

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu tahapan pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam pengupayaan kedewasaan melalui pelatihan serta pengajaran. Pendidikan mempunyai peran yang cukup krusial sebagai dasar untuk pengembangan seseorang. Pendidikan juga merupakan suatu wadah yang dapat dijadikan tempat oleh seseorang dalam menimba ilmu untuk dapat mengembangkan serta meningkatkan kualitas dalam menimba ilmu. Terdapat dalam Undang-Undang Nasional No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan salah satunya adalah untuk mengembangkan potensi Murid agar menjadi pribadi yang berilmu, cakap, kreatif, serta menjadi warganegara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Ki Hajar Dewantara (dalam Pristiwanti dkk., 2022, : 7911) Mendefinisikan bahwa “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses *humanime* yang dikenal sebagai istilah memanusiakan manusia hal ini berkaitan dengan adanya Murid dalam dunia pendidikan, Murid bukanlah sebuah manusia mesin yang dapat dikendalikan dengan semauanya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap tahapan menuju kedewasaan agar terbentuknya insan yang baik, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Dengan demikian tujuan pendidikan adalah pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, mempunyai visi untuk masa depan yang luas dalam mencapai tujuan yang diinginkan serta mampu beradaptasi dengan cepat dan tepat terhadap berbagai macam lingkungan.

Sejatinya pendidikan memberikan dorongan memotivasi diri kita untuk lebih baik dari segala aspek kehidupan. Terdapat riwayat yang menyebutkan dari Anas bin Malik RA, Rasulullah SAW bersabda :

طَلِبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

“Thalibul Ilmi Faridhotun ala kuli muslimin wal muslimat.”

Yang dimana dapat diartikan : “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim dan muslimah” (HR. Muslim)

Dari hadits diatas, islam secara jelas mengajarkan kita sebagai umatnya untuk selalu memperoleh ilmu dari berbagai sumber. Pada dasarnya sekecil apapun ilmu yang kita cari pasti akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga seringkali dikaitkan dengan pribahasa sunda seperti “Paradaban sareng elmu sami peuntingna pikeun ngudag kahirupan dunya.” artinya (Adab maupun ilmu sama pentingnya untuk mengejar kehidupan dunia). Penting untuk dipahami bahwa ketika adab dan ilmu pengetahuan berjalan dengan seiringan kita menjalani kehidupan dengan baik di dunia ini. Begitu pula dengan pribahasa “Salah teh guru anu hade” artinya (kesalahan adalah guru yang baik). Pribahasa ini menjelaskan bahwa dari kesalahan yang kita buat, kita dapat belajar dan memperoleh pengetahuan yang berharga, sehingga membantu kita untuk mencapai keberhasilan di masa depan. Kedua pribahasa ini sangat berkesinambungan dalam pendidikan yang berarti setiap kesalahan yang kita buat akan menghasilkan ketercapaian yang kita inginkan. Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai unsur yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan, setiap individu memperoleh kesempatan untuk menggali serta mengoptimalkan beragam potensi yang dimilikinya, sehingga pada akhirnya dapat mendukung terwujudnya kehidupan yang lebih berkualitas.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang membangun pemahaman tentang pemanfaatan teknologi di era digitalisasi, meskipun pendidikan karakter yang diutamakan sebagai hasil dari penerapan kurikulum merdeka tetapi bukanlah hal baru melainkan pendidikan karakter telah lama diterapkan hanya saja tidak dispesifikan ke dalam satu sudut pandang seperti karakter pancasila (Pratama dkk., 2022 : 198-216)

pembahasan ini menegaskan bahwa pendidikan karakter sudah diterapkan dalam sistem pendidikan indonesia hanya saja tidak terpaku pada suatu sudut pandang seperti karakter pancasila.

