

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *QUIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 8 METRO UTARA**

(SKRIPSI)

Oleh

**SOVIYANI
NPM 2113053222**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *QUIZZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 8 METRO UTARA

Oleh

SOVIYANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan populasi berjumlah 253 orang peserta didik dan sampel sebanyak 44 orang peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $22,58 > 4,23$, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025 dengan pengaruh sebesar 51%.

Kata kunci: *problem based learning*, hasil belajar, *quizziz paper mode*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY QUIZZIZZ PAPER MODE MEDIA IN LEARNING OUTCOMES OF IPAS OF FIFTH GRADE STUDENTS SD NEGERI 8 METRO UTARA

By

SOVIYANI

The problem in this research was the low IPAS learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 8 Metro Utara. This study aimed to determine the effect of applying the problem-based learning model assisted by quizzizz in paper mode on IPAS learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 8 Metro Utara in the 2024/2025 academic year. This research used a quasi-experimental design with a population of 253 students and a sample of 44 students. The sample was determined using a non-probability sampling technique in the form of purposive sampling. Data were collected using test and non-test techniques, including observation sheets. The hypothesis was tested using simple linear regression, resulting of $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$, namely $22.58 > 4.23$, with a significance level of 0.000. The significance value was $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there was a effect of applying the problem-based learning model assisted by quizzizz paper mode has a 51% impact on the IPAS learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 8 Metro Utara in the 2024/2025 academic year.

Keywords: problem based learning, learning outcomes, quizzizz paper mode.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 8 METRO UTARA**

Oleh

SOVIYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA QUIZZZ
PAPER MODE TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 8 METRO
UTARA**

Nama Mahasiswa

: Soviyani

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053222

Program Studi

: S-I Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

NIP 197412202009121002

Miranda Abung, M.Pd.

NIP 199810032024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

محمد فاضل


Sekretaris

: Miranda Abung, M.Pd.



Penguji Utama

: Fadhilah Khairani, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Meydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 April 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Soviyani
NPM : 2113053222
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Utara” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya, kecuali pada bagian bagian tertentu yang dirujuk berdasarkan sumbernya yang disebutkan pada daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan berlaku.

Metro, 29 April 2025
Yang Membuat
Pernyataan,



Soviyani
NPM. 2113053222

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Soviyani lahir di Kelurahan Gayabaru I, Kecamatan Seputih Surabaya, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 27 Juli 2002. Peneliti adalah anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Solikin dan Ibu Suliyanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Gayabaru I, lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Seputih Surabaya, lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Seputih Surabaya, lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023 di SD Negeri 8 Metro Utara. Kemudian pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sindangsari, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Hidup adalah perjalanan yang senantiasa membuat kita patah, tumbuh, dan belajar tanpa akhir. Oleh karena itu nikmati setiap langkah dengan senang hati. Karena yang terpenting bukan dimana kita berawal, tapi dimana kita berakhir”

(Soviyani)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyembut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT. Berkat limpahan rahmat dan kasih sayang-Mu, Engkau telah memberiku kekuatan, membimbingku dengan ilmu, dan memperkenalkanku pada makna cinta. Atas anugerah serta kemudahan yang Engkau limpahkan dengan penuh rasa syukur karena atas izin-Mu skripsi ini dapat terselesaikan, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada yang teristimewa di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Solikin dan Ibu Suliyanti, terima kasih atas cinta dan kasih sayang, didikan, nasihat, pengorbanan, serta dukungan dan do'a yang menemani setiap langkahku. Terima kasih takkan pernah cukup untuk membalas cinta dan kasih sayang yang tiada tara, didikan penuh kesabaran, nasihat yang menuntunku di saat tersesat, pengorbanan tanpa pamrih, serta doa-doa yang tak pernah henti mengiringi setiap langkahku. Kalian adalah cahaya dalam gelapku, pelindung dalam lelahku, dan alasan di balik setiap semangatku untuk terus melangkah. Dunia ini terasa terlalu kecil untuk menampung betapa besar pengorbanan kalian, sosok luar biasa yang mewarnai hidupku dengan kasih sayang yang tak pernah habis serta kebahagiaan yang tulus tanpa syarat dan tiada henti. Terima kasih karena selalu ada, bahkan saat dunia seolah berpaling.

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Puji sukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizziz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Utara” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan serta fasilitas yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dalam proses administrasi dan surat-menyurat sehingga peneliti dapat memenuhi persyaratan akademik dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen pembimbing I serta ketua penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini. dan juga telah memberikan dukungan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Dosen pembahas dan penguji utama yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.

5. Miranda Abung, M.Pd., Dosen Pembimbing II, sekretaris penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen pembahas, yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepala Sekolah SDN 8 Metro Utara yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
9. Wali kelas V A dan V B SDN 8 Metro Utara yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut dan membantu dalam menyusun skripsi ini.
10. Wali kelas V SDN 2 Metro Pusat yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrumen di sekolah tersebut.
11. Peserta didik kelas V A dan V B SDN 8 Metro Utara yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Peserta didik kelas V SDN 2 Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam kelancaran uji instrumen.
13. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan yang luar biasa, kedua orang tuaku Bapak Solikin dan Ibu Suliyanti, Kakakku Suliyana, Yuli Arwati, Yeni Oktavia serta semua keluargaku yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
14. Teman seperjuangan *Sepung Pride*, Niken Maulidya, Dwi Susanti, Iin Kurniawati, Lutfi Nada Sagita, Yosa Elvita, dan Dwi Febrian, serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat ini. Serta telah berbagi canda tawa, memberikan waktu, pikiran, dan tenaganya dalam setiap tahap seminar skripsi peneliti.
15. Sahabat Kontrakan *Ijo*, Khusnul Khotimah, Silfia Marca Atika Apriliana, dan Yugi Utami yang telah membersamai peneliti selama perkuliahan dan penulisan skripsi, telah membantu dan memberikan waktu serta tenaganya.

16. Sahabatku yang *insyaallah* akan memiliki masa depan cerah (Maderah Anti Gores), Lili, Lulu, Nisa, Lutfi, Dwi, Dinda, Karina, Yosa, Niken, Nadia, dan Anggita atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tak pernah pudar selama perjalanan perkuliahan dari masa pandemi *Covid-19* hingga peneliti mampu menyelesaikan seluruh tahap penyusunan skripsi ini.
17. Sahabat peneliti sejak bangku sekolah dasar, Rizky Nanda Febrio Adha, Audy Amanah Fatharani, Arinta Septia Pratiwi, Rafy Muhammad Toha, Neisyia Laura Afisyia, dan Habib Khoiri yang telah memberikan penguatan, dukungan semangat, serta setia mendengarkan keluh kesah peneliti.
18. Sahabat *Page*, Riki, Idrus, Zulvina, Ervi, Azizah, Arin, Putri, Alfiah, Desta, dan Hana, yang selalu menghiasi dan meramaikan *WhatsApp Group* serta selalu menjadi teman baik peneliti sejak SMA hingga sekarang ini.
19. Teman KKN-ku tersayang Rika, Dyah, Tata, Diba, Niken, Lutfi, dan Ikhsan yang telah mewarnai hari-hari selama KKN dan menjadikannya sebagai pengalaman yang tak terlupakan.
20. Rekan Kampus Mengajar Angkatan 6, Desti, Dhea, Fani, dan Raihan, yang telah banyak berkontribusi, membantu, dan kebersamaian peneliti selama mengajar dan menjalani segala bentuk program kerja Kampus Mengajar.
21. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan SI PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, terkhusus kelas H yang telah berjuang bersama dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
22. Almamater tercinta “Universitas Lampung”.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 29 April 2025
Peneliti



Soviyani
NPM 2113053222

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Hasil Belajar dan IPAS	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
3. Indikator Hasil Belajar.....	13
4. Pengertian IPAS	14
B. Belajar	15
1. Pengertian Belajar.....	15
2. Teori Belajar	16
3. Tujuan Belajar	19
C. Model Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	21
2. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	22
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	25
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	25
2. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	26

3. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	27
4. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	28
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	31
E. Media Pembelajaran	33
1. Pengertian Media Pembelajaran	33
2. Klasifikasi Media Pembelajaran	34
F. Media Pembelajaran Quizizz	36
1. Media Pembelajaran Quizizz.....	36
2. Pengertian Quizizz <i>Paper Mode</i>	38
3. Langkah-Langkah Penerapan Quizizz <i>Paper Mode</i>	39
4. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz <i>Paper Mode</i>	41
G. Penelitian yang Relevan	44
H. Kerangka Berpikir	47
I. Hipotesis Penelitian.....	50
III. METODE PENELITIAN.....	50
A. Jenis dan Penelitian	50
1. Jenis Penelitian	50
2. Desain Penelitian	50
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	51
C. Prosedur Penelitian.....	52
D. Populasi dan Sampel	53
1. Populasi	53
2. Sampel	54
E. Variabel Penelitian	55
1. Variabel <i>Independen</i> (Bebas)	55
2. Variabel <i>Dependen</i> (Terikat).....	55
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	55
1. Definisi Konseptual	55
2. Definisi Operasional.....	56
G. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Tes	58
2. Non Tes.....	60
H. Instrumen Penelitian.....	63
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	64
1. Uji Validitas.....	64

2. Uji Reliabilitas	66
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	68
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	70
1. Teknik Analisis Data	70
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	71
3. Uji Hipotesis	72
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Pelaksanaan Penelitian	74
1. Persiapan Penelitian.....	74
2. Pelaksanaan Penelitian	74
B. Hasil Penelitian	74
1. Data Observasi Peserta Didik.....	75
2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	76
3. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	79
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	82
1. Hasil Uji Normalitas	82
2. Hasil Uji Homogenitas	83
D. Hasil Uji Hipotesis	83
E. Hasil Uji Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85
F. Pembahasan	86
G. Keterbatasan Penelitian	92
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	93
A. Simpulan.....	93
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Asesmen STS Ganjil Mata Pelajaran IPAS	7
2. Sintaks Model PBL Menurut Arends dan Li Zhiyu	28
3. Langkah-Langkah Penerapan Quizizz <i>Paper Mode</i>	39
4. Data Jumlah Peserta Didik SD Negeri 8 Metro Utara	53
5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Utara	55
6. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	59
7. Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan PBL.....	61
8. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Problem Based Learning</i>	62
9. Klasifikasi Validitas Soal.....	65
10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Isi Instrumen	66
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Konstruksi Instrumen.....	66
12. Klasifikasi Reliabilitas	67
13. Hasil Uji Reliabilitas	67
14. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	68
15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	69
16. Kriteria Uji Daya Beda	69
17. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	70
18. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	75
19. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Eksperimen.....	77
20. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Eksperimen	78
21. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Kontrol	80
22. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Kontrol.....	81
23. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	82
24. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	83
25. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	83
26. Hasil <i>R Square</i>	84
27. Persamaan Regresi Linier	84

28. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	85
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	49
2. Desain Penelitian.....	51
3. Grafik Aktivitas Peserta Didik.....	76
4. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	77
5. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	79
6. Grafik Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	80
7. Grafik Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	81
8. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	106
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	107
3. Surat Izin Penelitian	108
4. Surat Balasan Izin Penelitian	109
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen	110
6. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	111
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen	112
8. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar.....	113
9. Surat Keterangan Validasi Media Quizizz Paper Mode	114
10. Pedoman Wawancara	115
11. Informasi Umum Modul Ajar	116
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	122
13. Modul Ajar Kelas Kontrol	131
14. Lembar Kerja Peserta Didik.....	139
15. Media Quizizz <i>Paper Mode</i>	141
16. Data Hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester.....	142
17. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	144
18. Rubrik Penilaian Observasi Peserta Didik.....	145
19. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Problem Based Learning.....	146
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	147
21. Soal Uji Instrumen	148
22. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen.....	153
23. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik.....	158

24. Hasil Uji Validitas.....	159
25. Hasil Uji Reliabilitas	160
26. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	161
27. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	162
28. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
29. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	165
30. Dokumentasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	169
31. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	173
32. Dokumentasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	174
33. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	178
34. Analisis Kategori Hasil Belajar.....	179
35. Perhitungan Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	180
36. Perhitungan Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen.....	181
37. Perhitungan Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	182
38. Perhitungan Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	183
39. Perhitungan Uji Homogenitas Pretest.....	184
40. Perhitungan Uji Homogenitas Posttest.....	185
41. Perhitungan Uji Coba Regresi Linier Sederhana	186
42. Nilai N-Gain Pretest dan Posttest.....	188
43. Tabel Nilai R Product Moment.....	190
44. Nilai Chi Kuadrat	191
45. Tabel Distribusi F.....	192
46. Dokumentasi Aktivitas Pembelajaran.....	193

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah 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. Prabowo dkk. (2024), berpendapat bahwa pendidikan adalah proses yang dirancang secara sengaja untuk membentuk generasi muda menjadi individu yang mampu berkontribusi bagi umat manusia sesuai dengan kodratnya, yaitu bermanfaat bagi orang lain, bagi dirinya sendiri, bagi lingkungan sekitar, dan peradabannya. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki integritas, empati, dan kepekaan sosial. Dengan pendidikan yang terencana dan terpadu, generasi muda diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata yang membawa perubahan positif bagi diri mereka sendiri, lingkungan, dan bangsa secara keseluruhan.

Pendidikan yang terencana dan terpadu tertuang di Sistem Pendidikan Nasional dan diatur dalam sebuah kurikulum dengan fungsinya sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pedoman ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikan dan tuntutan zaman. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang dijabarkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sejatinya pendidikan adalah proses belajar yang tak mengenal batasan waktu, tempat, atau bentuk. Proses ini berlangsung sepanjang hidup, dapat terjadi di berbagai lingkungan, dan melibatkan siapa saja sebagai bagian dari umat manusia.

Sejalan dengan penjabaran di atas, Kurikulum Merdeka hadir dengan harapan agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai sesuai harapan. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sehingga pendidik dan pihak sekolah memiliki kebebasan untuk menentukan model, metode, dan pendekatan yang paling sesuai bagi kebutuhan peserta didik (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Program Merdeka Belajar diharapkan memiliki potensi signifikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Program Merdeka Belajar bertujuan menciptakan suasana belajar di sekolah yang menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena keduanya diberi kebebasan untuk berinovasi, belajar secara mandiri, dan berpikir kreatif. Kebebasan berinovasi ini perlu dimulai oleh pendidik sebagai penggerak dalam sistem pendidikan nasional (Sherly dkk., 2021).

Husamah dkk. (2016), berpendapat bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan mengajar. Menurut Nabillah & Abadi (2019), hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses belajar. Hasil ini meliputi berbagai kemampuan dan perubahan pada diri peserta didik yang terjadi karena pengalaman dan proses belajar yang mereka jalani di kelas dan di sekolah, sedangkan menurut Dakhi (2020), hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Meningkatnya hasil belajar peserta didik merupakan harapan seluruh pendidik. Hal ini karena hasil belajar mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menerapkan materi atau mata pelajaran yang diajarkan (Dewi, L. dkk., 2015), salah satunya adalah mata pelajaran dalam IPAS. Mata pelajaran IPAS adalah salah satu kebijakan dari Kurikulum Merdeka berupa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan. Perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memperkuat pengembangan kompetensi bagi semua peserta didik, baik untuk masa kini maupun masa depan. Menurut Kemendikbud dalam Wijayanti & Ekantini (2023), ini dilakukan supaya peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar. Wijayanti & Ekantini (2023), juga menjelaskan bahwa perubahan ini juga bertujuan untuk menyelaraskan proses pembelajaran antara satu jenjang ke jenjang berikutnya.

Model pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dibuat lebih kontekstual, dengan fokus pada pengembangan kompetensi dan karakter melalui berbagai pendekatan, salah satunya dengan model *problem based learning*. Menurut Arends (2012), *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan situasi nyata dan bermakna sebagai titik awal untuk mendorong peserta didik melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah. Suharta (Janah dkk., 2018), mengungkapkan bahwa penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih banyak berpikir daripada sekadar menghafal, memahami materi lebih baik melalui diskusi, serta lebih mudah menerima materi pembelajaran. Menurut Setiadi dkk. (2017), model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif langkah untuk mengaktifkan dan dipandang bisa memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran. Kesimpulannya model pembelajaran ini dapat dikatakan memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Mayasari dkk. (2016), dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *problem based learning* menjadi salah satu cara yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam usaha membatu peserta didik agar menjadi kompeten dalam memecahkan masalah dan menghadapi tantangan ke depan. Niswatul (2022), dalam penelitiannya mengemukakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Sejalan dengan itu, Supriana dkk. (2023), menjelaskan dalam penelitiannya bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA secara simultan antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Model *problem based learning* akan lebih efektif jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dapat menjadi alat yang mendukung proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat mencapai hasil yang terbaik ketika didukung oleh penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran (Febirani & Tarmuji, 2023). Hasan dkk. (2021), menjelaskan bahwa ketepatan pemilihan media dan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, perpaduan antara model *problem based learning* dan media pembelajaran memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.

