

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan nilai- nilai yang baik bagi setiap individu secara terencana. Hal ini sesuai dengan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Belajar dapat membuat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, yang mulanya tidak bisa menjadi bisa, dan yang mulanya tidak mengerti menjadi mengerti.

Belajar membuat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku dari berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti cara berpikir/memecahkan suatu masalah, sikap, kebiasaan, kecakapan, dan keterampilan (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 6). Hal ini sejalan dengan pendapat Suardi (2018, hlm. 11) bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami. Murfiah (2017, hlm. 1) juga menyebutkan bahwa belajar merupakan proses pendewasaan yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik. Sebagai salah satu sumber ilmu, guru menyampaikan materi yang bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku seseorang sebagai bentuk proses pendewasaan dari berbagai aspek kepribadian melalui pembelajaran dan pengalaman yang dialami.

Dalam Al-Qur'an Surah Al-Isra (17:70):

وَفَضَّلْنَاهُمْ الْطَّيِّبَاتِ مَنْ وَرَزَقْنَاهُمْ وَالْبَحْرَ الْبَرِّ فِي وَحْمَلْنَاهُمْ آدَمَ بَنِي كَرَّمْنَا وَلَقَدْ
"تَفْضِيلًا خَلَقْنَا مِمَّنْ كَثِيرٍ عَلَى

"Dan sesungguhnya Kami telah memuliakan anak-anak Adam, dan Kami angkat mereka di daratan dan di lautan, dan Kami berikan mereka rezeki dari yang baik-baik, dan Kami lebihkan mereka atas banyak makhluk yang telah Kami ciptakan."

Ayat ini menegaskan bahwa Allah telah menganugerahkan martabat dan kehormatan yang tinggi kepada manusia, termasuk anak-anak Adam, yang meliputi seluruh umat manusia. Dalam konteks pendidikan, ayat ini menyoroti pentingnya pengembangan potensi individu, khususnya di kalangan generasi muda sebagai penerus bangsa. Pendidikan yang baik dan bermakna merupakan salah satu cara untuk menghargai dan memuliakan potensi ini. Lebih jauh, ayat ini mengingatkan kita bahwa setiap individu memiliki potensi yang unik dan berharga. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memfasilitasi pengembangan potensi tersebut.

"Pendidikan teh pondasi pikeun masa depan nu cerah"

(Pendidikan adalah pondasi untuk masa depan yang cerah)

Pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2015, hlm. 3). Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, mengelola keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 12). Menurut Rusman (2017, hlm. 84) Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran

yang beragam, Dalam hal ini, interaksi yang dilakukan adalah interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Selama proses interaksi, guru memberikan pengetahuan baru dan kegiatan yang melibatkan peserta didik sehingga kegiatan yang dilakukan dapat membantu peserta didik dalam memahami pengetahuan yang akan dipelajari. Ketika peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang bermanfaat maka pada saat itu, peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bukan hanya terpusat pada guru, tetapi peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk menggunakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sehingga dalam praktiknya guru harus mampu membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga tertentu (Wardani, *et al.*, 2019, hlm. 208).

Pembelajaran pada anak sekolah dasar merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkret, di mana proses belajar peserta didik seharusnya berinteraksi dengan benda atau peristiwa *real* khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD suatu pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung guna mengembangkan kompetensi yang dimiliki, agar peserta didik mampu memahami konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui *learning by doing* (Ramadanti, 2021, hlm. 94). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hasil belajar kognitif yang rendah menunjukkan penguasaan konsep yang juga rendah. Hal ini disebabkan oleh peserta didik cenderung menghafal fakta-fakta atau norma-norma kewarganegaraan tanpa memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan untuk memahami konsep-konsep dasar Pancasila dan kewarganegaraan dapat mengakibatkan kurangnya kesadaran dan partisipasi aktif peserta didik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan metode pembelajaran

yang mendorong pemahaman mendalam dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu bidang studi yang sangat krusial dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai yang diajarkan dalam pendidikan ini menyentuh hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari interaksi sosial sederhana hingga pengambilan keputusan yang lebih kompleks dalam konteks berbangsa dan bernegara. Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kita diajarkan untuk memahami hak dan kewajiban kita sebagai warga negara, serta diberikan fondasi yang kuat untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aspek kehidupan sosial, politik, dan budaya. Dengan pendekatan yang logis dan sistematis, pendidikan ini mempersiapkan kita dengan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila serta prinsip-prinsip demokrasi yang menjadi landasan kehidupan berbangsa.

Hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh faktor potensi diri peserta didik dan faktor lingkungan belajar. Faktor internal merupakan kemampuan peserta didik mengolah informasi untuk memecahkan masalah matematika. Faktor dari lingkungan yaitu belajar dalam penyampaian materi menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Oleh karena itu, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*) diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang positif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan peserta didik setelah selesainya pembelajaran, baik secara tertulis maupun lisan. Tingkatan kemampuan ini dilihat dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, sikap dan psikomotorik. Belajar adalah proses yang dilalui seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang relatif permanen. Guru mengamati perubahan perilaku peserta didik untuk membuat penilaian yang baik, yang meliputi penilaian bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran adalah rencana atau model yang digunakan dalam merencanakan atau membuat kurikulum, bahan-bahan untuk proses pembelajaran dari awal sampai akhir, pengaturan pembelajaran,

semua dilaksanakan oleh guru dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah (Nainggolan, *et al.*, 2021, hlm. 2618-2619).

Pendidikan di Indonesia memegang peranan yang krusial dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki dampak strategis dalam konteks ini ialah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila bukan hanya sekadar pengantar nilai-nilai dasar negara, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun kesadaran berbangsa dan bernegara di kalangan peserta didik. Meski demikian, banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Hal ini tercermin dari rendahnya hasil belajar di mata pelajaran ini, yang sering kali dipicu oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan hafalan sering kali membuat peserta didik kehilangan minat dalam mengikuti pelajaran. Untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara efektif, diperlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata.

Dengan cara ini, peserta didik akan lebih memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pengajaran Pendidikan Pancasila. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep dasar Pancasila, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

SDN Jayasari adalah salah satu Sekolah Dasar yang terletak di Kabupaten Subang, merupakan sekolah yang menghadapi permasalahan pembelajaran umum yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik khusus nya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, pencapaian hasil belajar pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan masih rendah dalam aspek nilai ulangan harian maupun PTS (Penilaian Tengah Semester) dikarenakan banyak peserta didik yang menunjukkan kurangnya minat dalam belajar yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut, data hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Peserta didik SDN Jayasari

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana tingkat hasil belajar peserta didik di SDN Jayasari?	1. Bisa dikategorikan rendah dikarenakan peserta didik masih banyak nilai khususnya dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan masih dibawah (KKM).
2. Apa penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN Jayasari?	2. Banyaknya peserta didik yang kurang motivasi dan perhatian saat belajar, serta ada yang kesulitan memahami materi
3. Apakah ada faktor internal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik?	3. beberapa peserta didik kurang focus dan memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung

Sumber:Wawancara dengan Guru SDN Jayasari

Berdasarkan tabel wawancara di atas menunjukkan bahwa peserta didik di SDN Jayasari rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, dikarenakan peserta didik masih banyak nilai khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan masih dibawah (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) KKTP Hal ini berdasarkan temuan yang dipengaruhi nilai hasil belajar PKN, 40% rendah dan 30% meningkat dari 70% peserta didik dapat dikatakan rendah.

Disebabkan Kurangnya motivasi dan perhatian saat belajar dan beberapa peserta didik kurang fokus memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung menjadi salah satu penyebabnya. karena rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di dalam kelas dan masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah pelajaran yang sulit sehingga sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Masalah lain yaitu saat observasi pembelajaran PKN peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, hal itu mengakibatkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami soal mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan tentang hasil belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yaitu dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Dengan bantuan model pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi yang diberikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah model *Problem Based Learning*.

Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian oleh Desi Erawati (2022) menemukan bahwa model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan. (Wijayanti,2017). Juga mengemukakan model *Problem Based Learning* diperlukan untuk diterapkannya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan karena dapat menimbulkan peserta didik berpikir kritis,kreatif, dan aktif, sehingga meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana mereka belajar melalui proses pemecah masalah nyata, peserta didik dapat mengeksplorasi, menilai, menginterpretasikan, menyintetis, dan memperoleh informasi melalui model *Problem Based Learning*. Model ini juga berfungsi untuk membimbing peserta didik dalam membantu permasalahan yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar, model ini diberikan kepada peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi isi pembelajaran dengan cara yang berbeda bermanfaat bagi peserta didik (Dewi, 2022, hlm. 215).