Kurikulum merdeka dibuat untuk mengubah konsep pembelajaran yang pada awalnya berpatok pada pendidikan menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada Murid (Zahir dkk., 2022 : 45) dalam pembahasan ini menjelaskan bahwa kurikulum merdeka dibuat untuk mengubah konsep pembelajaran *teacher-centered* menjadi *student-centered* adapun pergeseran paradigma ini sudah terjadi pada kurikulum 2013, kurikulum merdeka menawarkan implementasi yang lebih kongkret dengan memberikan ruang bereksplorasi yang jauh lebih luas bagi Murid. Dengan demikian perubahan kurikulum merdeka bukan hanya terletak pada pergeseran yang benar – benar mendekatkan dan memberdayakan Murid sebagai subjek aktif dalam proses pendidikan.

Konsep kurikulum merdeka ini sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara yang menekankan pada pembimbing potensi kodrat anak. (Pristiwanti dkk., 2022 : 7911) mengutip pemikiran Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan adalah upaya menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Pendekatan ini menunjukkan bahwa kurikulum merdeka sebenarnya wujud dari nilai-nilai luhur pendidikan indonesia yang telah di utuskan sejak masa perintisan kemerdekaan. Kurikulum merdeka tidak hanya berfokus pada pengembangan kompetensi akademik, tetapi berfokus juga pada pembentukan karakter dan adab Murid. Tujuan pendidikan di dalam kurikulum merdeka adalah mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, serta mampu beradaptasi dengan berbagai kondisi lingkungan. Merdeka belajar memiliki prinsip yang serupa dengan aliran humanistik yang mengartikan bahwa anak didik sebagai subjek pembelajaran yang dapat berkembang karena memiliki potensi dari dalam dirinya serta proses pembelajaran yang didasari oleh rasa kemauan untuk memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai (Amdani dkk., 2023 : 156).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2023), guru didefinisikan sebagai individu yang berproses mengajar. Definisi ini diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyatakan bahwa guru merupakan tenaga pendidikan profesional yang memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi Murid di berbagai jenjang pendidikan formal, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah.

Secara umum guru dapat dipahami sebagai individu yang memiliki tanggung jawab dalam berlangsungnya proses pendidikan. Secara lebih spesifik, (Munawir dkk., 2023 : 72) menjelaskan bahwa guru adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan Murid dengan mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya, mencakup aspek afektif (Sikap), kognitif (Pengetahuan), maupun psikomotor (Keterampilan).

Adapun istilah profesional merujuk pada sesuatu yang berkaitan dengan profesi dan membutuhkan keahlian khusus dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, guru profesional dapat diartikan sebagai individu yang memiliki kompetensi khusus dalam menjalankan tugas mengajar. Setelah memahami konsep profesionalitas guru sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, maka dalam praktiknya sebagai pendidik, guru perlu mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut demi tercapainya tujuan pendidikan. Idealnya, guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kualifikasi akademik yang sesuai dan mengajar mata pelajaran sesuai dengan bidangnya. Dengan demikian, profesionalitas guru tidak semata-mata ditentukan oleh kepemilikan sertifikat pendidik, melainkan juga meliputi aspek-aspek penting lainnya seperti kesehatan jasmani, kematangan rohani, integritas akhlak, dan kompetensi keahlian.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan profesionalitas tinggi dari seorang guru adalah matematika. Menurut (Nurhayati dkk., 2022 : 181), matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan logika. Mempelajari matematika sama dengan mempelajari teori, hipotesis, dan rumus yang konsepnya bersifat abstrak. Sebagaimana pernyataan Albert Einstein bahwa “Sejauh hukum-hukum matematika

merujuk kepada kenyataan, mereka tidaklah pasti dan sejauh mereka pastu mereka tidak merujuk pada kenyataan.”

Berdasarkan kurikulum Sekolah Dasar (SD) tahun 2004, mata pelajaran matematika diarahkan untuk mengasah kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus, serta menerapkan rumus-rumus matematika sederhana yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, melalui materi bilangan, pengukuran, dan geometri. Matematika memiliki kedudukan yang penting untuk dipelajari karena mampu mengasah kemampuan matematis Murid (Nurhayanti dkk., 2021 : 181).

Hasil belajar berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Capaian ini merupakan hasil yang diperoleh seseorang melalui proses pembelajaran, yang tidak terbatas pada aspek kognitif semata, melainkan juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengukur tingkat pemahaman Murid terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang sangat krusial dalam proses pembelajaran (Astuti, 2015 : 2), khususnya pada mata pelajaran matematika. Beragam inovasi di bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran matematika, terus dikembangkan sehingga melahirkan berbagai produk baru dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun demikian, fenomena rendahnya hasil belajar matematika dibandingkan mata pelajaran lainnya tetap menjadi persoalan yang rumit, khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan pendekatan tersendiri yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan.

Pencapaian hasil belajar Murid setelah menjalani proses pembelajaran menjadi penentu tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Capaian tersebut sangat dipengaruhi oleh efektif dan idealnya proses pembelajaran yang berlangsung. Ketika pembelajaran berjalan secara optimal, Murid akan mengalami perubahan perilaku secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Hal ini selaras dengan gagasan pendidikan holistik yang

dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara, yang menekankan pentingnya pengembangan seluruh potensi kodrati Murid guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Pembelajaran dapat dipahami sebagai proses interaksi yang terjadi antara Murid dan pendidik dalam sebuah lingkungan yang dirancang khusus guna membantu siswa belajar secara optimal (Ardiana, 2022, hlm. 2). Mengacu pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP No. 19 Tahun 2012 tentang Standar Nasional Pendidikan, pelaksanaan pembelajaran di sekolah harus mampu membuka ruang bagi tumbuhnya kreativitas, prakarsa, dan kemandirian Murid, serta menciptakan pengalaman belajar yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, sekaligus menantang. Hosnan dalam Prihatiningsih (2018, hlm. 2) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan, meliputi metode, evaluasi, tujuan, dan materi. Keselarasan antar komponen tersebut menjadi kunci dalam pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk memberikan perhatian yang seimbang pada setiap komponen.

Matematika termasuk salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa sejak jenjang sekolah dasar. Penyampaian materi matematika di tingkat dasar perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Nahdi (2017, hlm. 21) mengemukakan bahwa matematika penting diajarkan sejak dini karena berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Berbagai kemampuan tersebut sangat diperlukan agar siswa dapat mengakses, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Secara mendasar, tujuan pembelajaran matematika adalah melatih pola pikir siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah, baik yang bersifat matematis maupun yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bersama wali kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam mata pelajaran matematika. Hal ini tercermin dari data nilai ulangan harian dan penilaian tengah semester Murid kelas IV SDN 02 Padalarang

sebagaimana tercantum pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian dan PTS Pelajaran Matematika Kelas IV
SDN 02 Padalarang Tahun 2025/2026**

No	Dasar Nilai	Murid	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
				T	TT	T	TT
1.	Ulangan	20	70	14	6	70,00 %	30.00 %
	Harian	Orang					
2.	PTS	20	70	8	12	40,00 %	60,00 %
		Orang					

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa secara umum masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu penyebabnya adalah anggapan banyak siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sukar untuk dipahami. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*) dan kurang melibatkan pemecahan masalah maupun kerja sama kelompok dalam proses belajar, sehingga siswa kerap mengalami kendala dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran pendekatan menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Guru juga perlu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan agar hasil belajar siswa, khususnya dalam matematika, dapat dicapai secara maksimal.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan pendekatan konvensional oleh guru, materi yang terlalu bertumpu pada teori dan hafalan, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guna meningkatkan capaian belajar siswa, penerapan model pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi suatu keharusan.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut, kehadiran media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar secara berkelompok. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* perlu dipadukan dengan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Kristinawati dkk., 2018, hlm. 234). Media pembelajaran sendiri merupakan komponen penting dalam metodologi pengajaran yang berfungsi sebagai penunjang proses belajar mengajar dan diharapkan mampu mendorong peningkatan hasil belajar Murid.

Solusi atas permasalahan rendahnya hasil belajar matematika adalah dengan menerapkan model dan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga pemahaman terhadap materi dapat lebih mudah dicapai. Salah satu model yang terbukti efektif adalah *Problem Based Learning*. Hal ini didukung oleh temuan sejumlah penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika (Nizar & Asfarul Azmi, 2021). Nurmatiyah (2020) turut membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari model ini terhadap capaian belajar matematika siswa. Model *Problem Based Learning* dinilai efektif karena mendorong keaktifan siswa di dalam kelas, memperluas wawasan terhadap materi yang dipelajari, serta merangsang kemampuan berpikir — hal yang selama ini kurang terfasilitasi karena dominasi metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran.

Salah satu media berbasis TIK yang dapat diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* adalah *Quizizz*, yaitu sebuah platform daring untuk membuat kuis interaktif yang dapat difungsikan sebagai media pembelajaran. Menurut Sodik dkk. (2021, hlm. 234), *Quizizz* merupakan pilihan media pembelajaran yang unggul karena dapat diakses melalui aplikasi mobile seperti Android dan App Store, maupun melalui peramban web di komputer. Dengan demikian, di samping inovasi pada model pembelajaran, kehadiran media interaktif seperti *Quizizz* juga memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar Murid.

Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menyusun kuis yang dapat dikerjakan oleh Murid melalui sistem join menggunakan

kode yang telah disediakan. Untuk mengikuti kuis, Murid cukup membuka situs quizizz.com, lalu memasukkan kode permainan beserta nama mereka. Salah satu keunggulan *Quizizz* adalah kemampuannya digunakan tanpa memerlukan proyektor, karena setiap peserta dapat melihat soal beserta pilihan jawaban langsung di layar perangkat masing-masing. Selain itu, urutan soal yang ditampilkan diacak secara berbeda untuk setiap Murid, sehingga peluang untuk melakukan kecurangan dapat diminimalkan (Chaiyo, 2017). Berbagai fitur tersebut menjadikan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, khususnya dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah.

Kolaborasi antara model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz* menciptakan pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan Murid melalui pendekatan yang menarik dan berbasis teknologi. Dengan demikian, integrasi ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika di sekolah dasar, sekaligus memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengharuskan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan.

Terdapat hasil penelitian yang relevan dengan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Natasya Amaliah dkk., 2025). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar matematika Murid sekolah dasar. Dalam penentuan sampelnya peneliti, menerapkan teknik *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data uji hipotesis menggunakan *software IBM Statistics 2.5* yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitiannya yaitu (1) gambaran proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Quizizz* berjalan dengan baik, (2) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, (3) pengaruh peningkatan hasil belajar matematika Murid dari hasil uji *effect size* sebesar 1.42 termasuk dalam kategori

besar. Oleh karena itu penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika Murid di SDN 060 Raya Barat.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka secara sadar peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pada pembahasan diatas, maka ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut ini :

1. Rendahnya hasil belajar Murid dalam pembelajaran matematika di kelas IV dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.
2. Pembelajaran matematika yang masih berjalan dengan satu arah (*teacher centered learning*) menggunakan metode konvensional sehingga Murid kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Murid sering menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cangkupan permasalahan yang teridentifikasi, diperlukan pembatasan ruang lingkup kajian agar lebih terfokus. Penelitian ini membatasi pembahasan pada variabel hasil belajar, khususnya pada dimensi kognitif atau aspek pengetahuan Murid. Pembatasan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa hasil belajar mencakup konsep yang sangat komprehensif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada pembahasan diatas, maka dapat ditemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *quizizz* dengan Murid yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV.
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan terhadap hasil belajar Murid yang

menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan Murid yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV.

3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar Murid kelas IV Sekolah Dasar.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas, maka dapat ditetapkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut ini :

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar Murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *quizizz* dengan Murid yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan terhadap hasil belajar Murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *quizizz* dengan Murid yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar Murid kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yang di sebutkan diatas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Murid

Menambah wawasan dan pengalaman belajar, serta meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar matematika Murid.

b. Bagi Sekolah

Menyajikan model pembelajaran inovatif sebagai referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Murid

Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* sebagai bekal menjadi guru profesional.

d. Bagi Pembaca

Menjadi sumber informasi dan referensi tentang penerapan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan media *Quizizz*.

G. Definisi Operasional

1. Model Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan inovatif yang menempatkan Murid sebagai pusat pembelajaran melalui langkah-langkah orientasi pada masalah, pengorganisasian belajar, bimbingan penyelidikan, presentasi hasil kerja, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Pembelajaran dimulai dari penyajian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan permasalahan dan Murid memecahkannya secara mandiri melalui kolaborasi. Model ini efektif mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menghasilkan solusi kreatif, dan analisis mendalam karena indikator berpikir kritis selaras dengan tahapan PBL. Penerapan PBL mendorong Murid untuk aktif menggali informasi, berdiskusi, dan berkolaborasi guna memahami konsep secara mendalam, menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bervariasi dibandingkan pendekatan konvensional yang hanya fokus pada penyampaian materi satu arah. Rangkaian aktivitas PBL mulai pengenalan masalah, persiapan, diskusi, presentasi, hingga evaluasi mengembangkan keterampilan analitis, kreativitas, dan kerja sama, sehingga mempersiapkan Murid menghadapi tantangan nyata dengan percaya diri.

Menurut Arends dalam Hotimah (2020, hlm. 7) menyatakan, bahwa Langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* adalah: 1) Mengorientasikan Murid pada masalah; 2) Mengorganisasikan Murid untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok; 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil pekerjaannya; 5) Menganalisis dan memecahkan proses pemecahan masalah.

2. Media Quizizz

Pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan Murid, dan *Quizizz* hadir sebagai platform digital interaktif yang efektif

untuk kebutuhan tersebut. *Quizizz* berfungsi ganda sebagai alat evaluasi sekaligus media pembelajaran yang menyajikan kuis visual menarik, sehingga memudahkan pemahaman materi dan mengoptimalkan hasil belajar. Dapat diakses melalui aplikasi mobile maupun peramban komputer, *Quizizz* menggantikan kuis konvensional berbasis kertas menjadi pengalaman digital yang lebih engaging melalui sistem kode join. Fitur-fiturnya juga memudahkan guru dalam pemberian tugas dan penilaian, dengan hasil yang dapat diunduh dalam format Excel untuk keperluan dokumentasi dan analisis belajar Murid.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh Murid setelah mengikuti proses pembelajaran, ranah yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman. Hasil belajar berperan penting sebagai tolok ukur perkembangan Murid sekaligus bahan evaluasi bagi pendidik dalam menilai efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan keberhasilan Murid dalam menguasai materi, tetapi juga menjadi dasar bagi pendidik untuk memperbaiki dan menyesuaikan strategi pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Hasil belajar yang diteliti meliputi aspek seperti hasil belajar kognitif, Hasil belajar kognitif mencakup pengetahuan dan pemahaman, sementara hasil belajar afektif mencakup perubahan dalam sikap, nilai, dan kepercayaan. Hasil belajar psikomotorik mencakup kemampuan fisik atau keterampilan praktis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang di alami Murid meliputi ranah kognitif. Ranah tersebut dapat diperoleh oleh Murid melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran.

H. Sistematis Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan BAB V Simpulan dan Saran.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan skripsi ini peneliti membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bagian ini membahas pengertian model Problem Based Learning, tujuan model Problem Based Learning, karakteristik model Problem Based Learning, Langkah-langkah model Problem Based Learning, kelebihan dan kekurangan model Problem Based Learning, pengertian Quizizz, langkahlangkah menggunakan Quizizz, kelebihan dan kekurangan Quizizz, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, indikator hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini membahas pendekatan penelitian yang digunakan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini membahas hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah, hasil pengolahan dan analisis data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini mengandung simpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya