

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan peserta didik. Hal ini berkaitan dengan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 menurut Iskandar (2019, hlm. 100) dikatakan:

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka dididik orang tua di dalam rumah, dan memasuki taman kanak-kanak yaitu lingkungan bermain dan belajar diluar rumah. Selain itu terdapat tujuan pendidikan sekolah dasar itu sendiri yaitu meletakkan kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup secara mandiri dan mengikuti pendidikan secara lanjut. Dengan adanya pendidikan sekolah dasar ini dapat menjadikan seorang anak membentuk individu yang mampu hidup secara berkelompok. Dari tujuan pendidikan sekolah dasar di atas, pemahaman konsep peserta didik juga sangat penting untuk diperhatikan.

Pemahaman konsep peserta didik adalah merupakan salah satu aspek yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan kemampuan pemahaman konsep membuat peserta didik lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan karena peserta didik mampu mengaitkan dan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan konsep yang telah dipahaminya. Sebaliknya, jika peserta didik kurang memahami suatu konsep yang diberikan peserta didik akan cenderung mengalami kesulitan dalam menggunakan dan memilih prosedur tertentu dalam mengaplikasikan konsep dan algoritma pemecahan masalah.

Dari permasalahan di atas, terdapat beberapa masalah pada kegiatan pemahaman terutama pada pembelajaran IPAS diantaranya kurangnya pemahaman belajar dari peserta didik, hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya motivasi, model pembelajaran yang tidak menarik, atau kurangnya relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, yang menjadi masalah pada kegiatan pembelajaran IPAS yaitu kesulitan memahami materi. Dimana pembelajaran IPAS yaitu gabungan dari pembelajaran IPA dan IPS.

Pembelajaran IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. *Sain* memiliki tiga kompetensi yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses, dan sikap. IPS merupakan pengetahuan. Mata pelajaran IPAS sering dianggap susah untuk dipelajari dikarenakan banyak materi yang membutuhkan penalaran, pemahaman, dan butuh hafalan, disebabkan pada pelajaran IPAS juga banyak yang menggunakan hitungan rumus tetapi juga ada hafalan materi juga.

Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lestari (2023, hlm. 85-89) hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan *prosentase* nilai hasil evaluasi. 27 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang menyelesaikan belajar hanya 11 peserta didik dan 16 peserta didik tidak tuntas belajar dengan proporsi ketuntasan belajar 41% dengan rata-rata nilai 55 dengan kategori rendah. Mengalami peningkatan pada hasil tes siklus I ketuntasan mencapai 71% dengan rata-rata rata-rata nilai 77 dengan kategori rendah dan pada siklus ke II mencapai 87% dengan kategori tinggi rata-rata nilai 90. Dengan hasil penelitian terdahulu di atas, peneliti menggunakan Model *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz*, sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran IPAS.

Untuk mendapatkan peningkatan terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning*, menurut Sudarman (2005, hlm. 69) mendefinisikan “*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran”. Pembelajaran berbasis masalah atau PBL harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dipecahkan.

Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah atau PBL memiliki tahapan untuk membimbing peserta didik. Pada tahapan ini pendidik membimbing peserta didik pada kesadaran adanya kesenjangan yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik, pada tahapan ini adalah peserta didik dapat menentukan atau menangkap kesenjangan yang terjadi dari berbagai masalah yang ada. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan memfokuskan bagaimana peserta didik mampu melatih dan juga memecahkan masalah dalam pemahaman konsep. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, peneliti ingin menggabungkan model tersebut dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* ialah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser website*. Melalui aplikasi ini, pendidik dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi. Pendidik dapat terkoneksi dengan seluruh pendidik didunia dan dapat mengakses *quiz* daring yang dibuat oleh pendidik lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam mode ‘*live*’ diruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode ‘*homework*’.

Pembelajaran berbasis permainan ini menyediakan *timer*; kapan *quiz* akan dibuka dan kapan akan berakhir. Peserta didik hanya perlu diberikan game pin dan mereka akan tetap dapat belajar dimana pun mereka berada. Peserta didik pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu. Keunggulan *Quizizz* adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan

kecepatan peserta didik. Peserta didik tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Di samping itu, nilai dapat diunduh dalam bentuk dokumen *excel* sehingga memudahkan pendidik dalam melakukan penilaian. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPAS Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Peserta Didik Kelas IV SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS.
2. Model pembelajaran kurang menarik, kurang dikaitkan dengan teknologi, sehingga model yang digunakan masih kurang tepat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD?.
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz*?.
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka tujuan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz*

terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap kemampuan pemahaman pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat, baik segi teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran, sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV SD melalui aplikasi *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

a. Manfaat Bagi Pendidik

Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran, serta menambah pemahaman dan informasi dalam menerapkan media pembelajaran *Quizizz* secara tepat untuk memperluas pembelajaran gerak peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penggunaan model *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat memperluas pemahaman konsep peserta didik dan mampu memecahkan permasalahan pada pembelajaran IPAS.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Model *Problem Based Learning* dapat menjadi bahan masukan

sebagai referensi dan pihak sekolah menyarankan para pendidik untuk menggunakan pola yang berbeda dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan permasalahan nyata sebagai konteks untuk membantu peserta didik dapat memecahkan masalah dan mendapat pengetahuan. Menurut Sari (dalam Firdaus, A., dkk., 2021, hlm. 93), model pembelajaran *Problem Based Learning* terdiri dari lima tahap: orientasi peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik, bimbingan individu dan kelompok dalam penyelidikan, pengembangan dan presentasi hasil karya, dan analisis.

Menurut Duch (dalam Shoimin, 2014, hlm. 130) Pengertian dari model *Problem Based Learning* adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Sedangkan menurut Finkle and Torp (dalam Shoimin, 2014, hlm. 130) PBM atau PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Model *Problem Based Learning* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan peserta didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga peserta didik diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus peserta didik diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah menurut Kamdi (dalam Nova, M., 2020, hlm. 150). *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang

menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Sudarman, 2005, hlm. 69). *Problem Based Learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Rusma, 2010, hlm. 229).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata. Model *Problem Based Learning* sebagai sebuah konteks bagi para peserta didik dalam berlatih bagaimana cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi ajar yang dibicarakan.

2. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep diartikan kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari, seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung ia lakukan. Peserta didik dikatakan dapat memahami suatu konsep apabila peserta didik dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang suatu konsep dengan menggunakan kata-kata sendiri (Susanto, 2013, hlm. 8).

Pemahaman tentang sesuatu menghasilkan suatu pengetahuan. Konsep adalah kesepakatan bersama untuk penamaan (pemberian label) sesuatu dan merupakan alat intelektual yang membantu kegiatan berpikir dan memecahkan masalah (Samlawi dan Bunyamin, 2001, hlm. 10). Penyederhanaan penamaan tersebut dilakukan agar lebih mudah dalam mengenal, mengerti, dan memahami sesuatu tersebut. Menurut Purwanto

(dalam Siswanto, R., dkk., 2024, hlm. 11) “Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya”.

Hal itu sejalan dengan pendapat Uno dan Mohamad (2014, hlm. 57) yang menyatakan bahwa “Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya”. Menurut Samatowa (2016, hlm. 52) “Konsep merupakan abstraksi yang berdasarkan pengalaman”. Letak sebuah konsep dalam pembelajaran IPA merupakan bagian dari produk yang meliputi fakta-fakta IPA.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep atau fakta dan menjawabnya dengan menggunakan kalimat sendiri tanpa mengubah arti dari konsep yang dimaksudkan. Pemahaman konsep diartikan merupakan proses pemaparan suatu fakta atau konsep secara rinci, melalui pengamatan dan percobaan.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Purnawanto (2022, hlm. 2) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana atau konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Menurut Susilowati (2023, hlm. 3) realita yang ditemui di kelas ketika pembelajaran IPAS, yakni pendidik bersifat dominan dengan mengajarkan IPAS secara terpisah antara IPA dan IPS, serta materi yang disampaikan hanya bersifat informatif dan menghafal.

Wahyana (dalam Trianto, 2010, hlm. 136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Sedangkan Susanto (2013, hlm. 167) mengatakan *sains* atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah ilmu yang mengkaji tentang alam yaitu segala sesuatu yang terdapat di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya. Ilmu pengetahuan alam ini sangat penting dipelajari, karena segala aktivitas manusia yang selalu berhubungan erat dengan alam. Sehingga hidup manusia tergantung di alam, maka IPA dijadikan mata pelajaran mulai dari jenjang SD hingga SMA (Kusumaningrum, 2018, hlm. 59).

IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik serta membahas tentang fakta dan gejala alam. Fakta dan gejalagejala alam tersebut bisa menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya berbentuk verbal namun juga faktual. Hakikat IPA sebagai proses diharapkan mampu membentuk pembelajaran IPA yang empirik dan faktual (Wedyawati & Lisa, 2018, hlm. 156). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA yaitu ilmu yang berkaitan dan mempelajari tentang gejala alam serta kebendaan secara sistematis, tersusun secara teratur, berfungsi secara umum, sehingga menerima kumpulan berupa hasil observasi dan eksperimen.

4. Aplikasi Quizizz

Pembelajaran *online* atau daring menggunakan beberapa media platform berbasis proyek, memberikan banyak peluang kepada peserta didik agar mudah mengakses bahan ajar secara mandiri, memahami konsep secara lebih mendalam, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik hal ini dikarenakan pembelajaran lebih familiar dengan keseharian peserta didik apalagi dalam pelaksanaan pengaplikasian menggunakan *smart phone* atau *gadget* (Pratiwi dan Abidin, 2020, hlm. 3). Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu media aplikasi pembelajaran *daring* yang menyenangkan dapat diakses oleh peserta didik dan pendidik secara mudah. Aplikasi pembelajaran *online*

yang memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk *quis* sehingga, dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas *online* oleh pendidik secara praktis (Agustina dan Rusmana, 2020, hlm. 1).

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah *quis* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba (dalam Marunung & Nurhairani, 2020, hlm. 298), bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu menurut Purba (2019, hlm. 33) *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis *games*, seakan-akan pengguna aplikasi dibawa ke aktivitas yang membuat di kelas menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan *Quizizz* adalah pembelajaran online atau daring menggunakan beberapa media platform berbasis proyek, memberikan banyak peluang kepada peserta didik, dimana pembelajaran online yang memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk kuis.

G. Sistematika Penulisan

Menurut buku panduan skripsi dan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS (2022, hlm. 36-47) bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

Pada BAB I Pendahuluan berisi tentang pokok permasalahan yaitu latar belakang masalah, identifikasi penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Pada BAB II mencakup tentang beberapa pokok permasalahan dari berbagai referensi, baik dari jurnal penelitian yang sudah dilakukan maupun jurnal lainnya yang berkaitan dengan bahasan pada penelitian yang dilakukan penulis. Dilengkapi juga dengan berbagai penjelasan mengenai

teori dasar yang berkaitan dengan variabel penelitian yang dapat membantu untuk proses analisa masalah yang meliputi kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Pada BAB III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, lalu mengumpulkan data dan instrumen penilaian, serta teknis analisa data dan prosedur dalam penelitian.

Pada BAB IV berisi tentang pembahasan masalah dan analisa data berdasarkan hasil penelitian dari keseluruhan instrumen penelitian serta keseluruhan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada BAB V berisi tentang simpulan dan saran yang di dalamnya dipaparkan tentang simpulan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, serta saran penelitian yang berisi usulan dari peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian.