

BAB II

KAJIAN TEORI & KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Magdalena, dkk. (2020, hlm. 242) model pembelajaran, secara umum, dapat diartikan sebagai suatu pendekatan atau metode yang sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk merancang, mengorganisasi, dan menyajikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Tujuan utama dari penerapan model ini adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mengembangkan keterampilan serta kompetensi yang dibutuhkan.

Menurut Herefa (2023, hlm. 86) model pembelajaran merupakan suatu pola atau kerangka kerja yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan menyusun urutan langkah-langkah yang sistematis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Dengan menggunakan model ini, pendidik dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta mengarahkan peserta didik melalui berbagai tahap pembelajaran secara terstruktur dan terorganisir dengan baik.

Kemp dalam Khoerunnisa dan Aqwal (2020, hlm. 2) model pembelajaran dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang melibatkan peran aktif guru dan peserta didik secara simultan, yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyusun dan mengarahkan proses pembelajaran, sementara peserta didik terlibat secara aktif dalam menjalani proses tersebut. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat akan memaksimalkan pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan, serta memastikan penggunaan waktu dan sumber daya yang tersedia secara optimal.

Menurut Dick and Carey dalam Khoerunnisa dan Aqwal (2020, hlm. 2) model pembelajaran merujuk pada sebuah rangkaian materi dan langkah-langkah

prosedural yang diterapkan secara terpadu, dengan tujuan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, model pembelajaran tidak hanya mencakup penyajian materi, tetapi juga strategi, teknik, dan metode yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Syaiful dalam Tibahary dan Maulina (2018, hlm. 55) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah prosedural yang terstruktur dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Model ini berperan penting sebagai acuan bagi para perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Dengan adanya model ini, diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan secara terorganisir dan terarah, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk merancang, mengorganisasi, dan menyajikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Model ini mencakup rangkaian materi, langkah-langkah prosedural, serta strategi, teknik, dan metode yang diterapkan secara terpadu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendampingi peserta didik melalui proses belajar yang terstruktur, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terarah. Dengan demikian, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kompetensi peserta didik secara optimal.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Janah dalam Fauzan dan Haryati (2021, hlm. 26) karakteristik utama dari model pembelajaran meliputi adanya tujuan pembelajaran yang terdefinisi dengan jelas, terciptanya lingkungan yang mendukung proses pembelajaran, penerapan teori yang relevan, serta terjalinnya interaksi yang efektif

selama proses pembelajaran. Semua elemen ini berperan penting dalam memastikan bahwa pelaksanaan model pembelajaran dapat berjalan dengan sukses dan mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut Mirdad (2020, hlm. 16) model-model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik utama, antara lain:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori pembelajaran dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok yang disusun oleh Herbert Thelen mengacu pada teori John Dewey dan dirancang untuk melatih partisipasi demokratis dalam kelompok.
- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan yang jelas, seperti model berpikir induktif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif.
- 3) Dapat digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki komponen-komponen penting yang meliputi: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), b) prinsip-prinsip reaksi, c) sistem sosial, dan d) sistem pendukung. Keempat komponen ini menjadi pedoman praktis bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak yang timbul akibat penerapan model tersebut, yang meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dan b) dampak penggiring, yaitu hasil belajar dalam jangka panjang.
- 6) Membantu dalam perencanaan pengajaran (desain instruksional) berdasarkan model pembelajaran yang dipilih.

Menurut Kardi dan Nur dalam Norsandi dan Santosa (2022, hlm. 128) model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dengan strategi, metode atau prosedur. Karakteristik tersebut antara lain:

- 1) Model pembelajaran merupakan landasan teoritik logis yang disusun oleh pencipta atau pengembang
- 2) Berupa pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai)
- 3) Perilaku belajar yang diperlukan agar model dapat diterapkan dengan sukses dan lingkungan belajar yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Purnomo, dkk. (2022) model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Spesifikasi hasil belajar. Model pembelajaran menentukan apa yang harus dilakukan peserta didik setelah menyelesaikan urutan instruksional.
- 2) Spesifikasi lingkungan. Model pembelajaran menentukan secara pasti kondisi lingkungan dimana respon peserta didik harus diperhatikan.
- 3) Spesifikasi kriteria kinerja. Model pembelajaran menentukan kriteria kinerja yang diharapkan dari peserta didik.
- 4) Spesifikasi operasi. Model pembelajaran menentukan mekanisme yang menyediakan reaksi peserta didik dan interaksi dengan lingkungan.
- 5) Prosedur ilmiah. Model pembelajaran didasarkan pada prosedur sistematis untuk mengubah perilaku peserta didik.

Menurut Joyce dan Weil dalam Hendracipta (2021) setiap model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Sistematis, artinya mengacu pada tahapan kegiatan model .
- 2) Sistem Sosial, artinya mengacu pada situasi atau standar yang berlaku pada model tersebut.
- 3) Prinsip Reaksi, artinya seperangkat pedoman yang menguraikan bagaimana pendidik harus memandang dan berinteraksi dengan peserta didik, termasuk bagaimana pengajar harus bereaksi terhadap peserta didik. Guru dapat memanfaatkan prinsip ini untuk menentukan bagaimana menerapkan aturan permainan yang spesifik untuk setiap model.
- 4) Sistem Pendukung, mengacu pada semua sarana, badan dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model tersebut.
- 5) Dampak Instruksional, artinya dengan membimbing peserta didik menuju tujuan yang diinginkan, maka hasil belajar bisa langsung tercapai. Sedangkan yang dimaksud dengan "dampak penuntun" adalah tambahan hasil belajar yang timbul dari suatu proses pembelajaran dan dialami langsung oleh peserta didik tanpa adanya bimbingan yang tegas dari guru.

Dapat disimpulkan bahwa Karakteristik model pembelajaran mencakup beberapa elemen penting yang menjamin keberhasilan pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berlandaskan pada teori pendidikan dan

pembelajaran yang relevan, serta memiliki tujuan yang jelas dan terdefinisi. Setiap model memiliki komponen-komponen seperti urutan langkah-langkah pembelajaran, prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung yang berfungsi sebagai pedoman praktis dalam penerapannya. Selain itu, model pembelajaran juga menentukan spesifikasi hasil belajar, lingkungan, kriteria kinerja, serta mekanisme interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar. Dampak dari penerapan model ini meliputi hasil belajar yang dapat diukur dan pengaruh jangka panjang terhadap perkembangan peserta didik. Semua elemen ini berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

c. Jenis – Jenis Model Pembelajaran

1) Model *Problem Based Learning*

Menurut Top dan Sage dalam Ekayanti (2021, hlm. 1315) mendefinisikan PBL sebagai pembelajaran yang terfokus, terorganisasi dalam penyelidikan dan penemuan masalah-masalah nyata. Peserta didik ditantang sebagai penemu masalah dan pencari akar masalah. Untuk kepentingan tersebut, situasi dan kondisi pembelajaran sedapat mungkin menunjang kegiatan peserta didik dalam proses menjadi pembelajar mandiri. Sejalan dengan definisi tersebut Muniroh dalam Fauzi (2021, hlm. 238) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk membiasakan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Dalam PBL, proses pembelajaran harus dilaksanakan secara kooperatif dan kolaboratif, di mana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang difasilitasi, mirip dengan cara peserta didik belajar secara mandiri. Sedangkan menurut Hariyanti (2020, hlm. 6) menjelaskan bahwa PBL merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

2) Model *Project Based Learning*

Menurut Abidin dalam Mutawally (2021, hlm. 2) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran melalui beberapa kegiatan seperti

penelitian untuk mengajarkan peserta didik hingga mereka bisa menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Hardani dan Puspitasari dalam Pradana dan Harimurti (2020, hlm. 61) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Sedangkan menurut Warsono dan hariyanto dalam Natty, dkk. (2019, hlm. 1084) adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik, atau dengan suatu proyek sekolah.

3) Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan dalam Prasetyo dan Abduh (2021, hlm. 1718) pengertian *discovery learning* ialah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan dan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus diingat. Sejalan dengan definisi tersebut Muhammad dan Juandi (2023, hlm. 74-75) mengemukakan bahwa *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diberi kesempatan untuk memperoleh pemahaman tentang makna, konsep, dan hubungan melalui proses intuitif, hingga pada akhirnya mereka dapat menemukan kesimpulan yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Sedangkan menurut Dari dan Ahmad dalam Sunarto dan Amalia (2022, hlm. 96) model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana peserta didik mencari sendiri materi atau konsep yang akan dipelajari dan guru tidak memberikan informasi secara utuh kepada peserta didik mengenai konsep atau materi yang akan dipelajari.

4) Model *Inquiry Learning*

Menurut Budiyanto dalam Setiawan dan Airlanda (2023 hlm. 2044) *inquiry learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mencari dan menyelidiki permasalahan secara sistematis, kritis, logis, dan analitis dengan tujuan merumuskan penemuan mereka sendiri. Sejalan dengan definisi tersebut menurut Suyadi dalam Utaminingtyas dan Evitasari (2021, hlm. 146) menyatakan bahwa pembelajaran *inquiry learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis,

dan analitis, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sedangkan menurut Noviwati (2023, hlm. 2) model pembelajaran *inquiry learning* adalah sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, kritis dan analitis, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh rasa percaya diri.

5) Model Cooperative

Menurut Syahnaz, dkk. (2023, hlm. 5299) Pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran sengaja menumbuhkan interaksi satu lawan satu dan satu lawan satu di antara teman sekelas sebagai simulasi hidup dalam masyarakat nyata. Rahma dan Haviz (2022, hlm. 60) berpendapat bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan masalah. Sedangkan menurut Ruzzaki dan Hosaini (2021, hlm. 180) menyimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan khusus. Selain itu, juga untuk memecahkan persoalan dalam memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan berpandangan bahwa semua peserta didik memiliki tujuan sama.

2. Model Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian Model Problem Based Learning (PBL)

Menurut Wena dalam Meilasari dkk (2020, hlm. 196) Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang fokus pada peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Mereka kemudian dituntut untuk mengidentifikasi dan mencari solusi atas masalah tersebut. Pembelajaran dalam model *Problem Based Learning* bersifat *problem-oriented*, di mana peserta didik memikul tanggung jawab penuh untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah dengan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Dalam konteks ini, peran guru lebih bersifat sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta dukungan sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Arends dalam Fardani, dkk. (2021, hlm. 42) mengemukakan bahwa Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam penyelesaian masalah yang nyata, dengan tujuan untuk membangun pengetahuan mereka secara mandiri, mengembangkan kemampuan untuk melakukan penyelidikan, serta meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk mengasah kemandirian dan memperkuat rasa percaya diri peserta didik.

Menurut Halimah, dkk (2023, hlm. 406) *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang diterapkan dalam konteks kehidupan nyata, dengan fokus pada pemecahan masalah yang relevan dan nyata melalui penggunaan keterampilan berpikir kritis dan praktis. Model ini mengoptimalkan berbagai bentuk kecerdasan, seperti kecerdasan intelektual (IQ), emosional (EQ), dan spiritual (SQ), untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, serta kemampuan analitis peserta didik. PBL mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dengan cara yang lebih mandiri, interaktif, dan reflektif, serta memungkinkan integrasi masalah-masalah yang sesuai dengan bidang studi tertentu. Dengan demikian, PBL diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga terampil dalam menyelesaikan masalah secara efektif dan kreatif, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui respons dan pencarian solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Hal ini selaras dengan ungkapan Ward dalam Aprina, dkk. (2024, hlm. 982) yang menyatakan bahwa PBL adalah suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menyelesaikan masalah melalui serangkaian tahapan atau pendekatan ilmiah, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan yang terkait dengan masalah tersebut, tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah secara efektif.

Menurut Rachmadani dan Anugraheni dalam Aprina, dkk. (2024, hlm. 982) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang

memanfaatkan permasalahan nyata sebagai konteks untuk merangsang kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam memecahkan masalah pada peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat secara aktif memahami konsep dan prinsip yang menjadi dasar dari suatu mata pelajaran, serta mengembangkan kemampuan analitis dan reflektif dalam menghadapi situasi yang kompleks. Dengan demikian, PBL tidak hanya membantu peserta didik menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Model Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan materi pelajaran untuk dianalisis dan diselesaikan. Pendekatan ini mengedepankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui eksplorasi aktif peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendukung proses ini dengan memunculkan isu dunia nyata serta memberikan umpan balik konstruktif. Penerapan PBL didasari oleh teori konstruktivis, yang meyakini bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam menghadapi masalah dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengaitkan sebab-akibat dalam konteks pembelajaran.

b. Langkah – Langkah *Model Problem Based Learning* (PBL)

Huda dalam Simatupang & Ritonga (2023, hlm. 11) menjelaskan bahwa terdapat 5 tahapan dalam *Model Problem Based Learning* (PBL) diantaranya:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 1) Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan, topik tugas, jadwal dll).
- 2) Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan, topik tugas, jadwal dll).

- 3) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- 4) Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Dengan demikian penerapan model problem base learning dalam proses pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah oleh guru, kemudian secara berkelompok peserta didik diminta untuk berdiskusi mengkaji masalah yang diberikan guru.

Langkah – langkah model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Murfiah dalam Hafie & Muthi (2024, hlm. 345)

Tabel 2. 1 Sintaks Model *Problem Based Learning*

No	Sintaks Pembelajaran	Keterangan
1.	Orientasi peserta didik pada masalah	Memberitahukan kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran, menampilkan kejadian atau cerita yang dapat menghadirkan masalah baik berupa gambar, video, atau soal cerita, perlengkapan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas, memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pemecahan masalah
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diberikan, membentuk kelompok dengan beberapa orang teman.
3.	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan penelitian

		dan analisis data untuk mendapatkan hasil dan pemecahan masalah
4.	Mengembangkan dan menunjukkan hasil karya.	Membimbing peserta didik untuk mempersembahkan karya yang sesuai dengan tugas yang telah dilaksanakan, bisa berupa video, power point atau dalam bentuk laporan kegiatan
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membimbing peserta didik untuk mengemukakan apa yang telah dilaksanakan atau evaluasi terhadap proses pelaksanaan penelitian

Menurut Tasti (2024) dijelaskan terdapat tahapan *Problem Based Learning* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik:

1) Orientasi pada masalah

Guru menjelaskan proses belajar dan menyiapkan kelas agar peserta didik bisa memahami masalah yang akan mereka hadapi dalam kelompok. Materi yang diajarkan tentunya bisa digabungkan dengan alat bantu belajar seperti presentasi atau film, sehingga setiap peserta didik dapat memanfaatkan kemampuan visual mereka, bahkan menggunakan alat peraga agar peserta didik bisa menerapkan kemampuan kinestetik dalam belajar. Di tahap ini, peserta didik dapat belajar untuk mengerti dan menafsirkan instruksi yang diberikan.

2) Pengorganisasian peserta didik untuk belajar

Setelah guru menjelaskan, guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen. Pembagian heterogen bertujuan supaya tidak terjadi kesenjangan yang begitu signifikan antara kelompok satu dengan kelompok lain. Manfaat dari tahap ini adalah adanya kerjasama antar peserta didik, adanya validasi dari teman sebaya maupun guru dan meningkatkan interaksi antar teman sebaya. Tahap ini membuat peserta didik belajar untuk mengatur diri pada suatu kelompok.

3) Penyelidikan oleh peserta didik

Tahap penyelidikan merupakan tahap kelompok peserta didik mencari sumber pustaka maupun sumberdata online maupun offline. Pada tahapan ini peserta didik didorong untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis yaitu menginterpretasi dan menganalisis sumber data sedangkan guru berperan menjadi fasilitator yang membantu tiap kelompok dalam proses penyelesaian masalah.

4) Pengembangan dan penyajian hasil karya.

Setelah proses penyelidikan peserta didik menyusun hasil dari penyelidikan tersebut menjadi suatu hasil karya. Hasil karya peserta didik dapat berupa kliping, *powerpoint* maupun karya yang lain yang dapat dipresentasikan di depan kelas. Presentasi yang akan disajikan oleh peserta didik dibebaskan oleh guru sehingga tidak hanya power point saja yang digunakan tetapi bisa sesuai dengan kreativitas yang ingin disalurkan oleh peserta didik.

5) Mengevaluasi proses pemecahan masalah

Apresiasi dan evaluasi sangatlah diperlukan pada proses pembelajaran maka dari itu tahapan terakhir setelah setiap kelompok menyajikan hasil karya adalah apresiasi dan evaluasi kinerja kelompok. Pada tahapan ini setiap kelompok diberikan masukan oleh guru maupun kelompok peserta didik lain.

Menurut Novelni dan Sukma (2021, hlm. 3886) mengemukakan bahwa Secara umum, ada lima tahap yang dianggap sebagai langkah-langkah dalam menjalankan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*, yakni: 1) Orientasi peserta didik pada masalah. Peserta didik diarahkan pada pemahaman masalah. Pada fase ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan logistik, memotivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pemecahan masalah, dan memperkenalkan permasalahan. 2) Menyusun kegiatan. Pada fase ini, guru mengelompokkan peserta didik, membimbing mereka dalam menentukan dan menyusun tugas pembelajaran yang terkait dengan permasalahan. 3) Membimbing penyelidikan perorangan dan kelompok. Pada langkah ini, guru mendorong peserta didik untuk menghimpun informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen, dan melakukan penelitian guna mendapatkan penjelasan serta solusi terhadap masalah. 4) Menghasilkan dan menyajikan hasil. Pada fase ini, guru memberikan dukungan kepada peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi,

atau model, serta membantu mereka berkolaborasi dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas. 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Menurut Kunandar dalam Suhendar dan Ekayanti (2021, hlm. 18) mengemukakan bahwa langkah – langkah model *problem based learning* terdiri dari 1). Orientasi peserta didik kepada masalah. Dalam langkah ini peserta didik diberi suatu masalah sebagai titik awal untuk menemukan atau memahami suatu konsep. 2) Mengorganisasikan peserta didik. Langkah ini membiasakan peserta didik untuk belajar menyelesaikan permasalahan dalam memahami konsep. 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Dengan langkah ini peserta didik belajar untuk bekerja sama maupun individu untuk menyelidiki permasalahan dalam rangka memahami konsep. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya. Peserta didik terlatih untuk mengkomunikasikan konsep yang telah ditemukan. 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Langkah ini dapat membiasakan peserta didik untuk melihat kembali hasil penyelidikan yang telah dilakukan dalam upaya menguatkan pemahaman konsep yang telah diperoleh.

Dari beberapa penjelasan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari beberapa tahapan yang bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Langkah pertama adalah orientasi peserta didik pada masalah, di mana guru memotivasi dan mengarahkan peserta didik untuk memahami masalah yang akan dipecahkan. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk mengorganisasikan tugas belajar dan mulai melakukan penyelidikan dengan mencari informasi yang diperlukan. Setelah itu, mereka mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang dapat berupa laporan, presentasi, atau bentuk kreativitas lainnya. Pada tahap akhir, guru dan peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilalui, memberikan apresiasi, dan memberikan masukan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Secara keseluruhan, tahapan-tahapan ini bertujuan untuk mengembangkan

keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik dalam menghadapi masalah dunia nyata.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Putra dalam Ayu & Sriwati (2021, hlm. 304) model pembelajaran *problem base learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya (1) peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan karena peserta didik yang menemukan konsep tersebut, (2) peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, (3) pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh peserta didik, (4) peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, (5) peserta didik lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sifat sosial yang positif dengan peserta didik lainnya, (6) peserta didik dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, (7) dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir peserta didik

Menurut Hotimah dalam wandari dkk. (2024, hlm. 376) sebagai suatu model pembelajaran, model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

- 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- 4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBM dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

- 7) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- 8) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia

Menurut Kurniasi dalam Gani dkk. (2021, hlm. 55) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis masalah diantaranya, a) mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif peserta didik, b) dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya, c) meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, d) membantu peserta didik belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang serba baru, e) dapat mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar mandiri, f) mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah ia lakukan, g) dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna.

Menurut Ramadiani dan Fauzi (2022, hlm. 135) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari model *problem based learning* yaitu memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari harinya, selain itu pembelajaran secara berkelompok pada setiap pertemuan dapat menjadikan peserta didik terbiasa untuk mengkomunikasikan suatu masalah sesuai dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya, dan model *problem based learning* juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Menurut Nurhasanah dalam Amalia dan Hardini (2022, hlm. 426) menjelaskan terdapat beberapa kelebihan dari model *problem based learning* antara lain (1) Peserta didik lebih baik dalam memahami konsep karena merekalah yang menemukan dan menanamkan konsep tersebut. (2) Peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah dan menuntut keterampilan peserta didik dalam berpikir ke tingkat yang lebih tinggi. (3) Peserta didik mendapatkan manfaat pembelajaran karena masalah-masalah yang dipecahkan langsung berkaitan dengan kehidupan nyata, dengan hal ini peserta didik dapat merangsang motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. (4)

Menjadikan peserta didik menjadi individu yang mandiri dan dewasa, dan dapat mengemukakan pendapat serta mampu menerima pendapat orang lain. Terlebih peserta didik dapat mengembangkan sikap sosial yang positif diantara peserta didik. (5) Peserta didik dalam berkelompok saling berinteraksi dengan guru, serta teman kelompok, sehingga pencapaian ketuntasan belajar peserta didik dapat tercapai.

Menurut Zabit dalam Eksris (2021, hlm. 46) menyebutkan *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu : (a). Dalam PBL pembelajaran berkaitan dengan kehidupan nyata. (b). Pemecahan masalah dilakukan selama proses pembelajaran dan pembelajaran yang menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan kepada peserta didik. (c). PBL dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, (d). PBL membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa kelebihan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki berbagai kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kelebihan utama dari model ini adalah kemampuannya untuk membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam memahami konsep-konsep pembelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. PBL juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, model ini mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam proses belajar, mentransfer pengetahuan ke situasi baru, serta menumbuhkan motivasi dan minat untuk terus belajar. Dengan demikian, PBL tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia nyata melalui kemampuan analitis, pemecahan masalah, dan evaluasi diri.

d. Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Selain memiliki kelebihan menurut Rachmawati & Rosy (2021, hlm. 250) model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kekurangan yakni (1) Dalam menerapkan *Problem Based Learning* tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, Karena *Problem Based Learning* lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan

masalah, (2) Sulitnya dalam membagi tugas antar peserta didik karena peserta didik yang heterogen.

Menurut Hotimah dalam wandari dkk. (2024, hlm. 378) *Problem based learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
- 2) Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Menurut Ramadiani & Fauzi (2022, hlm. 135) ditemukan beberapa kelemahan model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model PBL memerlukan kesiapan dari pengetahuan awal peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru pada awal pembelajaran.
- 2) Dalam proses pembelajaran masih terdapat peserta didik yang terkesan kurang percaya diri dalam menyampaikan atau mengungkapkan ide-idenya, sehingga guru harus memotivasi para peserta didik dan membantu dalam menguasai keterampilan komunikasi matematisnya.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaan dan persiapan dalam penerapannya dalam kelas yang sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional.

Menurut Sanjaya dalam Auliah, dkk. (2023, hlm. 2030) terdapat beberapa kelemahan model *problem based learning* yaitu :

1. Peserta didik enggan mencoba jika merasa permasalahan yang diberikan menurutnya terlalu sulit atau bahkan tidak sulit untuk dipecahkan.
2. Membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Memungkinkan peserta didik untuk tidak mempelajari apa yang ingin dipelajari tanpa adanya alasan mengapa mereka harus menyelesaikan masalah tersebut.

Meskipun model *problem based learning* memiliki banyak kelebihan, seperti memacu semangat belajar dan mengembangkan potensi anak didik, namun

juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Van Der Vleuten dan Schuwirth dalam Rodiyah, (2023, hlm. 133) beberapa kekurangan tersebut meliputi kesulitan dalam mengevaluasi hasil pembelajaran dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran

Dari penjelasan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelemahannya adalah model ini tidak selalu cocok untuk semua materi pelajaran, terutama yang tidak memerlukan pemecahan masalah. Selain itu, tantangan lain muncul dalam pembagian tugas antar peserta didik yang heterogen, yang bisa menyebabkan ketidakseimbangan dalam kontribusi setiap individu. Beberapa peserta didik juga dapat merasa enggan atau kurang percaya diri, terutama jika mereka merasa masalah yang diajukan terlalu sulit atau jika mereka belum memiliki pemahaman materi yang cukup untuk menyelesaikannya. Proses pembelajaran dengan PBL juga memerlukan kesiapan pengetahuan awal dari peserta didik dan bisa memakan waktu yang lebih lama, baik dalam pelaksanaan maupun persiapan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penerapan PBL membutuhkan perhatian ekstra dalam motivasi peserta didik dan pengelolaan waktu yang efektif.

3. Media Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Citra & Rosy (2020, hlm. 264) *Quizizz* merupakan *platform* pembelajaran berbasis *game* edukasi yang menyajikan kuis interaktif. Media ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti untuk melakukan *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi guna mengukur pemahaman peserta didik, remedial, pekerjaan rumah, dan sebagainya. Keunikan dari *Quizizz* terletak pada pilihan jawaban yang dilengkapi dengan gambar dan variasi warna, yang membuatnya lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami soal yang diberikan. Selain itu, *Quizizz* juga memungkinkan adanya kompetisi sehat antara peserta didik, yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka. Pembelajaran di kelas dapat terasa monoton bagi peserta didik apabila evaluasi dilakukan hanya dengan teks yang dibacakan oleh guru. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, seperti

Quizizz, agar kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan peserta didik lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka, dan mengurangi rasa bosan dalam mengikuti proses evaluasi.

Menurut Ulhusna, dkk. (2021, hlm. 158) *Quizizz* adalah salah satu *platform digital* berbasis *game* yang digunakan untuk latihan soal maupun presentasi secara online, yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran digital ini, pendidik dapat menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih tertarik dan bersemangat dalam mempelajari materi tertentu, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Sattar, dkk. (2021, hlm. 96) *Quizizz* adalah aplikasi permainan edukatif yang bersifat naratif dan fleksibel, yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan dalam pembelajaran. Selain berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, *Quizizz* juga efektif digunakan sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Mengingat bahwa kegiatan pembelajaran di rumah sering kali dapat terasa membosankan bagi peserta didik, kehadiran media pembelajaran digital seperti *Quizizz* memberikan solusi praktis. Dengan kemudahan akses yang ditawarkan, guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk mengembangkan metode evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif dan efisien.

Menurut Hamran, dkk. (2023, hlm. 2) *quizizz* merupakan suatu *platform* media pembelajaran *online* yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran serta alat evaluasi, dimana didalamnya dapat memuat materi serta kuis berbentuk permainan yang bisa diakses melalui *smartphone* maupun komputer. Selain bisa digunakan sebagai media pembelajaran, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, ulangan harian, remedial dan lainnya. *Game Quizizz* memiliki banyak keunggulan diantaranya yaitu tampilannya yang menarik, mudah dioperasikan, dapat

memudahkan guru dalam penyampaian materi, menimbulkan interaksi serta partisipasi peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Haddar dan Juliano (2021, hlm. 4797) *Quizizz* adalah sebuah alat berbasis *web* yang berbentuk permainan, yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara daring. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka merasa lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini fitur *quizizz* yang digunakan yaitu fitur *quizizz paper mode*.

b. Jenis Media Pembelajaran Quizizz

1) Quizizz Mode Klasik

Menurut Purba dalam Kusumadewi dan Aeni (2022, hlm. 19) *quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas multi-pemain ke dalam proses pembelajaran di kelas, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Salah satu keunggulan dari media *quizizz* klasik adalah penyajian soal-soal yang dilengkapi dengan batasan waktu, yang memberikan tantangan bagi peserta didik untuk berpikir cepat dan akurat dalam menjawab soal-soal tersebut. Keterbatasan waktu ini melatih peserta didik untuk dapat menyelesaikan soal secara efisien dalam waktu yang telah ditentukan.

Agustina dan Rusmana (2020, hlm. 4) mengemukakan bahwa *Quizizz* klasik adalah sebuah alat berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas. Kuis yang dibuat dapat mencakup hingga empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan memungkinkan penambahan gambar pada latar belakang pertanyaan. Setelah kuis selesai dibuat, pengajar dapat membagikan kode akses kepada peserta didik, sehingga mereka dapat login dan berpartisipasi dalam kuis tersebut.

Menurut Jong dan Tacoh (2024, hlm. 135) *quizizz* klasik menerapkan metode pembelajaran berbasis kuis online yang menarik, di mana peserta didik dapat menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri sambil bersaing dengan peserta lainnya dalam kuis yang sama. Metode ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif.

Menurut Rahmania, dkk. (2023) mode klasik *quizizz* adalah fitur yang memungkinkan peserta untuk menjawab pertanyaan secara pribadi dalam batas waktu tertentu, dengan hasil yang dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Fitur ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang berfokus pada kompetisi individu.

Menurut Nababan, dkk. (2023) *quizizz* klasik mode adalah jenis permainan kuis di *platform quizizz* di mana peserta menjawab pertanyaan secara mandiri, satu per satu, dengan waktu yang ditentukan untuk setiap soal. Mode ini memungkinkan peserta untuk berkompetisi secara individu dan melihat skor mereka di akhir permainan.

2) Quizizz Paper Mode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis kertas untuk mengidentifikasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Rini dan Zuhdi (2023, hlm. 67) *Quizizz Paper Mode* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *Offline*, yakni peserta didik dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru dengan mengangkat *Q Cards* yang telah dibagikan dan guru akan memindai jawaban peserta didik dengan akun *Quizizz* di *Smartphone*. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode*, kuis interaktif yang dibuat disisipkan *video*, *audio* maupun gambar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan selain itu *Quizizz* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

Menurut Falah dalam Azizah, dkk. (2023, hlm. 283) aplikasi *Quizizz Paper Mode* merupakan permainan yang kreatif, inovatif, menantang, serta menyenangkan menjadi potensi guna menumbuhkan motivasi belajar bagi para peserta didik. Seiring dengan berjalannya waktu Aplikasi *Quizizz* menghadirkan fitur baru yakni *paper mode* (mode kertas). *Fitur paper mode* ini dimanfaatkan untuk membuat kuis interaktif tanpa menggunakan *internet*.

Menurut Winarsih dan Nisa (2023, hlm. 114) *Paper Mode Quizizz* adalah *fitur Quizizz* yang berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan *smartphone*. Ada dua prinsip yang harus digunakan, pertama guru sebagai *administrator* harus memiliki aplikasi di perangkatnya, yang berguna untuk

memindai kode peserta didik. Kedua, guru mencetak kode kartu untuk setiap peserta didik dimana kode kartu tersebut berisi nomor peserta didik yang berbeda berdasarkan absensi, hal ini untuk memudahkan penilaian guru. Dengan menggunakan aplikasi *Paper Mode Quizizz*, guru dapat menciptakan suasana belajar lebih bersemangat dan menyenangkan supaya mencapai tujuan pembelajaran.

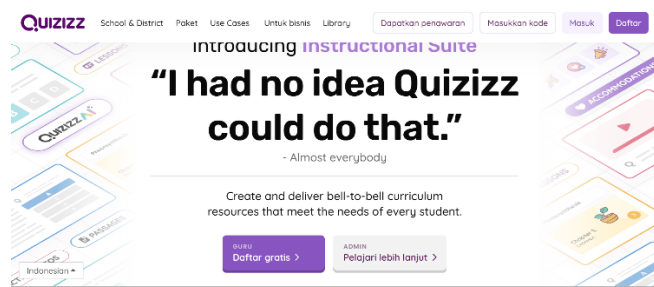
Menurut Fauziah dan Hadi dalam Magfiroh, dkk. (2024 hlm. 802) media *quizizz paper mode* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang menciptakan pembelajaran interaktif menggunakan media kertas barcode. Dalam penerapannya, peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan peserta didik menjawab melalui kertas barcode. Selain itu, media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pengertian menurut Angelina dalam Magfiroh, dkk. (2024 hlm. 802) menyatakan bahwa *quizizz* fitur *paper mode* mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong minat dan dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *quizizz paper mode* adalah fitur dari aplikasi *quizizz* yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif tanpa menggunakan koneksi internet. Dalam penggunaannya, guru mencetak kartu kode yang berisi nomor peserta didik untuk memudahkan penilaian, sementara peserta didik menjawab kuis melalui kartu *barcode* yang dipindai menggunakan aplikasi di perangkat guru. Fitur ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan menghibur, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. *Quizizz Paper Mode* juga dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran sebagai media pembelajaran inovatif.

c. Langkah – langkah Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

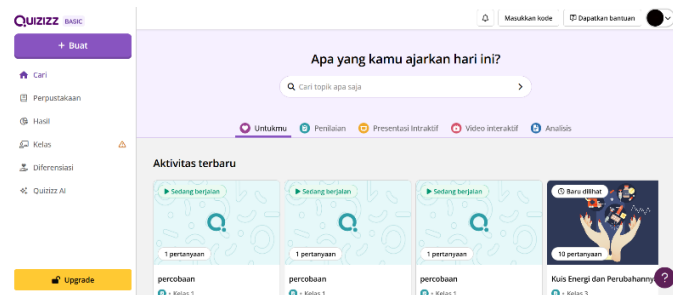
1) Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Mode Klasik

1. Buka website <https://quizizz.com/?lng=id> lalu tekan daftar dan lakukan pendaftaran dengan akun *email* pribadi anda



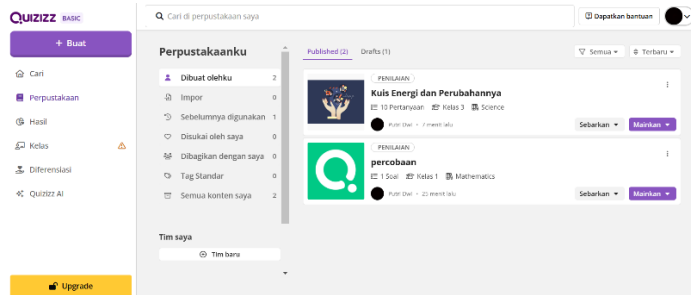
Gambar 2. 1 Tampilan awal web quizizz

2. Tekan bagian perpustakaan untuk melihat kuis yang sudah anda buat



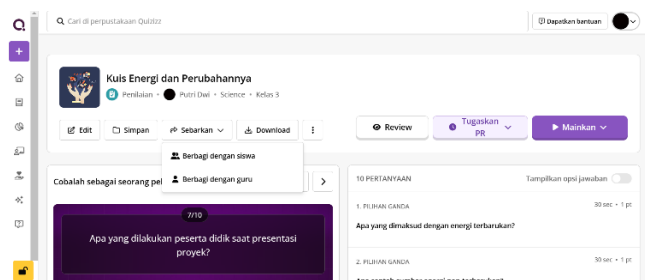
Gambar 2. 2 Tampilan menu quizizz

3. Setelah masuk ke halaman perpustakaan klik kuis yang akan dipakai



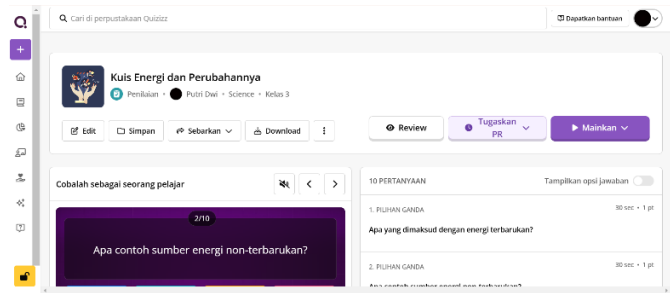
Gambar 2. 3 Tampilan perpustakaan di quizizz

4. Setelah masuk ke halaman kuis, tekan berbagi dengan peserta didik untuk membagikan kode quizizz



Gambar 2. 4 Tampilan kuis yang telah dibuat

5. Setelah membagikan kode kepada peserta didik, tekan mainkan untuk memulai kuis

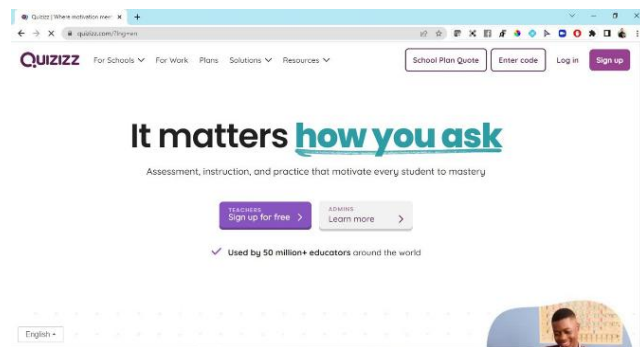


Gambar 2. 5 Tampilan untuk memulai kuis

2) Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode

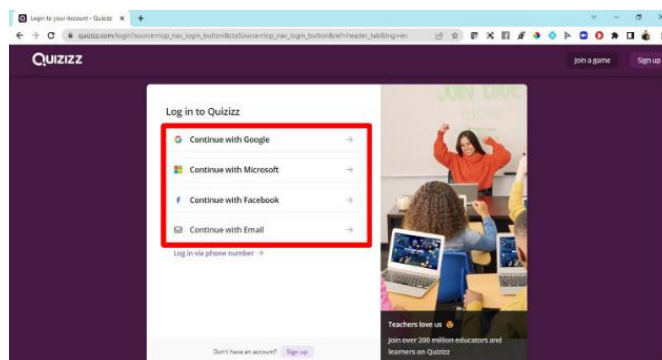
Langkah – langkah yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk dapat membuat sebuah kuis pada *web quizizz* adalah sebagai berikut:

1. Buka *website* <https://quizizz.com/?lng=id>



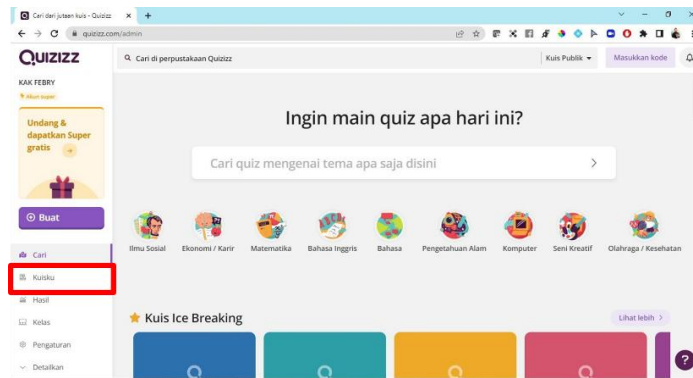
Gambar 2. 6 Tampilan Awal Web Quizizz

2. Daftar dengan akun *email* pribadi anda



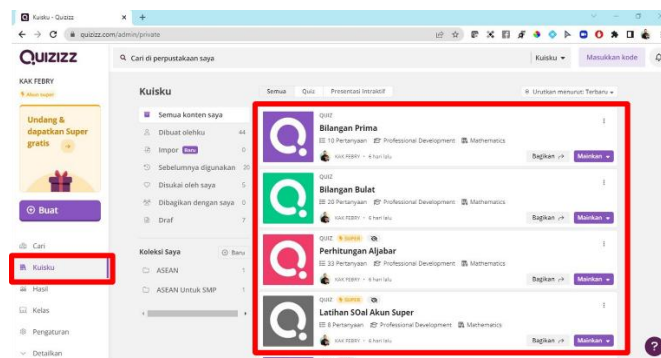
Gambar 2. 7 Tampilan Daftar Akun Quizizz

3. Pilih *menu* kuisku



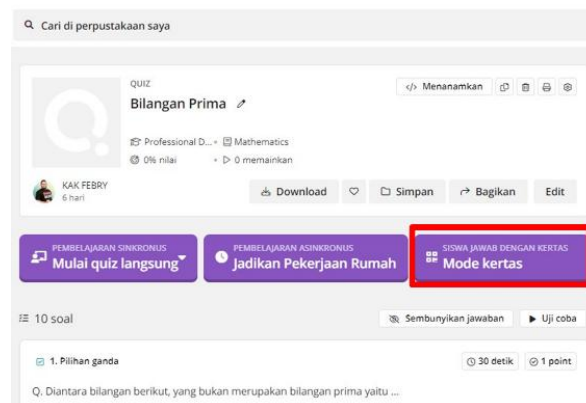
Gambar 2. 8 Tampilan Menu Quizizz

4. Pilih kuis yang sebelumnya telah anda buat



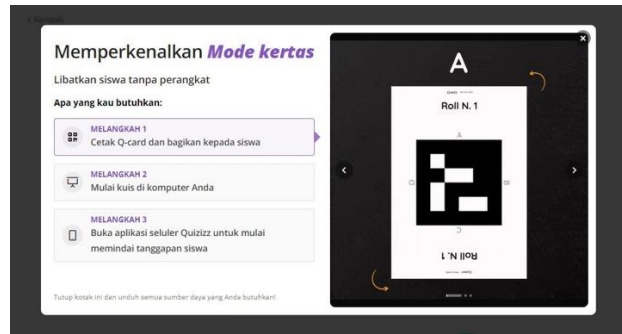
Gambar 2. 9 Tampilan Pilihan Kuis

5. Pilih tombol Mode Kertas (*Paper Mode*)



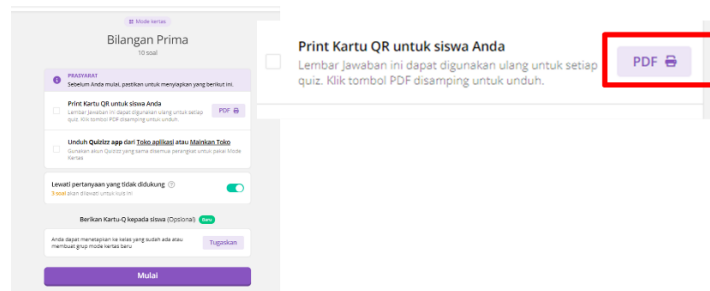
Gambar 2. 10 Tampilan kuis yang telah dibuat

6. Setelah itu anda akan masuk ke halaman pengaturan kuis, Pertama anda akan diarahkan untuk mencetak Q-Card untuk dibagikan kepada peserta didik.



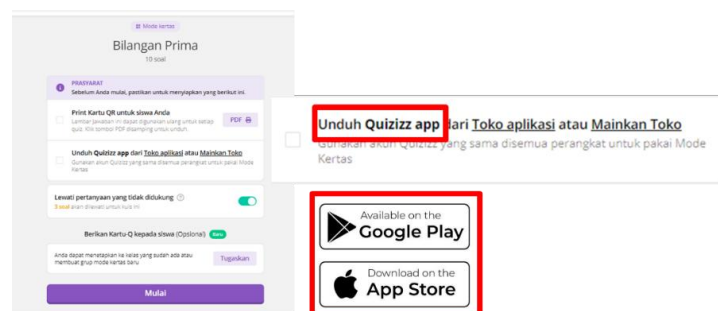
Gambar 2. 11 Tampilan Q-Card Peserta didik

7. Untuk mencetak Q-card silahkan klik tombol tulisan PDF dengan Ikon Printer.



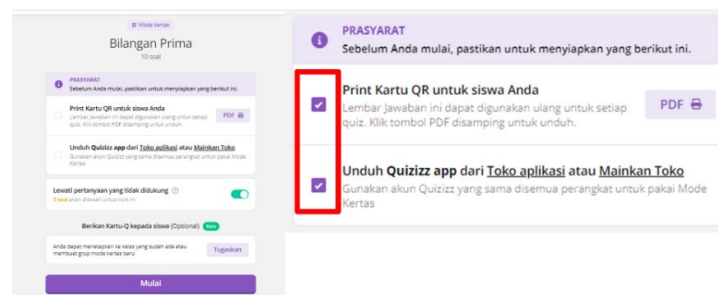
Gambar 2. 12 Tampilan Untuk Mencetak Q-Card

8. Setelah itu silahkan *download* terlebih dahulu aplikasi *quizizz* di *smartphone* anda.



Gambar 2. 13 Tampilan Untuk Mendownload Quizizz di Smartphone

9. Jika telah mengunduh aplikasi *quizizz* silahkan *checklist checkbox* yang ada.



Gambar 2. 14 Tampilan untuk Meng Checklist Checkbox

10. Klik ikon titik tiga untuk menambahkan daftar peserta/pemain.

Gambar 2. 15 Tampilan untuk Menambahkan Peserta

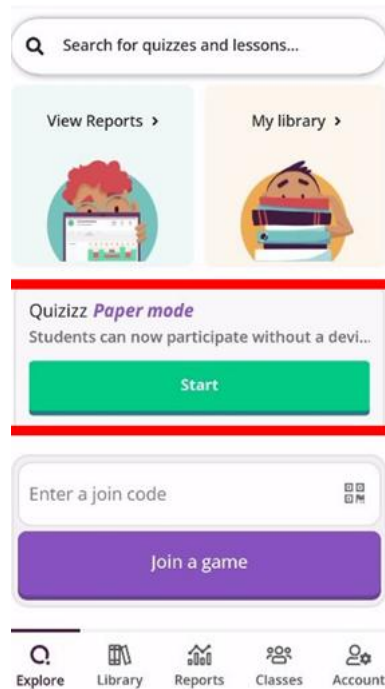
11. Ketikan nama peserta untuk menambahkan pemainnya, lalu klik tombol tambah peserta didik baru untuk menambahkan peserta didik selanjutnya, setelah itu klik tombol simpan untuk melanjutkan.

Gambar 2. 16 Tampilan untuk menambahkan peserta

12. Klik tombol mulai untuk melanjutkan ke kuis

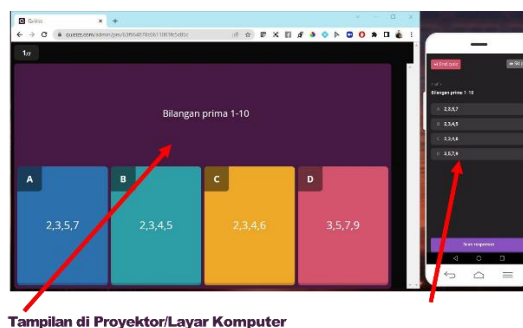
Gambar 2. 17 Tampilan untuk Memulai Kuis

13. Setelah itu anda akan diarahkan untuk membuka aplikasi *Quizizz* di *smartphone* Anda dengan menggunakan email yang sama dengan di *website* (*dashboard* kuis).
14. Pilih tombol *Start* pada *Quizizz Paper Mode* yang ada di aplikasi, setelah itu akan muncul kuis yang sudah diatur untuk dimainkan dengan mode kertas. Lalu klik/pilih maka akan diarahkan ke halaman kuis.



Gambar 2. 18 Tampilan *Start* Pada Kuis

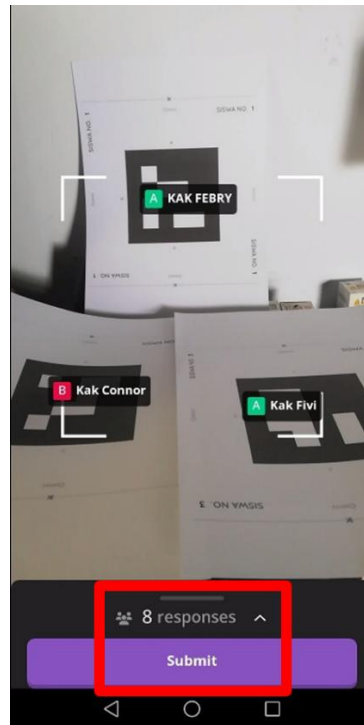
15. Tampilan pada saat quiz sedang berlangsung



Tampilan di Proyektor/Layar Komputer

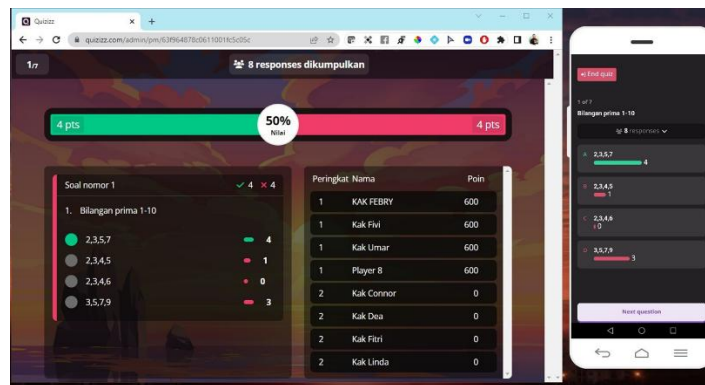
Gambar 2. 19 Tampilan Kuis Sedang Berlangsung

16. Setelah itu *scan/* pindai *Q-card* yang sebelumnya sudah di print, maka nama peserta/peserta didik akan muncul sesuai dengan kode kertas yang tersedia. Klik submit jika telah selesai memindai.



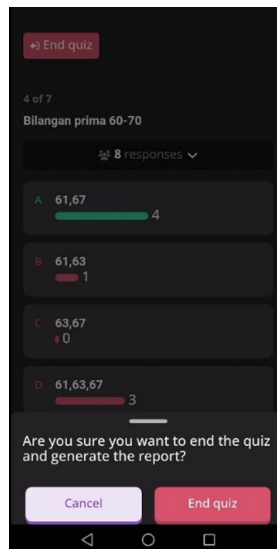
Gambar 2. 20 Tampilan Scan Q-cards

17. Maka tampilan di *dashboard Quizizz* di Laptop akan menampilkan, progress kuis, soal dan jawaban serta papan peringkat. Sedangkan di *Smartphone* akan menunjukkan soal dan progress jumlah yang memilih opsi jawaban. Klik tombol *next question* untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



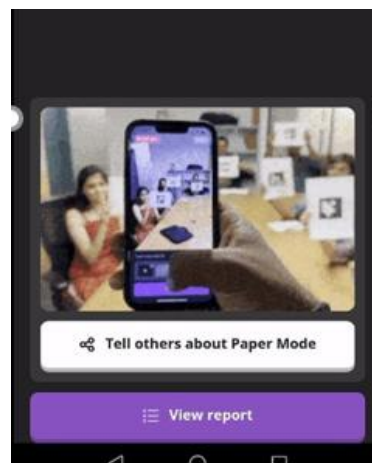
Gambar 2. 21 Tampilan Papan Peringkat Kuis

18. Untuk mengakhiri kuis, klik tombol *end quiz*, akan muncul jendela konfirmasi, pilih lagi *end quiz* dan akan muncul layar yang menunjukkan kuis telah berakhir. pilih tombol *view report* untuk melihat hasil (laporan) kuis yang dimainkan.



Gambar 2. 22 Tampilan Untuk Mengakhiri Quiz

19. Pilih tombol *view report* untuk melihat hasil (laporan) kuis yang dimainkan.



Gambar 2. 23 Tampilan untuk Melihat Hasil Kuis

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Tumolo (2022, hlm. 438) hasil belajar yang diharapkan dari peserta didik mencerminkan perkembangan kemampuan mereka dalam ranah kognitif, mulai dari tingkat dasar seperti mengingat hingga kemampuan yang lebih tinggi seperti analisis dan evaluasi. Hasil ini tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga sikap yang diharapkan terbentuk selama pembelajaran. Pengaruh positif dari hasil belajar dapat dilihat ketika peserta didik menunjukkan kemampuan baru dalam mengerjakan tugas atau soal-soal tes yang diberikan, dengan cara yang tepat, benar, dan sesuai dengan petunjuk serta batasan waktu yang telah ditentukan.

Kemampuan mereka untuk menyelesaikan soal dalam waktu yang efisien menjadi indikator bahwa mereka telah memahami materi dengan baik, serta mampu menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Dengan demikian, hasil belajar yang tercapai menunjukkan efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian tujuan yang diinginkan.

Menurut Sudjana dalam Ariandhini & Anugraheni (2022, hlm. 243) mengemukakan bahwa hasil belajar merujuk pada segala hal yang berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengukuran hasil belajar memiliki peran penting untuk menilai sejauh mana pengalaman belajar yang telah diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran, serta untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang telah berkembang dalam berbagai aspek tersebut.

Menurut Sumarni dalam sulikah, dkk. (2020, hlm. 552) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup perubahan dalam sikap atau perilaku individu, yang tidak hanya terbatas pada perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi keterampilan, kemampuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, dan penguasaan yang semuanya dilakukan dengan kesadaran dan tujuan yang positif. Proses ini bersifat berkelanjutan dan permanen. Tujuan utama seseorang belajar di sekolah adalah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya tidak dimilikinya, sehingga ia dapat bertransformasi dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi pengetahuan, tetapi juga sikap, pemikiran, dan perilaku individu.

Menurut Ibrahim dalam Yandi, dkk. (2023, hlm. 15) hasil belajar sejatinya mencerminkan perubahan perilaku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran tertentu. Keberhasilan pendidik dan pengajaran dapat diukur apabila perubahan yang terjadi pada peserta didik merupakan hasil dari pengalaman belajar yang dilalui, yaitu melalui program dan kegiatan yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam kegiatan pengajaran. Dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik, dapat dievaluasi sejauh mana kemampuan, perkembangan, dan tingkat keberhasilan dalam sistem pendidikan.

