

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Beddu, 2019, hlm. 72). Tanpa pendidikan, manusia akan sulit berkembang atau bahkan tidak berkembang. Dengan demikian, pendidikan harus benar-benar diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkembang dan berkualitas serta mampu bersaing. Di samping memiliki akhlak dan moral yang baik, pendidikan adalah proses pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap orang (Pristiwanti, 2022, hlm. 7915). Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas pendidikan merupakan proses yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan otak. Pendidikan tidak hanya mengenai belajar di sekolah saja, tetapi berlangsung seumur hidup. Tujuan pendidikan yaitu menjadikan seseorang berkualitas dan mempunyai sikap yang baik.

Sejalan dengan pernyataan di atas pendidikan tidak hanya mengenai lingkungan sekolah saja tetapi dalam agama islam pun sangat menjunjung tinggi pendidikan dan ilmu pengetahuan, bahkan dianggap sebagai sarana memperbaiki diri dan mendekatkan diri kepada Allah SWT. Sebagaimana Al-Qur'an dan hadis yang merupakan dasar dari ilmu pengetahuan bagi umat islam. Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al 'Alaq Ayat 1-5

اَقْرِ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2)  
اِقْرُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha-mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (Q.S Al 'Alaq 96:1-5)*

Dalam perspektif surah Al-‘Alaq ayat 1- 5 menjelaskan bahwa dalam pendidikan harus menerapkan kegiatan pembiasaan dalam diri manusia untuk selalu belajar tidak hanya satu kali tetapi terus menerus agar dapat belajar dengan baik dan ilmu yang didapatkan lebih melekat dihati, dimaknai, dan dihayati (Said, 2016, hlm. 104). Seperti yang diungkapkan dalam peribahasa Sunda yaitu “*mun teu ngopek moal nyapek, mun teu ngaal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih*” yang berarti “untuk menjadi bisa, kita harus berusaha dan belajar” Seorang perlu bekerja keras agar bisa mendapatkan pengetahuan yang berguna. Salah satu nilai utama dalam budaya Sunda adalah prinsip “*silih asah*” yang mengajarkan bahwa ilmu pengetahuan berkembang melalui interaksi dan pemahaman yang bervariasi. Dalam budaya sunda, nilai ini mencerminkan sikap rendah hati, keterbukaan untuk menerima ilmu dari siapa pun, dan berkomitmen untuk selalu belajar sepanjang hidup. ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan memungkinkan seseorang untuk meningkatkan potensinya agar berguna dalam lingkungan masyarakat. Menurut Malawi dan Kadarwati (2018, hlm. 9) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi begitu maju dan pesat. Perkembangan teknologi yang maju dan pesat, tanpa disadari telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia seperti bidang pendidikan (Surahman, 2016, hlm. 31), khususnya pada belajar dan pembelajaran di sekolah. Perubahan-perubahan besar dan cepat di dunia luar merupakan tantangan yang harus dijawab oleh dunia pendidikan (Mulyati, 2016, hlm. 3)

Menjawab tantangan dari perubahan besar dan cepat di dunia luar. Dalam dunia pendidikan, khususnya pada sistem belajar dan pembelajaran pun mengalami transformasi yang signifikan. Menurut Darmatik (2019, hlm. 803) pembelajaran secara konvensional tidak lagi menjadi andalan dalam pembelajaran, melainkan berkembang menjadi modern, semakin mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dan berpikir kritis. Berbagai media atau platform pembelajaran mulai bermunculan dan menawarkan kelebihan dan kelebihannya untuk menunjang keberlangsungan proses belajar, agar membuat pembelajaran berjalan lebih mudah juga menyenangkan, contohnya seperti platform *e-book*, *zoom meeting*, *google classroom*, adapun pembelajaran berbasis teknologi informasi serta komunikasi dalam era digital, diantaranya adalah *blended/hybrid learning*, *web-based learning*, *mobile learning*, *virtual learning*, dll. (Yurianto & Aliah, 2021, hlm. 2). Peran

seorang guru sangat krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif, di antaranya selalu berinteraksi mengembangkan kemampuan logis, dan analitis berpikir peserta didik (Fauzia, 2018, hlm. 41). Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan guru masih belum berjalan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran matematika (Fauzia, 2018, hlm. 42).

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang pasti dengan kemampuan berfikir secara logis, analitis, tersusun, kreatif, teliti sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ulva & Amalia, 2020, hlm. 14). Pembelajaran matematika bertujuan untuk menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus-rumus matematika yang diperlakukan dalam kehidupan sehari-hari (Astuti, 2018, hlm. 49). Matematika sangat erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari manusia, baik dari hal sederhana sampai hal yang membutuhkan suatu pemikiran lebih, hendaknya guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata bagi peserta didik (Prihatinia & Zainil, 2020, hlm. 1512) pembelajaran matematika bisa membantu siswa untuk mengkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri (Guesti, dkk, 2022, hlm. 637). Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang penting untuk peserta didik, karena dengan belajar matematika peserta didik dapat menghitung dengan pemikiran yang logis dalam melakukan perhitungannya. Terutama jika peserta didik memahami konsep-konsep matematika dan belajar sesuai dengan fungsi matematika, maka peserta didik akan menghasilkan hasil belajar yang baik terutama pada hasil belajar matematika.

Menurut Sudjana (2009, hlm. 3) hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut (Rahma, 2022, hlm. 290) hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh individu dalam mengembangkan kemampuannya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap suatu materi yang sudah di ajarkan (Asriyanti & Janah. 2018, hlm. 184). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan yang dicapai oleh seseorang dalam pembelajaran. Perolehan ini tidak hanya mencakup aspek kognitif saja, tetapi meliputi aspek afektif dan psikomotor.

Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran (Astuti, 2015, hlm. 2). Terutama hasil belajar pada pelajaran matematika. Berbagai inovasi dalam pendidikan khususnya matematika terus dikembangkan hingga menghasilkan produk baru dalam kegiatan pembelajaran (Rafiqoh, 2020, hlm. 59). Namun pada kenyataannya fenomena hasil belajar matematika yang rendah dibandingkan dengan hasil belajar pada matapelajaran lain masih menjadi persoalan yang kompleks (Yudhi, 2017, hlm. 144) terutama di tingkat sekolah dasar (SD).

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 060 Raya Barat, bahwa pencapaian hasil belajar matematika peserta didik masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dibuktikan dengan data perolehan dari hasil nilai Asesmen Sumatif Tengah Semester pada peserta didik kelas IV SDN 060 Raya Barat pada Tabel 1.1 sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Nilai Asesment Sumatif Tengah Semester  
Matematika Kelas IV-A & IV-B SDN 060 Raya Barat**

| No | Nilai              | Jumlah Peserta Didik | KKTP | Ketuntasan Belajar |              | Presentase |              |
|----|--------------------|----------------------|------|--------------------|--------------|------------|--------------|
|    |                    |                      |      | Tuntas             | Tidak Tuntas | Tuntas     | Tidak Tuntas |
| 1  | Sumatif Kelas IV-B | 27 Siswa             | 70   | 10                 | 17           | 37,0%      | 63,0%        |
| 2  | Sumatif Kelas IV-C | 27 Siswa             | 70   | 11                 | 16           | 40,7%      | 59,3%        |

**Sumber : Guru Kelas IV SDN 060 Raya Barat**

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwasannya sebagian besar masih banyak pencapaian hasil belajar matematika peserta didik kelas IV dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 70. Bisa dilihat dari 27 peserta didik kelas IV B hanya 10 peserta didik memenuhi KKTP tersebut. Sedangkan dari 27 peserta didik kelas IV C hanya 11 peserta didik yang memenuhi kriteria KKTP sedangkan 16 peserta didik sisanya tidak dapat memenuhi KKTP. Secara umum, rendah nya hasil belajar

matematika disebabkan oleh kesulitan dalam belajar, menurut Sari dan Zamroni (2019, hlm. 147) faktor kesulitan dalam belajar terbagi menjadi dua. Pertama yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik) seperti motivasi dan ego belajar peserta didik. Kedua faktor eksternal (dari luar diri peserta didik), antara lain: keluarga kurang mendukung kegiatan belajar, kurangnya fasilitas belajar karena faktor ekonomi, dan pengaruh teknologi. Proses pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional, masih didominasi menggunakan metode ceramah.

Permasalahan yang dipaparkan di atas menyebabkan peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Hamidah & Ain, 2022, hlm. 323). Sehingga memunculkan sikap negatif yang menghambat proses pemahaman matematika. Berdasarkan observasi di kelas peserta didik lebih semangat dan senang belajar dalam kelompok dengan teman-temannya berdiskusi memecahkan suatu persoalan, dan aktif saat berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu proyek berkelompok, peserta didik selalu aktif bercerita sesuai dengan imajinasinya dan secara tidak langsung berkolaborasi dengan teman-temannya untuk membangun sebuah cerita yang logis. Namun guru jarang melibatkan kelompok dan kolaborasi dalam pembelajaran. Guru menganggap pembelajaran tidak akan kondusif, karena peserta didik akan lebih banyak mengobrol dan kurang fokus saat belajar. Selanjutnya pembelajaran di kelas kurang memaksimalkan penggunaan media digital seperti web atau aplikasi digital. Memperhatikan penyebab hasil belajar matematika peserta didik yang rendah. Maka peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik yang rendah, yaitu dengan meningkatkan daya tarik minat belajar peserta didik terkhusus pada pelajaran matematika. Salah satu taktiknya yaitu menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang membuat siswa aktif dalam suatu kolaborasi secara kelompok dan fokus saat pembelajaran berlangsung.

Dilihat dari karakteristik peserta didik di kelas tersebut, maka perlu adanya model pembelajaran yang merangsang peserta didik aktif untuk berkolaborasi dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di atas yaitu Model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa (Widyastuti & Airlanda, 2021, hlm. 8 ). Menurut Ariani (2020, hlm. 9)

model PBL merupakan model yang dimana peserta didik di kelompokkan untuk berkolaborasi dalam memecahkan suatu masalah bersama-sama. Guru dapat membimbing peserta didik untuk meneliti, mendeskripsikan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Adapun sintak dari model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Setyawati, Kristin, dan Anugraheni (2019, hlm. 96) yaitu: orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing pengalaman individu/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi. Model *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Sanjaya (dalam Rakhmawati, 2021, hlm. 553) kelebihan dari model PBL yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memotivasi peserta didik untuk belajar, peserta didik akan berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan, dan mengembangkan pengetahuan barunya. Sedangkan kelemahan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Yulianti dan Gunawan (2019, hlm. 402) yaitu apabila peserta didik mengalami kegagalan, peserta didik akan merasa kurang percaya diri, model pbl membutuhkan waktu yang cukup lama.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dan guru sebagai fasilitator yang mengarahkan pembelajarannya. Model PBL akan membuat peserta didik leluasa dalam berfikir terhadap pemecahan suatu masalah. Dengan model pembelajaran berbasis masalah ini peserta didik yang pasif bisa saja akan aktif dalam pembelajaran, karena akan berkelompok dan berkolaborasi saling mengungkapkan pendapatnya untuk memecahkan suatu permasalahan.

Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dibantu dengan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik minat peserta didik dalam belajar, terutama pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor *eksternal* yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik pada diti pengajar maupun pembelajar (Siregar, dkk, 2022, hlm. 70). Maka penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Penggunaan teknologi yang berkembang pesat khususnya aplikasi dalam mendukung pembelajaran sudah sering digunakan baik oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan

secara jarak jauh yaitu belajar di rumah membuat pendidikan sempat terhenti, akhirnya pemerintah dalam dunia pendidikan mengarahkan semua komponen untuk menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran. Penggunaan berbagai aplikasi dalam pembelajaran akhirnya membawa perubahan lebih baik terhadap kemampuan teknologi. Kebiasaan baik dalam penggunaan teknologi harus dilanjutkan di era digital sekarang (Sunata, dkk, 2024, hlm. 172). Dengan menggunakan media digital interaktif di era sekarang berupaya menolong peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi yang diberikan oleh guru (Husna, dkk., 2022, hlm. 389).

Dalam hal ini salah satu media interaktif yang dikolaborasikan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan Aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *web* berupa game berbasis pendidikan yang membuat peserta didik di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Aditiyawarman, dkk., (2022, hlm. 26) *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang menyenangkan. Sedangkan Al Mawaddah, dkk., (2021, hlm. 3111) mendeskripsikan *Quizizz* sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif, yang menggunakan perangkat elektronik. Adapun menurut Maspupah & Wulan (2021, hlm. 440) media interaktif *Quizizz* dapat meningkatkan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik memahami hubungan antara matematika dan kehidupan sehari-hari dengan melalui Gambar yang disajikan, dan membuat objek matematika abstrak yang tidak terbayangkan menjadi mudah dibayangkan. Di dalamnya terdapat fitur yang dapat digunakan sebagai media penilaian untuk melaksanakan tes setelah mempelajari materi yang telah diajarkan istilahnya disebut dengan evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* adalah permainan digital di zaman sekarang yang bisa di akses oleh siapapun di *web*. *Quizizz* merupakan kuis digital yang bisa di gunakan dalam pembelajaran. *Quizizz* membuat peserta didik dan guru merasakan bermain sekaligus belajar dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pelajaran matematika. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yasa dan Bhoke, (2020, hlm. 54) didapatkan kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan

terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik SD. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Akhmad, dkk., (2023) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika, peserta didik dapat memecahkan permasalahan matematika. Dikatakan dalam penelitian Anugraheni (2018, hlm. 9) model PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Ketiga penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dengan penelitian ini yakni, sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mengukur hasil belajar matematika.

Adapun penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Azzahra & Pramudiani, 2022) didapatkan kesimpulan bahwa adanya pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Tiana, dkk., (2021, hlm. 949) bahwa penggunaan media *Game Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Aini (2019, hlm. 222) membuktikan bahwa *Quizizz* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Dapat disimpulkan dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan adanya kesamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan media *Quizizz* yang digunakan untuk penunjang pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu pada penelitian sebelumnya melakukan penelitian dalam penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Quiz* atau kuis sebagai media evaluasi pada proses pembelajaran, sedangkan rencana penelitian ini akan melakukan penelitian dalam penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Lesson* pada proses pembelajaran di sekolah. Karena masih jarang ditemukan penelitian yang mengkaji penggunaan *Quizizz* dengan fitur *Lesson* di sekolah secara tatap muka saat pembelajaran matematika. Tentu ini akan menjadi suatu inovasi atau kebaruan dalam penelitian. Lanjutnya peneliti akan menerapkan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* ini untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas IV yang mana dalam observasi ditemukan rendahnya hasil belajar matematika. Dengan menerapkan fitur *Lesson* ini, dapat digunakan sebagai media atau bahan-bahan materi perkalian pada pelajaran matematika, sekaligus digunakan sebagai media



evaluasi berupa kuis-kuis pertanyaan mengenai materi perkalian. Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif dengan fitur *Lesson* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model PBL serta didukung oleh media yang interaktif yang dapat menarik peserta didik untuk belajar matematika. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang diupayakan untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik yaitu Model *Problem Based Learning* (PBL) dan Media *Quizizz*. Hal ini berlandaskan yang telah ditemukan oleh penelitian relevan yang sudah dipaparkan, bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Quizizz* berhasil digunakan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SD”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil ulangan harian dan PTS mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV di SD.
2. Proses pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional, masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah, model pembelajaran di kelas seringkali kurang melibatkan keaktifan peserta didik seperti berkolaborasi secara berkelompok dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran di kelas kurang memaksimalkan aplikasi/ web edukasi digital.

## **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 peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SD?

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SD?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD?

#### **D. Tujuan Masalah**

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

1. Mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Mengetahui adanya perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* dengan peserta didik menggunakan pembelajaran konvensional.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Temuan penelitian ini secara teoritis dapat digunakan untuk menginformasikan pengajaran matematika. Selain itu, dapat memperluas pengetahuan seseorang tentang ilmu pengetahuan, khususnya saat belajar matematika model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* pada operasi hitung pecahan.

##### **2. Manfaat Praktisi**

###### **a. Bagi Peneliti**

Dalam rangka berbagi informasi baru kepada para pendidik dan mahasiswa PGSD, peneliti ingin memperoleh pandangan, pengalaman,

dan informasi baru mengenai penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Sekolah

Dapat membantu mempertahankan proses pembelajaran di sekolah tersebut dan dapat menjadi pedoman bagi petinggi sekolah untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Memberikan perspektif baru kepada pendidik yang membantu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam hal mengintegrasikan media *Quizizz* ke dalam model *Problem Based Learning* (PBL).

d. Bagi Peserta Didik

Memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pendidikan. Dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar, peserta didik akan saling bertukar pikiran dalam pemecahan masalah selain membantu interaksi dan kerja sama tim.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variable penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

### 1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang dimana guru memberikan suatu permasalahan nyata untuk dicari solusinya oleh peserta didik secara kolaborasi, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kritisnya. Model PBL dapat memberi banyak ruang untuk peserta didik dalam memimpin, mengatur waktu, serta menghargai pendapat teman. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah: 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah; 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; 3)

Membimbing penyelidikan individu atau kelompok; 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya; 5) Menganalisis dan memecahkan proses pemecahan masalah.

## 2. Quizizz

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas bermain ke ruang kelas dan membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif. Kuis interaktif yang dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

## 3. Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menambah pengetahuan seseorang. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan dengan sadar oleh siapapun untuk mendapatkan perubahan tingkah laku terhadap lingkungannya. Dengan kesungguhan seseorang dalam belajar, maka akan berbuah hasil belajar yang baik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur difokuskan pada aspek kognitif dalam materi perkalian, dengan cara menganalisis soal cerita yang diukur melalui tes hasil belajar.

## G. Sistematika Skripsi

Pada bagian sistematika skripsi ini menjabarkan mengenai penulisan skripsi sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan situasi permasalahan yang relevan terjadi. Peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan cara menjelaskan permasalahan tersebut yaitu dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika peserta didik SD”.

### BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menjelaskan tentang kajian teori dan kerangka pemikiran. Hasil kajian yang berisikan teori-teori penelitian, kajian ini menjelaskan definisi

operasional dari variabel dependent (bebas) dan variabel independent (terikat) sesuai dengan judul penelitian. Pembahasan mengenai pengertian model *Problem Based Learning* (PBL), langkah-langkah penggunaannya, karakteristik, kekurangan serta kelemahan dalam penggunaannya. Lalu membahas mengenai pengertian media Quizizz, manfaatnya, cara menggunakannya, serta kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Selain itu, pada bab ini juga membahas mengenai hasil belajar yang mencakup pengertian hasil belajar, indikator hasil belajar, dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Ada juga penjelasan tentang penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik tersebut, serta kerangka pemikiran yang digunakan sebagai landasan teoritis untuk penelitian lebih lanjut. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tujuan akhir dari penelitian tersebut, juga dijelaskan asumsi dan hipotesis penelitian.

### **BAB III Metode Penelitian**

Pada bagian Ini memberikan rincian tentang strategi penelitian yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dengan memecahkan masalah. Dengan mencakup metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data dengan instrumen terkait, teknik analisis data, dan prosedur penelitian secara keseluruhan.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

pada bagian ini memberikan penjelasan tentang temuan penelitian berdasarkan situasi dan kondisi. Mencakup langkah-langkah dari pengumpulan data hingga hasil akhir penelitian. Ini juga mencakup analisis dan pembahasan tentang temuan di lapangan.

### **BAB V Simpulan dan Saran**

Bagian ini mencakup kesimpulan dan saran dari penelitian. Kesimpulan berisi temuan yang sesuai dengan rumusan masalah, dan saran memberikan solusi bagi pembaca untuk mengatasi masalah tersebut.