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbasis *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan peserta didik di sekolah dasar, hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menekankan pada pemecahan masalah yang kompleks, yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Widiastuti et al. (2022) memaparkan kelebihan penggunaan model *Problem Based Learning* guru mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya dan mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri. Peserta didik mencatat masalah yang menjadi topik dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, setelah itu sebagai fasilitator guru merangsang peserta didik untuk mengambil keputusan terhadap masalah yang harus dipecahkan. Peserta didik diarahkan untuk bertanya kepada guru, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda. *Problem Based Learning* dapat dipadukan dengan media lain sehingga prestasi belajar diharapkan dapat ditingkatkan.

Masrinah et al (2021) menyatakan bahwa selain itu juga terdapat kekurangan model *Problem Based Learning*, yaitu memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah, membutuhkan biaya yang cukup banyak, banyak guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana guru

memegang peran utama di dalam kelas, banyaknya peralatan yang harus disediakan, peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan, ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok ketika topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dan dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan (Murniarti, 2017, hlm.379).

Model Problem Based Learning muncul sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi masalah ini. *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam situasi nyata yang menuntut mereka untuk memecahkan masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Barrows (1996), *Problem Based Learning* tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk mencari solusi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik lebih memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam situasi nyata, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran sangatlah penting. Quizizz, sebagai platform pembelajaran berbasis game, menawarkan pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut Hamari et al. (2016), gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Dengan memanfaatkan Quizizz dalam model *Problem Based Learning*, Peserta Didik tidak hanya belajar secara aktif, tetapi juga dapat berkolaborasi dan bersaing dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila.

Namun demikian, meskipun *Problem Based Learning* dan penggunaan teknologi seperti Quizizz menjanjikan banyak potensi, tantangan dalam implementasinya tetap ada. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik dapat dengan mudah beradaptasi dengan metode pembelajaran baru, terutama jika mereka terbiasa dengan pendekatan *direct instruction*. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang

mendalam mengenai dampak model *Problem Based Learning* dengan dukungan Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas metode ini.

Landasan pedagogik penelitian ini berfokus pada teori konstruktivisme yang diajukan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Kedua tokoh ini menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget (1973), pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam konteks *Problem Based Learning*, peserta didik dihadapkan pada masalah nyata yang memerlukan pemecahan, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang mereka alami.

Sementara itu, Vygotsky (1978) menggarisbawahi pentingnya interaksi sosial serta dukungan dari teman sebaya dalam pembelajaran. Dalam model *Problem Based Learning* yang didukung oleh Quizizz, peserta didik dapat berkolaborasi dan berkompetisi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan demikian, pendekatan ini sejajar dengan prinsip konstruktivisme, di mana peserta didik bukan hanya penerima informasi, tetapi juga aktor aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang didukung oleh platform seperti Quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur seperti gamifikasi, umpan balik langsung, dan sistem skor, Quizizz mampu meningkatkan rasa kompetitif yang sehat dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi.

Lebih lanjut, pendekatan ini sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky. Dalam konteks ini, peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi melalui bimbingan dari guru atau dukungan teman sebaya. Dengan menggabungkan pembelajaran berbasis masalah dengan teknologi, peserta didik diberi kesempatan untuk melatih keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah

secara mandiri, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif yang sangat penting di dunia nyata.

Oleh karena itu, integrasi model *Problem Based Learning* dengan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperdalam pemahaman peserta didik. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Dalam penelitian ini, penerapan Model *Problem Based Learning* yang didukung oleh *Quizizz* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Melalui pendekatan *Problem Based Learning*, peserta didik didorong untuk tidak hanya menghafal informasi, namun juga untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini selaras dengan prinsip bahwa pendidikan harus dapat membentuk karakter dan keterampilan peserta didik, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

Dengan memanfaatkan *Quizizz* sebagai alat bantu dalam model *Problem Based Learning*, Peserta didik dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ini sangat relevan dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, di mana peserta didik diajarkan untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang mendasari kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan hasil kajian di atas, maka dapat diuraikan bahwa kegiatan belajar merupakan proses pendewasaan yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik. Kegiatan belajar ini tidak terlepas dari peran guru dan juga peserta didik. Seorang guru harus mampu memberikan kenyamanan pada saat proses pembelajaran berlangsung karena proses mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik harus benar-benar tersampaikan dengan baik dan benar. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari karakteristik peserta didik, situasi, dan

kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang harus dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan kenyamanan saat proses belajar mengajar yaitu dengan digunakannya model pembelajaran. Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Peserta Didik SD”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
2. Masih banyak peserta didik yang kurang motivasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz dengan pembelajaran *Direct Instruction* terhadap Hasil Belajar PPKN di Kelas IV SDN Jayasari
2. Seberapa besar pengaruh hasil belajar peserta didik setelah adanya model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKN di SDN Jayasari

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik di SDN Jayasari?
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah adanya model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz di SDN Jayasari

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri dan kreatif dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.
- 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kerja sama antar peserta didik.
- 4) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model *Problem Based Learning*

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah suatu rangkaian pembelajaran yang menjadikan suatu permasalahan yang autentik dan bermakna dimana model ini menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran dimana peserta didik ditempatkan pada sebuah permasalahan yang nyata, kontekstual dan tidak terstruktur dan ditugaskan untuk memecahkan permasalahannya. Model *Problem Based Learning* dilakukan secara berkelompok, setiap kelompoknya terdiri dari 3 peserta didik sampai dengan 5 peserta didik sejalan dengan pendapat (Arends, 2008, hlm. 41), Sanjaya (dalam Wulandari, dkk., 2019, hlm.5.). Langkah-langkah yang digunakan dalam pengimplementasian model *Problem Based Learning* yaitu mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik agar belajar bertujuan untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas, memandu penyelidikan secara mandiri ataupun berkelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah (Caesariani, 2018, hlm. 832).

2. Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

Pembelajaran yang berbasis pada *Quizizz* adalah sebuah metode yang memanfaatkan aplikasi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Berbagai jurnal menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta

didik. Selain itu, metode ini juga memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi di antara mereka (Citra and Rosy 2020). Manfaat penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran antara lain:

3. Hasil Belajar PKN

Hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dipengaruhi oleh beragam *metode* pembelajaran dan media yang diterapkan dalam proses pengajaran. Beberapa *metode* yang terbukti *efektif* dalam meningkatkan hasil belajar antara lain adalah *Problem-Based Learning*, pemanfaatan media *audio-visual*, diskusi *interaktif*, menurut Latifah, Y. S., Chamdani, M., & Rokhmaniyah, R. (2025) Hal 20, penggunaan teknologi canggih seperti *augmented reality* (AR) dan aplikasi *mind mapping digital*. Selain itu, faktor-faktor seperti motivasi belajar, kedisiplinan, dan pengaruh penggunaan *gadget* juga memainkan peran penting dalam pencapaian akademik peserta didik dalam mata pelajaran PPKN

G. Sistematika Skripsi

Untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai isi skripsi ini, disusunlah sistematika penulisan yang menggambarkan alur dan struktur penyajian isi secara runtut. Rangkaian sistematika tersebut meliputi beberapa bab utama, yaitu:

Bab I Pendahuluan memuat uraian mengenai dasar dilaksanakannya penelitian, yang meliputi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, serta batasan atau ruang lingkup kajian yang diteliti. Bab II Kajian Teoretis membahas berbagai teori yang relevan dengan fokus penelitian. Pada bagian ini juga disajikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang mendukung, disertai kerangka pemikiran sebagai pijakan dalam analisis, serta hipotesis apabila diperlukan sebagai dasar pengujian.

Bab III Metodologi Penelitian menjelaskan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk model pembelajaran, jenis dan desain

penelitian, populasi dan sampel, variabel yang dikaji, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan menyajikan temuan data yang diperoleh selama penelitian, dilengkapi dengan analisis dan interpretasi yang dikaitkan dengan teori-teori serta hasil penelitian terdahulu. Bab V Penutup berisi simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran atau rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya