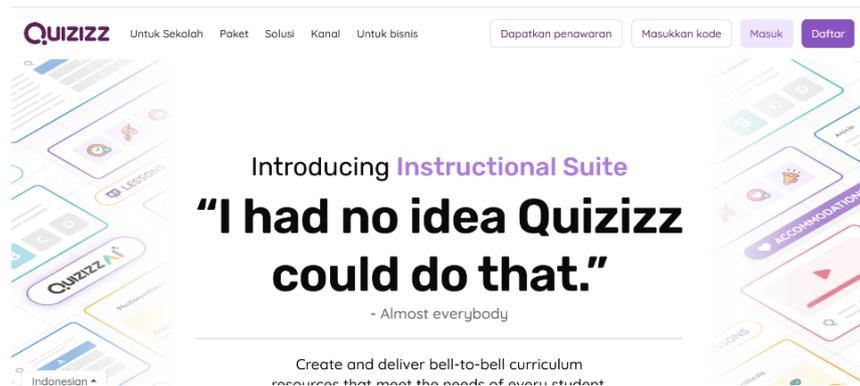
Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan aplikasi *Quizizz* antara lain: (1) Memudahkan proses pembelajaran dengan membuat kuis interaktif; (2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan sistem poin dan peringkat; (3) Memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat diakses secara online; (4) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Sedangkan kekurangan aplikasi *Quizizz* antara lain: (1) Memerlukan koneksi internet yang kuat untuk mengakses aplikasi; (2) Peserta didik dapat mengakses browser lain saat mengerjakan kuis; (3) Guru tidak dapat melakukan pemantauan secara langsung terhadap peserta didik saat menjawab soal; (4) Keterbatasan dalam berinteraksi antara peserta didik dan guru.

Dengan demikian, aplikasi *Quizizz* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan benar dan memperhatikan kekurangannya.

c. Langkah-Langkah Penggunaan *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan secara optimal dengan memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi pendidikan. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengoperasikan aplikasi *Quizizz* (Salsabila, dkk, 2020, hlm. 169):

1. Langkah awal yaitu membuka google dan *searching* www.Quizizz.com
2. Selanjutnya klik pada tombol “log in” yang terletak di pojok atas kanan.



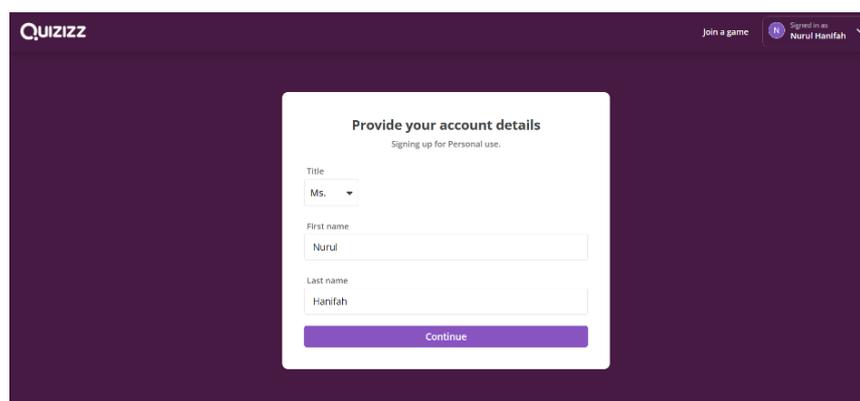
Gambar 2.1 Tampilan Awal Quizizz

3. Selanjutnya, silahkan pilih opsi “*teacher*” untuk masuk sebagai pengajar.



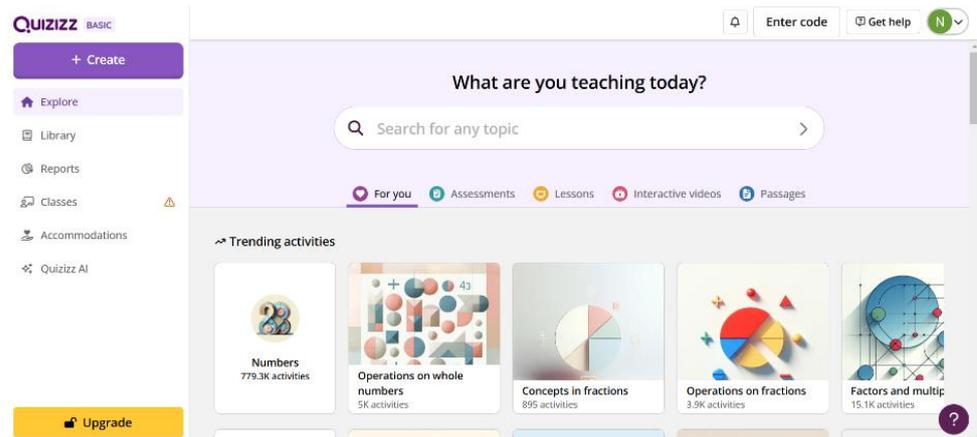
Gambar 2.2 Memilih Peran

4. Kemudian masukkan identitas, termasuk *username*, email, dan *password*.



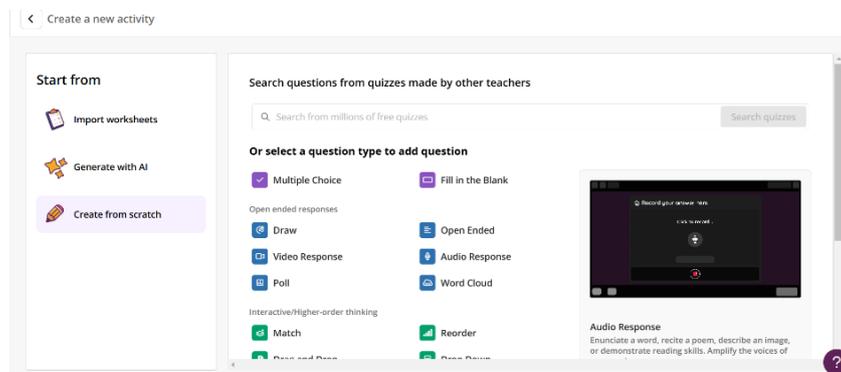
Gambar 2.3 Mengisi Identitas

5. Setelah berhasil masuk, akan muncul tampilan branda lalu buat kuis dengan mengklik “*Create a Quiz*”



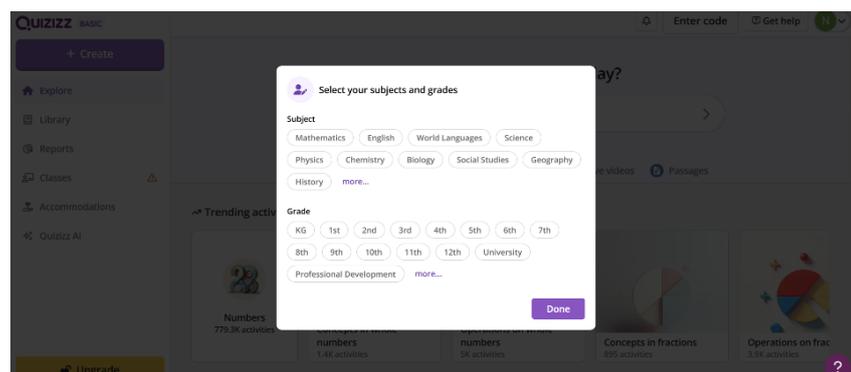
Gambar 2.4 Tampilan Beranda Quizizz

6. Lalu muncul tampilan “Let’s Create a Quiz”.



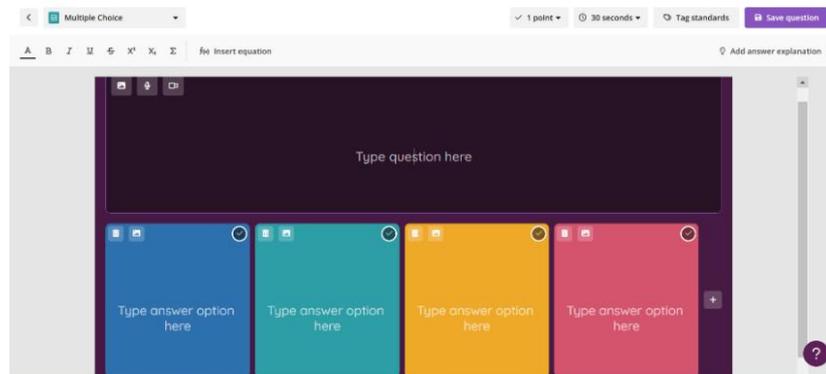
Gambar 2.5 Tampilan Memilih Bentuk Soal

7. Isikan nama kuis, misalnya “pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. Lalu klik “Save” untuk menyimpan.



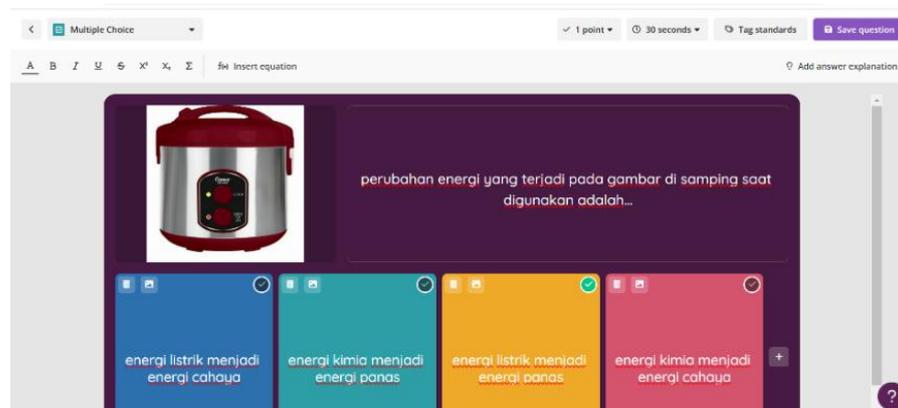
Gambar 2.6 Tampilan Memilih Pelajaran dan Kelas

8. Klik “Create New Question”, dan tulis pertanyaan di kolom “Write Question Here”, masukkan opsi jawaban “Answer Option 1”, dan seterusnya.



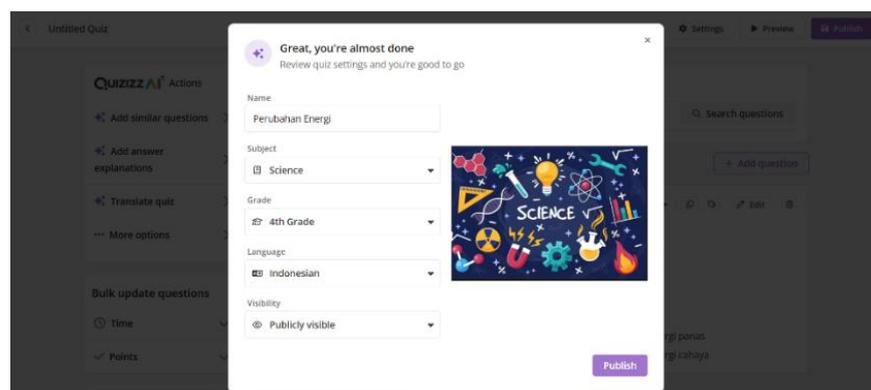
Gambar 2.7 Tampilan Membuat Soal

9. Beri tanda centang pada kolom jawaban yang benar, dan atur durasi pengerjaan soal. Lalu klik “save”.



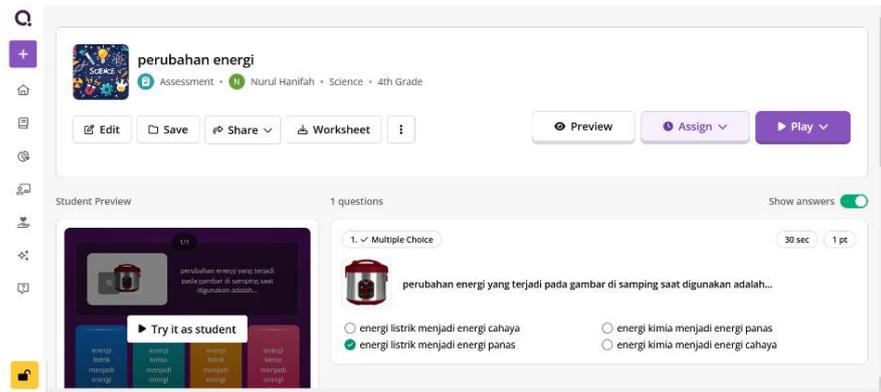
Gambar 2.8 Tampilan Soal yang Sudah Siap

10. Kemudian akan muncul tampilan detail kuis (judul, pelajaran, kelas, dan Bahasa) lalu klik “Save Details”.



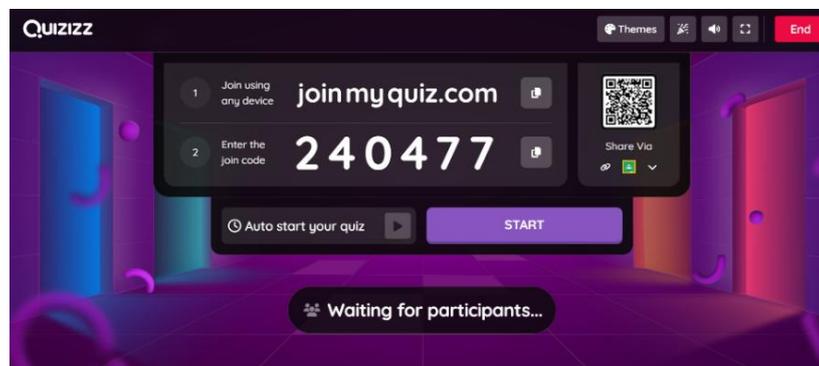
Gambar 2.9 Mengisi Detail Informasi Quizizz

11. Pada tampilan selanjutnya, pilih “Home Work” jika ingin digunakan sebagai PR (Pekerjaan Rumah), atau pilih “Play Live” jika hendak langsung dimainkan.



Gambar 2.10 Tampilan Kuis yang Siap Dimainkan

12. Kemudian akan muncul tampilan berikutnya yang menampilkan kode akses untuk masuk ke dalam pengerjaan kuis.



Gambar 2.11 Tampilan Memulai Kuis

Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi *Quizizz*, yaitu (Rahim & Rahman, 2022, hlm. 234-235):

1. Guru dapat mengakses situs *Quizizz.com* pada halaman awal, selanjutnya klik tombol “*sign up*”.
2. Untuk mendaftar, guru dapat menggunakan akun google atau mendaftar dengan email. Jika sudah memiliki akun google, cukup klik “*sign up with google*”. Jika memilih untuk menggunakan email, klik “*sign up with email*” dan masukkan alamat email yang masih aktif beserta sandi yang sesuai.
3. Selanjutnya, pilih opsi “*at a school*”, dan pilih peran sebagai “*teacher*”.
4. Setelah langkah-langkah tersebut selesai, jika tampilan sudah sesuai, berarti guru telah berhasil membuat akun di *Quizizz*.

Terdapat beberapa langkah untuk menggunakan aplikasi *Quizizz*, yaitu (Hayati, 2022, hlm. 8-9):

a. Pembuatan Akun Aplikasi *Quizizz*

1. Akses website di <https://Quizizz.com>
2. Jika menggunakan akun google, maka bisa langsung mengklik “*Sign up with Google*” atau bisa memasukkan alamat email yang terdaftar.
3. Setelah itu, pilih peran apakah sebagai guru (*teacher*), peserta didik (*student*), atau orang tua (*parent*). Jika seorang guru, maka pilihlah “*teacher*”.
4. Lengkapi data identitas dengan memilih Mr/Mrs, lalu masukkan nama depan dan nama belakang. Jika semua data sudah diisi dengan benar, klik “*Complete Sign Up*” untuk menyelesaikan proses pendaftaran dan akun siap digunakan.
5. Jika sudah berada di halaman *Quizizz* maka siap untuk digunakan. Selanjutnya klik “*Create a new quiz*” untuk memulai kuis. Pada kolom “*report*” dapat merekap aktivitas kuis yang telah dilaksanakan dalam bentuk nilai, serta menjawab benar atau salah, dan mengunduhnya dalam format excel.

b. Pembuatan pertanyaan kuis di *Quizizz*

1. Klik “*create a new quiz*”. Buatlah nama kuis yang sesuai dengan bidang studi atau pelajaran, misalnya “*Science*”. Selanjutnya, pilihlah subjek area yang relevan dengan kuis yang dibuat.
2. Klik “*create a new question*”.
3. Tuliskan soal atau pertanyaan pada kolom “*write your question here*”. Setelah itu, masukkan pilihan jawaban pada kolom “*answer question*” dan jangan lupa mencentang kolom untuk jawaban yang benar, nantinya kolom tersebut akan otomatis berubah menjadi warna hijau. Atur durasi waktu sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Lalu klik “*save*”.
4. Untuk menambahkan soal atau membuat soal baru, silahkan klik “*create a new question*”.

5. Jika telah menyelesaikan semua soal, klik tombol “*finish quiz*” pilih *grade* yang sesuai dengan kelas, kemudian klik “*save*”.

Menurut Rajagukguk (2020, hlm. 47) langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz*:

1. Buka aplikasi *Quizizz* di perangkat dan ketik di papan tools untuk melakukan pencarian.
2. Pilih opsi “*sign up with email*” atau bisa memilih “*sign up with google*”.
3. Jika ingin login sebagai guru, klik pada opsi “*teacher*”.
4. Masukkan identitas dengan menggunakan email, lalu klik “*continue*”.
5. Selanjutnya, klik “*create new quiz*” untuk mulai membuat soal.
6. Setelah selesai, pastikan untuk memilih jawaban yang benar dengan mengklik salah satu lingkaran pada kolom. Jangan lupa untuk mengatur waktu sesuai tingkat kesulitan setiap soal.
7. Jika semua soal telah diisi, pilih “*save*”.
8. Setelah semua soal selesai diisi, klik “*finish quiz*”.
9. Kemudian, akan muncul tampilan “*quiz detail*”. Atur kelas dan mata pelajaran yang sesuai, lalu klik “*save details*”.
10. Selanjutnya, klik “*start a live quiz*” untuk membagikannya kepada peserta didik, pilih opsi “*classic*”, dan klik “*continue*”.
11. Pilih “*or share via...*” untuk membagikan tautan. Kemudian klik “*copy link*”, dan bagikan tautan tersebut pada peserta didik.
12. Setelah peserta didik bergabung, guru dapat memilih “*start*” untuk memulai evaluasi.
13. Jika peserta didik sudah selesai mengerjakan evaluasi sebelum waktu habis, guru bisa mengklik “*end*” untuk mengakhiri ujian.
14. Hasil evaluasi peserta didik akan muncul, dan guru dapat mengunduhnya dengan mengklik “*download*”.
15. Simpan hasil tersebut di folder laptop atau di perangkat lainnya.

Langkah-langkah membuat dan mengakses kuis di aplikasi *Quizizz* (Rohmah, 2024, hlm. 60-61) sebagai berikut:

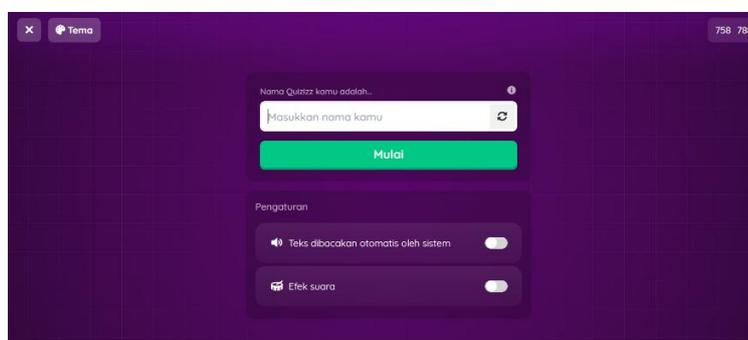
- a. Guru

1. Daftar di www.Quizzz.com
 2. Pilih sekolah, dan pilih sebagai guru, dan isilah informasi pribadi.
 3. Lalu akan muncul tampilan beranda *Quizizz* dan klik “create”
 4. Selanjutnya, masukkan judul materi dan pilih mata pelajaran yang akan diujikan dan klik berikutnya.
 5. Buatlah kuis dengan cara memilih jenis soal (pilihan ganda).
 6. Kemudian, tuliskan pertanyaan serta beri tanda centang pada jawaban yang benar, dan aturlah pengaturan kuis, seperti waktu dan Bahasa, jika sudah membuat soal klik “save”
 7. Selanjutnya *publish* kuis, dan bagikan kode untuk peserta didik agar bisa bergabung ke dalam kuis.
- b. Peserta didik
1. Peserta didik masuk ke www.Quizzz.com
 2. Lalu peserta didik memasukkan kode join yang sudah diberikan oleh guru.



Gambar 2.12 Tampilan Memasukkan Kode Join

3. Peserta didik menuliskan nama dan mulai kuis.



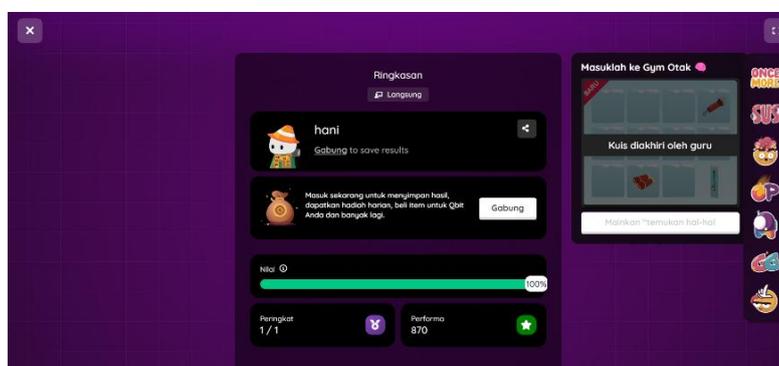
Gambar 2.13 Tampilan Mengisi Identitas

4. Peserta didik mengerjakan soal-soal dalam durasi yang ditentukan oleh guru.



Gambar 2.14 Tampilan Mengerjakan Kuis

5. Selanjutnya peserta didik bisa melihat hasil skor dan peringkat kuis.



Gambar 2.15 Tampilan Skor dan Peringkat

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menggunakan aplikasi *Quizizz* antara lain:

1. Daftar terlebih dulu di [www. Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) dan pilih peran sebagai guru atau peserta didik.
2. Guru membuat kuis dengan mengklik “*create a new a Quiz*” dan memasukkan judul materi, mata Pelajaran, dan soal-soal.
3. Guru dapat memilih jenis soal, seperti pilihan ganda atau yang lainnya, dan mengatur pengaturan kuis, seperti waktu dan Bahasa.
4. Guru membagikan kode join kepada peserta didik untuk bergabung ke dalam kuis.
5. Peserta didik masuk ke link www.Quizizz.com , memasukkan kode join, dan mengisi identitas.
6. Peserta didik mengerjakan soal-soal dalam durasi yang ditentukan dan dapat melihat hasil skor dan perangkat kuis.

5. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penyusunan penelitian ini tentunya memerlukan banyak referensi yang telah dilaksanakan para peneliti terdahulu untuk memperkuat proses penelitian ini. Dengan demikian, penulis mengacu pada beberapa penelitian dengan permasalahan yang hamper sama atau relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan yaitu:

- a. Penelitian yang dilaksanakan oleh Maharani, dkk (2023, hlm. 6) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eskperimen. Penelitian ini tergolong *Pre Experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru yang bertindak sebagai kelas eksperimen. Sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran, penelitian ini menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 50,00 sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 82,80. Peningkatan hasil belajar sebesar 64,0% menunjukkan bahwa metode ini efektif. Selain itu, hasil uji Koefisien Determinasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh sebesar 52,4% terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh (Ayu Erwindah Kusuma & Kasriman, 2024, hlm. 544) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain posttest *Only Control Group Design*. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, masing-masing terdiri dari 30 peserta didik. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22, melalui serangkaian uji seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas, serta uji t sampel independent. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh kelas kontrol adalah 61,83 sedangkan kelas eksperimen rata-rata nilai sebesar 80,83.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh (Ayu, dkk 2022, hlm. 145) berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik SD Gugus VII Kecamatan Ubud”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah antara peserta didik yang dibelajarkan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Hal ini terlihat dari hasil analisis uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} = 10,858 > t_{tabel} (\alpha=0,05, 50) = 1,675$. Selain itu, rata-rata kemampuan memecahkan masalah juga menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $\bar{x} = 62,11 > \bar{x} = 46,68$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik kelas V SD Gugus VII Kecamatan Ubud.
- d. 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.
- e. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Annisa & Erwin, 2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode

eksperimen, penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SDN Sumur Batu 09 Jakarta Pusat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis terhadap kelas kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data yang diperoleh $t = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{table} = 2,000$ serta hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{table}$, maka H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.

B. Kerangka Pemikiran

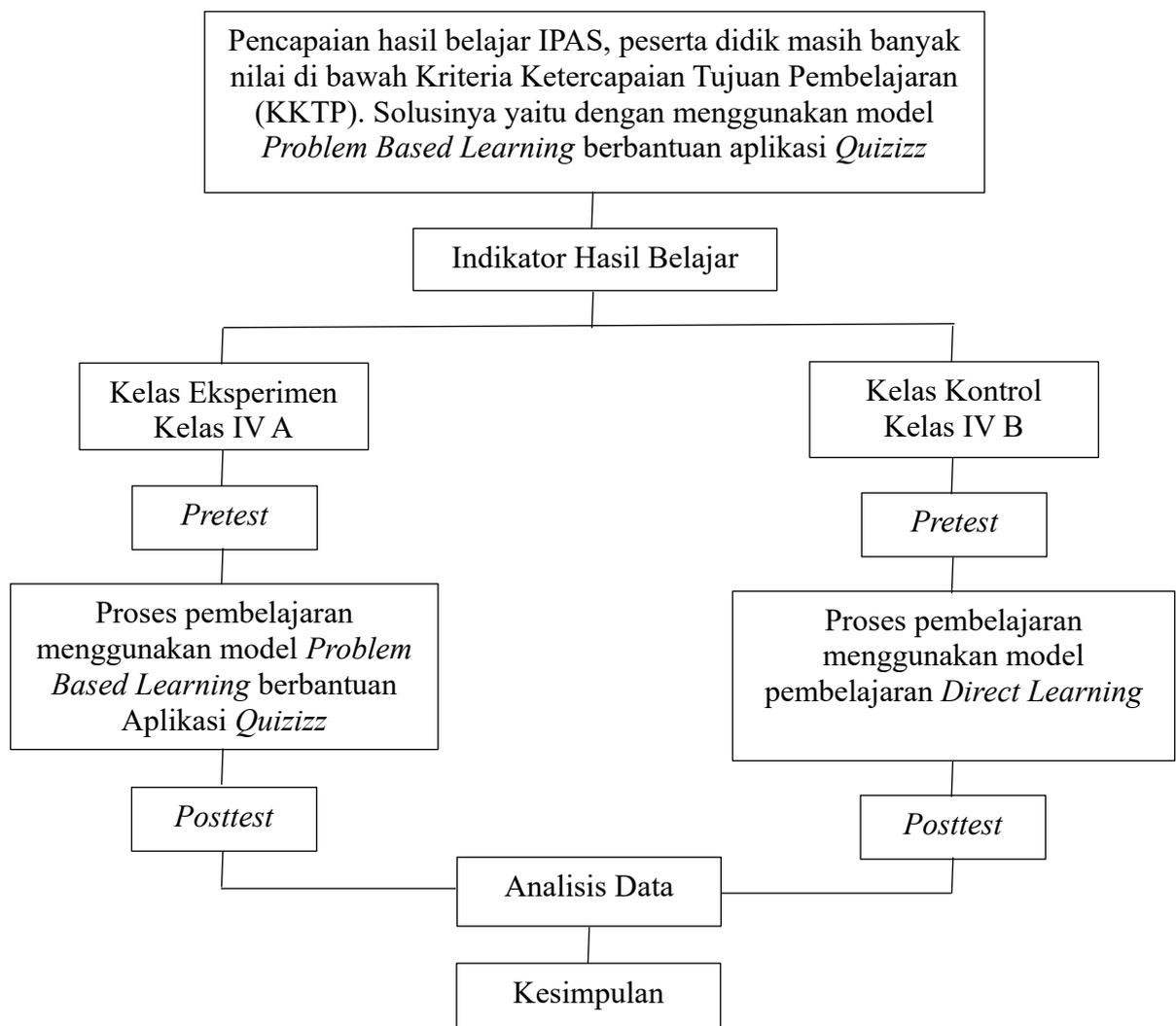
Kerangka pemikiran adalah suatu penjelasan yang memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang akan dilaksanakan (Firgie Natasya, dkk, 2024, hlm. 995-996). Menurut Noor (dalam Salim & Purnamasari, 2021, hlm. 21) kerangka teoritik atau kerangka berpikir adalah konsep yang menggambarkan hubungan antara berbagai faktor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian. Kerangka berpikir adalah sebuah model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono, 2019, hlm. 95).