Menurut Irawati, dkk. (2021, hlm. 45) hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku individu yang terjadi sebagai dampak dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang umumnya diukur dengan angka atau simbol huruf sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik memberikan gambaran mengenai sejauh mana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru selama proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mencakup perubahan dalam berbagai aspek kemampuan, baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan, kebiasaan, dan penguasaan yang bersifat sadar, positif, dan berkesinambungan. Hasil belajar yang diharapkan adalah tercapainya kemampuan baru yang dapat diaplikasikan dengan baik dan benar sesuai dengan petunjuk serta waktu yang ditetapkan dalam tugas atau tes yang diberikan. Pengukuran hasil belajar penting untuk mengetahui sejauh mana pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran dan sejauh mana perubahan yang terjadi pada diri mereka. Dengan demikian, tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi diri mereka, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang akan berpengaruh pada tingkah laku mereka secara positif dan berkelanjutan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Astiti, dkk (2021, hlm. 194) faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, mencakup kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan luar peserta didik, seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Setiap peserta didik umumnya memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga penting bagi peserta didik untuk mengenali dan memahami gaya belajar mereka sendiri agar dapat menggunakannya dengan tepat. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami,

menerima, dan mengolah informasi selama proses belajar. Selain faktor internal, faktor eksternal seperti pemanfaatan media belajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Sedangkan menurut Ridhoi'I (2022, hlm. 127) mengemukakan bahwa variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mencakup indikator positif dan negatif dari faktor internal dan eksternal, seperti perilaku belajar, minat belajar, motivasi belajar, kecerdasan emosional, serta pengaruh dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Indikator positif dari faktor internal dan eksternal merupakan aspek yang perlu diperhatikan dengan cermat, karena hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan peserta didik. Guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam memantau dan mendukung perkembangan faktor-faktor tersebut. Jika faktor internal dan eksternal peserta didik tidak dapat dikembangkan secara optimal, maka hasil belajar peserta didik dapat terhambat atau tidak maksimal. Salah satu aspek yang sangat penting adalah perilaku atau kebiasaan belajar yang dimiliki oleh peserta didik, yang dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebiasaan belajar di rumah, di sekolah, serta interaksi mereka dengan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kebiasaan belajar yang baik, yang terbentuk melalui lingkungan yang mendukung, memiliki peranan yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Menurut Maulidya & Nugraheni (2021, hlm. 2585) juga menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada elemen yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kemampuan verbal dan nonverbal, minat belajar, motivasi belajar, dan aspek afektif yang mempengaruhi proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan luar diri peserta didik, yang mencakup sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, peran guru, penggunaan media pembelajaran, serta faktor-faktor lain yang mendukung atau menghambat proses belajar. Kedua faktor tersebut memainkan peran penting dalam menentukan hasil belajar, meskipun aspek afektif, seperti sikap dan emosi peserta didik, cenderung lebih dominan dalam mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Menurut Slameto dalam Damayanti, (2022, hlm. 101) terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar, namun faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada elemen-elemen yang terdapat dalam diri individu yang sedang menjalani proses pembelajaran, sementara faktor eksternal mencakup elemen-elemen yang berasal dari lingkungan luar individu tersebut.

Sedangkan menurut Syah dalam Damayanti, (2022, hlm. 101-102) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal mencakup kondisi jasmani dan rohani peserta didik, yang berasal dari dalam diri mereka. Faktor eksternal berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik yang dapat mempengaruhi proses belajar mereka. Sedangkan faktor pendekatan belajar merujuk pada upaya yang dilakukan peserta didik dalam belajar, yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran materi-materi yang diajarkan.

Berdasarkan penjelasan para ahli, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua jenis faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari diri peserta didik, seperti kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, motivasi, serta gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga penting bagi mereka untuk mengenali dan menyesuaikan gaya belajarnya agar dapat lebih mudah dalam menerima dan mengolah informasi. Faktor eksternal, di sisi lain, mencakup pengaruh dari lingkungan luar diri peserta didik, seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah, termasuk media pembelajaran yang digunakan. Baik faktor internal maupun eksternal saling berinteraksi dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dengan aspek afektif seperti perilaku dan kebiasaan belajar menjadi faktor dominan. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengembangkan kedua faktor ini, karena jika keduanya tidak diperhatikan, dapat berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penting untuk memperhatikan kedua faktor ini secara seimbang.

c. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator hasil belajar yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Menurut Ricardo & Meilani (2017, hlm. 85) indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan untuk menilai sejauh mana kompetensi peserta didik berkembang selama proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan atau aspek kognitif saja, tetapi juga mencakup perubahan perilaku yang lebih positif pada peserta didik (afektif) dan kemampuan keterampilan praktis yang diperoleh peserta didik (psikomotorik). Meskipun demikian, ranah kognitif tetap menjadi fokus utama yang sering kali mendapat perhatian lebih besar dari guru dalam menilai pencapaian hasil belajar peserta didik.

Menurut Bahri & Zain dalam Rahman (2021, hlm. 299) menjelaskan bahwa indikator hasil belajar merujuk pada ciri-ciri yang dapat diamati, dilihat, dan diukur sebagai tanda bahwa peserta didik telah mengalami proses belajar, yang tercermin melalui perubahan yang terjadi pada diri mereka. Indikator tersebut juga mencakup kemampuan dan tugas-tugas yang merupakan bagian dari kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Beberapa aspek yang menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam belajar antara lain adalah antusiasme dalam menyelesaikan tugas, ketekunan dalam menyampaikan ide atau pemikiran, keberanian dalam mengajukan pertanyaan, serta kemampuan untuk memberikan jawaban yang tepat ketika diberikan pertanyaan.

Straus, Tetroe, dan Graham dalam Fauhah & Rosy (2020, hlm. 327-328) menjelaskan indikator hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu: 1) Ranah kognitif, yang fokus pada kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan akademik melalui proses pembelajaran atau penyampaian informasi, 2) Ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang mempengaruhi perubahan perilaku peserta didik, dan 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan dalam kinerja keterampilan atau praktik untuk menguasai keterampilan tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas, indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Moore dalam Fauhah dan Rosy (2020, hlm. 327-328) indikator hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, yang mencakup aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, serta evaluasi, yang semuanya berperan penting dalam mengukur sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi secara mendalam. Ranah afektif, yang berfokus pada sikap, penerimaan, respons terhadap stimulus pembelajaran, serta kemampuan dalam menentukan nilai dan pendapat yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Sedangkan ranah psikomotorik, yang melibatkan keterampilan motorik seperti gerakan dasar, gerakan generik, gerakan ordinatif, dan gerakan kreatif, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan keterampilan fisik dan motorik dalam berbagai situasi praktis.

Pada konsep Taksonomi bloom dalam Yuswanto (2022, hlm. 67) menjelaskan bahwa sasaran atau tujuan pembelajaran itu dibagi menjadi tiga bidang diantaranya yaitu :

- 1) Kemampuan Intelektual / kognitif. Kemampuan kognitif ini meliputi pengetahuan dan kemampuan berfikir yang dimana digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan serta pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran.
- 2) Keterampilan Psikomotorik. Kemampuan ini meliputi keterampilan dalam membuat sebuah kerajinan, tangan teknik menembak, dan lain – lain.
- 3) Perasaan / emosi / afektif. Pada bidang ini kemampuan afektif yaitu meliputi sikap, konsep diri, dan lain - lain.

Adapun penjelasan mengenai ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik dengan menggunakan tabel menurut Bloom dalam (Ariyana, dkk., 2018, hlm. 6-12).

Tabel 2. 2 Ranah Kognitif

	Proses Kognitif		Pengertian
C1	LOTS	Mengingat	Menguasai materi / informasi penting dari ingatan.
C2		Memahami	Memberikan makna selama kegiatan belajar mengajar.

C3		Mengaplikasikan	Mengikuti prosedur di lingkungan yang asing.
C4	HOTS	Menganalisis	Memecahkan materi kedalam bagian – bagian terpisah untuk mengidentifikasi dan menghubungkan bagian – bagian secara menyeluruh.
C5		Mengevaluasi	Melakukan keputusan berdasarkan standar atau kriteria
C6		Mencipta	Mendudukan komponen secara fungsional.

Tabel 2. 3 Ranah Afektif

Proses Afektif		Pengertian
A1	Penerimaan	Keterampilan peserta didik untuk menerima rangsangan eksternal
A2	Menanggapi	Menunjukkan minat untuk menerima eksternal.
A3	Penilaian	Memberikan kepercayaan dan nilai kepada stimulus tertentu
A4	Mengelola	Membuat sistem nilai dan menetapkan dan memprioritaskan nilai nilai tersebut
A5	Karakterisasi	Kombinasi dari semua sistem nilai seseorang yang berdampak pada tingkah laku

Tabel 2. 4 Ranah Psikomotorik

Proses Psikomotor		Pengertian
P1	Imitasi	Mengikuti perilaku orang lain
P2	Manipulasi	Melaksanakan keterampilan atau pembuatan produk dengan menirukan pedoman umum daripada berdasarkan pengalaman

P3	Presisi	Memiliki kemampuan untuk membuat produk dengan proporsi, ketepatan, dan akurasi.
P4	Artikulasi	Membuat produk atau keterampilan berubah agar sesuai dengan kondisi baru
P5	Naturalisasi	Menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan mengembangkan keterampilan secara otomatis menggunakan tenaga fisik atau mental yang tersedia

Dari penjelasan mengenai indikator hasil belajar menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Indikator hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang mencakup tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir peserta didik terhadap materi pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik mengukur keterampilan atau kemampuan praktis peserta didik, seperti keterampilan teknis dan fisik. Ranah afektif menilai perubahan tingkah laku, sikap, dan perasaan peserta didik, yang mencakup aspek seperti konsep diri dan sikap terhadap pembelajaran. Pada penelitian ini indikator yang digunakan yaitu sesuai dengan konsep Taksonomi Bloom mencakup ranah kognitif dengan level kognitif C1 sampai C6.

