BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang sengaja dirancang dan disusun untuk menciptakan lingkungan yang membantu peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi mereka. Proses ini meliputi penguatan aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat untuk kehidupan pribadi dan sosial. Pendidikan tidak hanya terbatas pada kegiatan belajar di sekolah, tetapi juga berlangsung sepanjang hidup, dalam berbagai konteks dan tempat, yang memberikan dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan setiap individu. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1, Mengemukakan bahwa:

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terstruktur untuk menciptakan kondisi yang mendukung proses belajar, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal tersebut mengindikasikan perlunya penguatan pada aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, pembinaan moral yang baik, serta penguasaan keterampilan yang relevan untuk kehidupan pribadi maupun sosial kemasyarakatan. (Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1).

Pendidikan dalam arti yang lebih luas dapat dipahami sebagai suatu proses yang berlangsung sepanjang hidup. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak semata-mata berlangsung dalam konteks formal di sekolah maupun lembaga pendidikan tertentu, tetapi meliputi segala bentuk pembelajaran yang terjadi dalam berbagai situasi dan lingkungan, baik di rumah, tempat kerja, maupun masyarakat. Setiap pengalaman yang dialami oleh individu, baik yang terstruktur maupun tidak, memiliki peran penting dalam membantu perkembangan pribadi dan kemajuan individu tersebut. Dengan demikian, pendidikan merupakan proses yang terus menerus berlangsung, mempengaruhi setiap aspek kehidupan, dan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan fisik, mental, dan sosial setiap orang sepanjang hidupnya. Menurut bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Pristiwanti., dkk. (2022, hlm. 7912) pendidikan ideal menempatkan pendidik sebagai sosok yang

memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran, yang tercermin dalam semboyan yang terkenal, yaitu: "*Ing Ngarsa Sung Tuladha*", yang berarti di depan memberikan teladan; "*Ing Madya Mangun Karso*", yang berarti di tengah membangun semangat dan motivasi; serta "*Tut Wuri Handayani*", yang berarti di belakang memberikan dorongan dan dukungan, ketiga prinsip tersebut merepresentasikan pendekatan pendidikan yang holistik, di mana pendidik tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga pembimbing dan penggerak bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Sejalan dengan hal tersebut, dalam Al – Qur'an surat An – Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”. (Q.S An – Nahl:125). Pada ayat tersebut menjelaskan bahwa, Allah SWT memerintahkan kepada umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntunan islam. Siapapun yang yang ingin berilmu, maka raihlah pendidikan dengan benar, sungguh-sungguh, bijak, dengan melakukan pengajaran yang baik. Sudah seharusnya kita sebagai manusia untuk senantiasa belajar sepanjang hidup kita untuk terus memperbaiki diri ke arah yang lebih baik lagi.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, mengemukakan bahwa berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung terjadinya proses belajar. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang bertujuan memberikan pembinaan atau arahan kepada peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran secara optimal. Peran guru sebagai pembimbing didasarkan pada kenyataan bahwa masih banyak peserta didik yang menghadapi berbagai permasalahan dalam proses perkembangan maupun pembelajarannya. Pada proses pembelajaran tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang

menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Menurut Samsinar dalam Hasbiyallah & Ghiffari, (2023, hlm. 437) Pembelajaran adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan. Selain itu, pembelajaran pun bisa dipahami sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendukung dan mempermudah peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta membentuk nilai-nilai dan keyakinan. Dengan demikian, tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman secara efisien dan efektif.

IPAS merupakan mata pelajaran yang terdapat dalam struktur kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang tergolong baru dalam kurikulum, yang dirancang dengan pendekatan terpadu melalui penggabungan antara konsep-konsep dari bidang ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial, dan hanya diterapkan dalam kurikulum sekolah dasar. Menurut Maulina, dkk. (2023, hlm. 12) dimasukkannya mata pelajaran IPAS ke dalam satu kurikulum khususnya sekolah dasar yaitu sehingga peserta didik dapat melatih keterampilannya untuk berfikir secara kritis dan teliti seperti peribahasa dalam bahasa sunda yaitu ***“Mun teu ngopek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih”*** peribahasa sunda ini artinya; segala hal harus memakai akal dan harus terus di ulik, di teliti, kalau sudah diteliti, maka jadikan sesuatu itu bermanfaat untuk kehidupan. Digabungkannya pelajaran IPA dan IPS di SD menurut keputusan kepala BKSAP nomor 033/H/KR/2022 dalam Adnyana & Yudaparmita (2023, hlm. 21) tentang capaian pembelajaran pada Mapel IPAS Hal ini disebabkan oleh semakin kompleksnya permasalahan yang dihadapi oleh umat manusia seiring dengan perkembangan zaman.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang sebagai sarana untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila, yang merepresentasikan karakter ideal peserta didik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Pembelajaran IPAS berperan dalam menstimulasi peserta didik untuk meningkatkan rasa keingintahuan terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Rasa keingin tahuan ini mampu memotivasi peserta didik untuk memahami cara kerja alam semesta dan keterkaitannya dengan kehidupan makhluk

hidup di dunia. Pengetahuan ini akan membantu mereka mengenali berbagai tantangan yang dihadapi dan mencari solusi untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan.

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih menunjukkan hasil yang relatif rendah. Hal ini terjadi sebagai akibat dari beberapa faktor yaitu, pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya mendorong eksplorasi dan rasa ingin tahu peserta didik. Banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru, yang pada akhirnya mengurangi peluang peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pengamatan, penalaran, dan pemecahan masalah. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana pendukung, seperti media pembelajaran interaktif dan alat peraga, juga menjadi kendala dalam mengoptimalkan pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, peserta didik kurang terdorong untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dengan kehidupan nyata, sebagaimana yang menjadi esensi dari pembelajaran IPAS dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas III SDN 066 Halimun Bandung bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi IPAS hal ini tercermin dalam nilai raport sumatif semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 pada mata pelajaran IPAS. Data rekapitulasi dari empat kelas paralel kelas III, yaitu III-A, III-B, III-D, dan III-E, menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Total populasi peserta didik kelas III yang tercatat dalam rekapitulasi ini berjumlah 108 orang. Dari jumlah tersebut, masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Tabel 1.1 berikut menunjukkan informasi hasil nilai raport peserta didik SDN 066 Halimun.

Tabel 1. 2 Rekapitulasi Nilai Sumatif Peserta Didik Tahun Pelajaran 2024/2025 Ganjil

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Nilai Sumatif Kelas III-A	27 Orang	75	13	14	48,15%	51,85%
2.	Nilai Sumatif Kelas III-B	27 Orang	75	17	10	62,96%	37,04%
3.	Nilai Sumatif Kelas III-D	27 Orang	75	18	9	66,67%	33,33%
4.	Nilai Sumatif Kelas III-E	27 Orang	75	20	7	74,25%	25,93%

Berdasarkan temuan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas A dapat dikatakan masih rendah. Beberapa peserta didik menganggap bahwa konsep-konsep dalam IPAS, sulit untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga mengemukakan bahwa banyak peserta didik yang merasa kebingungan dan kesulitan saat diminta untuk mengamati fenomena sosial yang ada di sekitar mereka. Selain itu juga rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi karena berbagai faktor. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih berupa metode konvensional, terutama penggunaan metode ceramah yang kurang melibatkan interaksi aktif dari peserta didik. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran berlangsung juga menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang minat peserta didik seharusnya dapat

meningkatkan pemahaman serta membantu mereka dalam mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan situasi sehari-hari yang mereka alami.

Berdasarkan dari permasalahan mengenai rendahnya nilai yang diperoleh oleh peserta didik kelas 3, dilakukan upaya yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar mereka dalam menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi oleh peserta didik di kelas 3, apabila dilihat dari karakteristik peserta didiknya yang dimana mereka lebih senang belajar secara langsung bersentuhan dengan kejadian nyata sehari – hari agar pembelajaran mereka terasa lebih ringan, menyenangkan, dan lebih interaktif. Hal tersebut sama dengan karakteristik dari model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Pembelajaran quizizz.

Wena dalam Meilasari,dkk. (2020, hlm.196) Model pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode yang menempatkan peserta didik sebagai fokus utama, dengan memberikan mereka tantangan berupa permasalahan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan diterapkannya pendekatan ini adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi dan merumuskan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Dalam model *Problem Based Learning* (PBL), materi pembelajaran berpusat pada masalah yang perlu diselesaikan, sehingga peserta didik bertanggung jawab untuk menganalisis dan mencari jawaban dengan kemampuan mereka sendiri. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang memberikan dukungan dan arahan. Proses model *problem based learning* dimulai dengan identifikasi permasalahan yang akan dipelajari, di mana peserta didik berdiskusi untuk menyamakan persepsi tentang isu yang sedang dibahas, kemudian menyusun tujuan dan target yang ingin dicapai. Selanjutnya, peserta didik mencari informasi melalui berbagai sumber, seperti buku, internet, atau observasi langsung. Penilaian oleh guru tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga menghargai proses yang dijalani peserta didik selama pembelajaran. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memantau perkembangan peserta didik serta memberikan arahan agar mereka tetap pada jalur yang benar dalam menyelesaikan masalah yang ada. Menurut Hotimah (2020, hlm. 23) Ciri khas yang paling menonjol dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah dimulainya proses

pembelajaran dengan pengenalan sebuah masalah, yang menjadi inti dari pendekatan ini. Sesuai dengan pengertian dari *Problem Based Learning* (PBL) itu sendiri, yaitu sebuah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam situasi yang mengharuskan mereka untuk menghadapi *real-world problems* atau masalah-masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pendekatan ini, masalah yang diajukan berfungsi sebagai titik awal yang mendorong peserta didik untuk aktif mencari solusi dan menggali pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan cara ini, model PBL tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung.

Menurut Nurhasanah dalam Amalia & Hardini, (2020, hlm. 245), terdapat beberapa kelebihan dalam penerapan model *Problem Based Learning*, Adapun beberapa kelebihan yang diperoleh dari model ini adalah: (1) Peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep karena mereka langsung menemui dan menginternalisasi konsep tersebut melalui pengalaman langsung. (2) Proses pemecahan masalah yang mereka lakukan secara aktif membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih mendalam dan kompleks. (3) Pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik karena masalah yang dihadapi berkaitan langsung dengan situasi kehidupan nyata, yang meningkatkan motivasi serta minat mereka terhadap materi yang dipelajari. (4) Model ini juga membantu peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dan matang, serta memperbaiki kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Di samping itu, mereka juga dapat mengembangkan sikap sosial yang positif dalam interaksi kelompok. (5) Dalam pembelajaran kelompok, peserta didik dapat berinteraksi dengan guru serta teman sekelompok mereka, yang berperan dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar secara lebih efektif.

Quizizz adalah sebuah *platform* pembelajaran berbasis aplikasi daring yang mencakup berbagai fitur seperti kuis, survei, permainan, dan juga diskusi. Aplikasi ini menyediakan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif dengan beragam tema untuk berbagai tingkat pendidikan, mata pelajaran, dan lainnya, di mana konten materinya dapat dibuat oleh para pengajar. Selain itu,

aplikasi *Quizizz* ini juga dapat diisi dengan materi pembelajaran yang menarik, seperti video, gambar, dan musik. *Quizizz* dapat dijelaskan sebagai alat berbasis web untuk menciptakan permainan kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik apa pun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi ini, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, menarik, dan menyenangkan. (Mawaddah, dkk. 2021, hlm. 3111).

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sukartini N (2022) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Evaluasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Penelitian dinyatakan berhasil jika nilai rata-rata hasil belajar minimal 76 dengan ketuntasan klasikal minimal 85%. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 79 dengan ketuntasan klasikal 77%, sedangkan untuk siklus II, nilai rata-rata hasil belajar IPS adalah 82 dengan ketuntasan klasikal 87%. Pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian ini telah tercapai. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di kelas VIII E.

Kemudian penelitian yang juga dilakukan oleh Ulfiana, dkk. (2024) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Multimedia dalam Peningkatan Hasil Belajar IPAS pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Karang Sari Tahun Ajaran 2023/ 2024” dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan multimedia. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65,22%, siklus II sebesar 83,13%, dan siklus III sebesar 91,30% dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Karang Sari tahun ajaran 2023/ 2024.

Begitu pun penelitian yang dilakukan oleh Faizah, dkk. (2024) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS peserta didik Kelas IV Menggunakan Model *Problem Based Learning* di SD Negeri Rejowinangun 1”. Penelitian ini

menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari adanya kenaikan hasil tes peserta didik pada siklus I dan siklus II. Dalam pelaksanaan siklus I, diperoleh nilai rata-rata peserta didik yaitu 72,5. Sedangkan, pada pelaksanaan siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 80. Berdasarkan kenaikan rata-rata hasil nilai tes pada siklus I dan II, maka hal tersebut dapat membuktikan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan dari pemaparan di atas mengenai permasalahan yang dihadapi oleh para peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS di kelas III, ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD.” Penelitian ini bertujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mereka dalam pembelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPAS.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media Pembelajaran *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah dasar ?
2. Apakah terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar IPAS peserta didik dengan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah dasar ?

3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS peserta Didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah dasar ?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* terhadap dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah dasar ?
2. Untuk mengetahui perbedaan rata – rata hasil belajar IPAS peserta didik dengan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah dasar ?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbandingan peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di sekolah dasar ?
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar ?

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian yang dilakukan ini berhasil, maka akan memberikan banyak manfaat. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dan menambah wawasan keilmuan bagi para peneliti dan pembaca mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran Quizizz.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan mampu menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas, agar proses dan sistem pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, lebih variatif, dan tidak membosankan bagi para peserta didiknya.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran quizizz terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan referensi bagi sekolah terutama dalam rangka untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang berhubungan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*.

d. Bagi Peneliti

Mampu untuk memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian dari istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian di atas, maka istilah-istilah di atas dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagai cara untuk

mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dalam PBL, peserta didik dihadapkan pada masalah yang kompleks dan relevan dengan kehidupan nyata, yang memerlukan analisis, riset, dan kolaborasi untuk menemukan solusi. Pembelajaran ini menekankan pada peran aktif peserta didik sebagai pembelajar yang mandiri, di mana mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan, mengeksplorasi, dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Adapun sintak dari model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut, a) mengorganisasikan peserta didik kepada masalah, guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan kebutuhan logistik penting dan memotivasi peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah b) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah, c) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi d) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka e) menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru membantu peserta didik melakukan refleksi atas penyidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam bidang pengetahuan. Hasil belajar dapat diukur melalui penilaian atau evaluasi yang dilakukan oleh guru, baik secara tertulis, lisan, maupun melalui observasi.

3. Quizizz

Quizizz adalah *platform* pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola, dan mengikuti kuis interaktif secara *online*. Aplikasi ini digunakan untuk mengadakan kuis dengan berbagai format soal, seperti pilihan ganda, isian, atau soal berbasis gambar, yang dapat diakses oleh peserta melalui perangkat mereka. *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dengan umpan balik langsung kepada peserta, serta memungkinkan

pengumpulan dan analisis hasil kuis untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Sebagai alat pembelajaran, *Quizizz* sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk menilai pemahaman peserta didik secara *real-time* dan mendukung proses evaluasi serta refleksi pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *quizizz paper mode*. *Quizizz paper mode* merupakan fitur inovatif dari *platform Quizizz* yang memungkinkan guru untuk mengadakan kuis interaktif di kelas tanpa memerlukan perangkat pribadi peserta didik seperti ponsel atau komputer. Fitur ini sangat berguna dalam situasi di mana akses teknologi terbatas atau ketika kelas tidak memiliki perangkat 1:1. Dalam *Paper Mode*, guru mencetak kartu unik untuk setiap peserta didik yang berisi kode QR, yang kemudian dipindai menggunakan aplikasi *Quizizz* di ponsel guru. Soal kuis ditampilkan di layar atau proyektor, dan peserta didik memilih jawaban dengan menyesuaikan posisi kartu mereka sesuai dengan pilihan jawaban yang benar. Sistem ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif meskipun tanpa perangkat digital, dan guru dapat segera memindai jawaban mereka untuk memberikan umpan balik instan. Fitur ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan fleksibel, khususnya di kelas dengan keterbatasan teknologi. Dengan demikian, *Quizizz Paper Mode* memberikan solusi yang efisien untuk mengadakan kuis di berbagai mata pelajaran, sambil meningkatkan interaktivitas dan partisipasi peserta didik.

G. Sistematika Penelitian

Keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan melalui sistematika penulisan skripsi. Terdapat keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam sistematika penulisan skripsi ini. Dengan adanya sistematika skripsi yang menjadi pedoman yang jelas dan ringkas diharapkan dapat memudahkan penyusunan dalam penelitian ini. Panduan penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024) menjadi landasan sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi ini:

1. Bagian Pembuka

Pembukaan skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata

pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

- a. BAB I Pendahuluan, bab ini merupakan bagian yang menghantarkan pembaca kedalam pembahasan permasalahan yang akan diteliti. Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini terdiri dari kajian teori yang didalamnya memuat deskripsi teoritis yang berfokus pada temuan penelitian sebelumnya dan relevansinya dengan variabel yang diteliti.
- c. BAB III Metode Penelitian, bab ini merupakan bagian yang berisi tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini merupakan bagian yang membahas hasil pengolahan data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, bagian ini merupakan uraian yang menyajikan penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian dan rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Bagian ini merupakan bagian yang didalamnya memuat daftar pustaka yaitu pengumpulan data yang berisi jurnal atau daftar buku yang diterapkan sebagai referensi dalam penelitian dan lampiran – lampiran penelitian yang berisi dokumen dokumen menunjang kelengkapan skripsi.