Menurut Sisanti & Sulianta (2024, hlm. 2) kerangka pemikiran adalah landasan teoritis yang berfungsi sebagai panduan dalam penelitian yang berkaitan dengan suatu masalah atau topik tertentu. Sedangkan menurut Milansari, dkk (2020, hlm. 3) kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran atau kerangka berpikir adalah suatu konsep yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting dalam penelitian. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai landasan teoritis dan panduan dalam penelitian untuk memahami suatu masalah atau topik tertentu. Dengan demikian, kerangka pemikiran dapat membantu peneliti dalam mengidentifikasi dan memahami hubungan antara variabel-

variabel yang terkait dengan masalah penelitian, serta membantu dalam merumuskan hipotesis dan tujuan penelitian

Variabel yang akan diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar, sedangkan sampel yang akan digunakan yaitu menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dan kelas kontrol menggunakan model *Direct Intruction* atau yang biasa guru kelasnya gunakan ketika pembelajaran.



Gambar 2.16 Kerangka Pemikiran

Sumber: Hanifah (2025, hlm. 59)

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak dalam penelitian yang terkandung dalam paradigma, perspektif, dan kerangka teori, serta diterima sebagai kebenaran yang tidak perlu diragukan (Prasetyo, dkk, 2022, hlm. 383). Menurut Firdaus, dkk (2023, hlm. 206) asumsi adalah anggapan yang diterima sebagai kebenaran tanpa memerlukan bukti. Asumsi juga dapat dianggap sebagai landasan intelektual dari suatu jalur pemikiran (Rais, 2020, hlm. 76).

Asumsi atau yang dikenal sebagai anggapan dasar, adalah pernyataan yang diterima sebagai kebenaran tanpa diragukan lagi, yang menjadi titik tolak dalam suatu penelitian (Faridah & Ni'mah, 2017, hlm. 9) n. Sedangkan menurut Rahman & Yulinai (2024, hlm. 53) mengungkapkan bahwa asumsi adalah sebuah dugaan yang diterima sebagai dasar atau landasan berpikir, karena dianggap benar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah anggapan atau pernyataan yang diterima sebagai kebenaran tanpa memerlukan bukti atau diragukan lagi. Asumsi menjadi titik tolak dalam suatu penelitian dan berfungsi sebagai landasan intelektual dari suatu jalur pemikiran. Dengan demikian, asumsi dapat dianggap sebagai dasar atau landasan berpikir yang dianggap benar dan menjadi acuan dalam proses penelitian. Asumsi juga membantu peneliti dalam memahami dan menganalisis fenomena yang sedang diteliti, serta membantu dalam merumuskan hipotesis dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, asumsi memiliki peran penting dalam proses penelitian dan harus ditetapkan secara jelas dan tepat. Asumsi dasar pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SDN Cengkong 3 lebih tinggi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dibandingkan dengan model *Direct Intruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah anggapan sementara mengenai suatu masalah tertentu yang akan diteliti Hartono & Parameswari (2021, hlm. 811). Menurut Krisnayanti & Wijaya (2022, hlm. 1781) mengatakan bahwa hipotesis adalah

sebuah dugaan sementara yang digunakan untuk mencari jawaban melalui perhitungan statistik. Hipotesis merupakan suatu dugaan yang bertujuan untuk menjelaskan suatu peristiwa atau pengamatan tertentu (Azizi & Rasyidi, 2021, hlm. 36).

Menurut Zaki & Saiman (2021, hlm. 116) hipotesis adalah suatu dugaan sementara atau jawaban awal yang diajukan untuk merespon rumusan masalah atau pertanyaan penelitian, yang masih memerlukan pengujian untuk memastikan kebenarannya. Sedangkan menurut Abdullah (dalam Yam & Taufik, 2021, hlm. 97) menjelaskan bahwa hipotesis adalah sebuah jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya melalui proses penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebuah anggapan sementara yang digunakan untuk menjelaskan suatu masalah atau peristiwa, dan memerlukan pengujian untuk memastikan kebenarannya. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban awal yang diajukan untuk merespon rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Dalam penelitian, hipotesis dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh. Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan oleh penulis, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis rumusan masalah pertama.

H_0 : Jika guru menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* sesuai dengan sintaksnya maka hasil belajar peserta didik tidak akan meningkat.

H_1 : Jika guru menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* sesuai dengan sintaksnya maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

2. Hipotesis rumusan masalah kedua.

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*.

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

3. Hipotesis rumusan masalah ketiga.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.