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjelaskan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran *quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, diantaranya: pertama penelitian yang dilakukan oleh Sukartini (2022, hlm. 73-82) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan Evaluasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas, pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* efektif

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari 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.

Kedua, penelitian ini dilakukan oleh Lestari, dkk. (2023, hlm. 8589-8596) yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Peterongan”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas, pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor indikator aktivitas pembelajaran pada siklus I pertemuan I adalah 67 dan pada pertemuan II perolehan nilai sebesar 74 dengan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 71% dengan kategori rendah. Sedangkan pada siklus II pada pertemuan I rata-rata nilai sebesar 81 dan pada pertemuan II perolehan nilai sebesar 93 rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 87% dengan kategori tinggi dengan rata-rata nilai 90. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media Quizizz pada peserta didik kelas II SDN peterongan dapat meningkatkan hasil belajar.

Ketiga, penelitian ini dilakukan oleh Yuliana dan Winanto (2022, hlm. 7379-7389) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9” Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas, pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang tuntas pada siklus I ada 4 peserta didik yang tuntas atau 50%, sedangkan siklus II

berjumlah Ada ada 6 peserta didik yang tuntas atau 75%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keempat, penelitian ini dilakukan oleh Wiwi Novianti (2022, hlm 19-27) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sd”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas, pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA dengan persentase ketuntasan 92%.

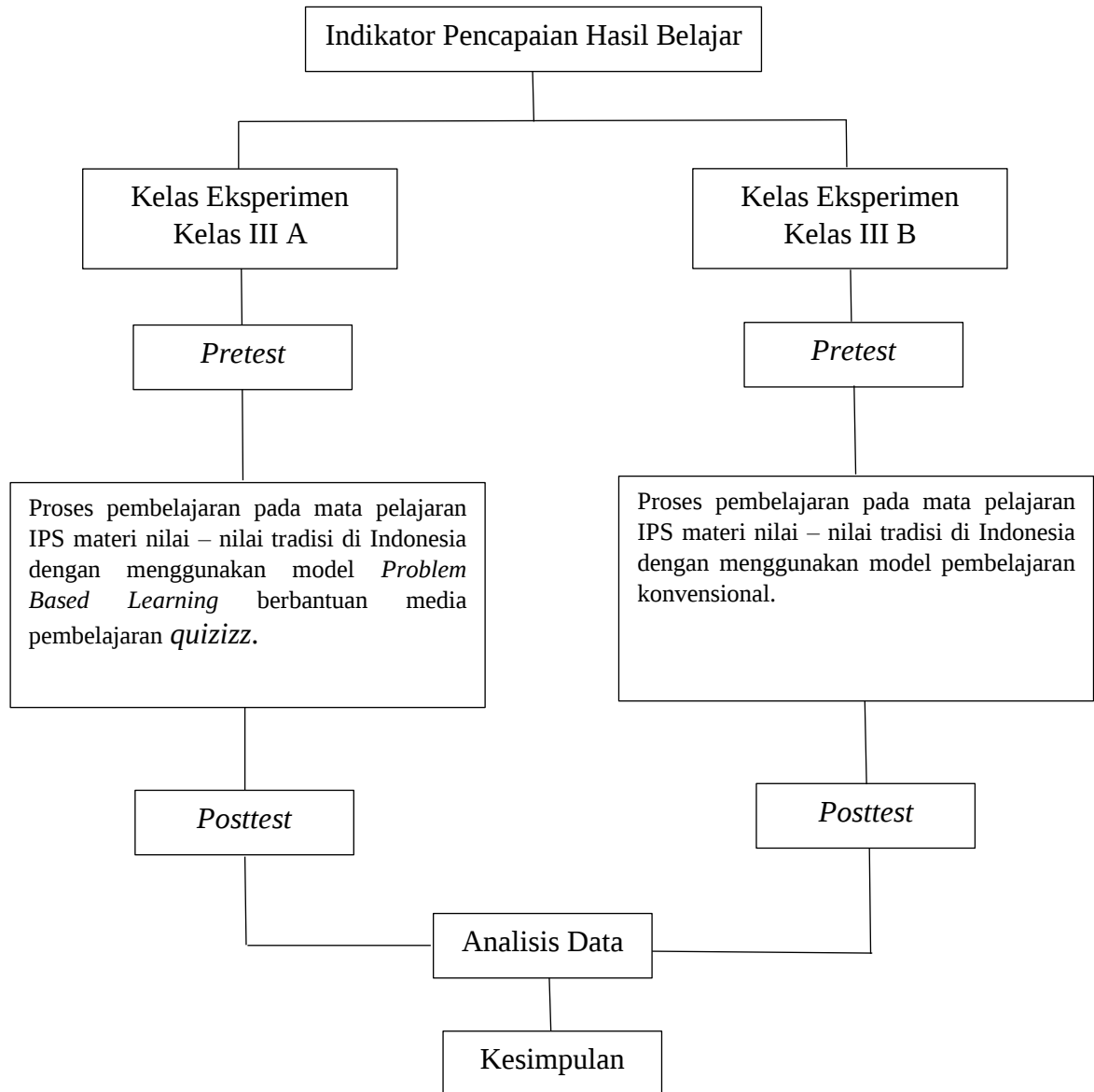
Kelima, penelitian ini dilakukan oleh Kusuma dan Kasriman (2024, hlm. 544-554) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Peserta Didik Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata yang kelas kontrol 61,83 sedangkan nilai rata – rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 80,83 berdasarkan pemaparan diatas bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas 4 SD.

Secara garis besar dapat disimpulkan, penelitian-penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* secara konsisten dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang dimaksud meliputi peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, serta peningkatan keterlibatan dan pencapaian peserta didik dalam tugas-tugas pembelajaran. Penggunaan PBL dengan *Quizizz* terbukti efektif dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif, memahami materi dengan lebih baik, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal dari siklus ke siklus.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan pondasi utama dalam penelitian yang dibangun berdasarkan fakta-fakta, observasi, serta kajian pustaka yang relevan. Oleh karena itu, dalam kerangka berpikir, teori, dalil, atau konsep-konsep yang digunakan sebagai landasan penelitian akan disusun secara sistematis. Pada bagian ini, variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian akan dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti, sehingga dapat memberikan dasar yang kuat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian tersebut (Syahputri, dkk, 2023, hlm. 161). Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan langkah selanjutnya adalah dilakukan lagi *posttest* (tes akhir). Langkah selanjutnya adalah analisis data hasil pretest dan posttest peserta didik untuk melihat apakah ada peningkatan dari hasil pretest ke posttest. Langkah terakhir yaitu kesimpulan, yang menyimpulkan apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. 24 Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Tabrani (2023, hlm. 322) Asumsi penelitian merujuk pada semua pernyataan yang dapat diuji kebenarannya melalui eksperimen atau percobaan dalam proses penelitian. Dalam penelitian, biasanya digunakan asumsi dasar karena kenyataan di kehidupan sehari-hari melibatkan faktor-faktor yang sangat kompleks. Beberapa asumsi dapat disampaikan secara eksplisit, sementara yang lainnya mungkin hanya disampaikan secara implisit. Meskipun demikian, pada dasarnya asumsi-asumsi tersebut tetap dapat dikomunikasikan, meskipun kadang-kadang

hanya dalam bentuk tersirat melalui pernyataan atau konteks yang lebih luas. Asumsi dasar pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas III di SDN 066 Halimun lebih tinggi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran *Quizizz* dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Menurut Nazir dalam Syahroni, (2022, hlm. 49) Hipotesis merupakan sebuah dugaan atau penjelasan sementara terhadap masalah yang sedang diteliti. Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis ini hanya berfungsi sebagai jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya. Untuk memastikan keabsahannya, dibutuhkan penelitian lebih lanjut guna membuktikan atau mengonfirmasi hipotesis tersebut.

Berdasarkan apa yang disampaikan pada kerangka pemikiran adapun hipotesis dalam penelitian ini menjawab rumusan masalah ketiga yaitu hasil belajar peserta didik yang memperoleh model *problem based learning* berbantuan *quizizz* diharapkan akan lebih meningkat dari pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Adapun rumus perumusan hipotesis atau jawaban sementara penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *quizizz* dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas III Sekolah Dasar.