Salah satu media pembelajaran yang umum digunakan peserta didik sekolah dasar adalah *quizziz*. *Quizziz* adalah *platform* pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat serta mengikuti kuis secara *online* ataupun secara langsung menggunakan *paper mode*. *Platform* ini menawarkan berbagai fitur, seperti kuis berformat pilihan ganda, soal isian, serta *polling* yang dapat dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut Amaliyah & Lismawati (2019), *quizziz* mampu

memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. *Platform* ini berfungsi sebagai alat atau media yang penggunaannya mengharuskan keterlibatan aktif peserta didik dan mendorong pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik. Kurniawan & Huda (2020), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai *platform* latihan soal berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD. Rini & Zuhdi (2023), dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa media *quizizz paper mode* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar. Dari penjabaran di atas, penggunaan *platform quizizz* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena sejatinya keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Idealnya, model dan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kondisi peserta didik harus diintegrasikan dengan baik pada setiap keberlangsungan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keberhasilan berupa hasil belajar peserta didik yang memuaskan dan untuk mengelola kegiatan pembelajaran supaya berlangsung dengan baik. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wicaksono & Iswan (2019) penggunaan model pembelajaran berperan penting dalam upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif, seyogyanya terus diupayakan secara maksimal oleh pendidik. Selain model, media pembelajaran juga memang seharusnya diintegrasikan dengan baik dikelas, sesuai dengan pernyataan Pertiwi dkk. (2019) yang menjelaskan bahwa keberhasilan belajar seorang peserta didik juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang ada di sekolah. Adanya media pembelajaran yang memadai memungkinkan peserta didik termotivasi dan lebih mudah dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah dan peserta didik akan lebih maju dalam belajar serta mencapai hasil belajar yang maksimal.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas V SD Negeri 8 Metro Utara pada tanggal 28 Oktober 2024 diketahui bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih rendah yang penyebabnya adalah penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran pada kelas dan sekolah tersebut masih belum terlaksana secara maksimal. Model pembelajaran dan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga jika penerapannya tidak dilakukan secara maksimal akan berpengaruh besar terhadap penurunan hasil belajar. Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V, wali kelas V A dan V B beranggapan bahwa hal tersebut di atas disebabkan oleh pembelajaran yang berlangsung masih sering menggunakan model pembelajaran yang masih terpusat kepada pendidik dan model pembelajaran yang sering digunakan adalah konvensional.

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh wali kelas V SD Negeri 8 Metro Utara sebenarnya sudah pernah menerapkan model pembelajaran *problem based learning* namun, pelaksanaannya belum sepenuhnya optimal, terutama dalam penerapan sintaks atau langkah-langkah *problem based learning*, di mana beberapa tahapan masih belum terlaksana dengan baik.

Selain itu, diperoleh informasi berupa kurangnya variasi dalam model pembelajaran membuat suasana kelas menjadi monoton dikarenakan pembelajaran terkadang masih terpusat oleh pendidik, selain itu penggunaan media pembelajaran yang masih sangat jarang dilakukan dan terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun cenderung rendah. Hal ini terlihat saat pendidik mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis saja dan peserta didik tentu hanya akan membaca dan mengerjakan soal-soal didalamnya jika beri tugas oleh pendidik.

Berikut ini adalah data hasil asesmen sumatif tengah semester (STS) ganjil pada mata pelajaran IPAS di kelas V A dan V B SD Negeri 8 Metro Utara

Tahun Pelajaran 2024/2025 yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong masih rendah.

Tabel 1. Data Hasil Asesmen STS Ganjil Mata Pelajaran IPAS

No	Kelas	KKTP	Ketercapaian				Jumlah Total Peserta Didik
			Tercapai (≥ 75)		Belum Tercapai (≤ 75)		
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1.	V A	75	6	26,08%	17	73,91%	23
2.	V B	75	13	61,90%	8	38,09%	21
Jumlah							44

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara.

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas V pada asesmen sumatif tengah semester semester ganjil mata pelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025. Terlihat dari tabel, sebagian besar peserta didik banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS, yaitu 75. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas V A yaitu sebanyak 26,08% dan yang tidak tuntas mencapai 73,91%. Sedangkan ketercapaian pada kelas V B 61,90% dan yang tidak tuntas sebanyak 38,09%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan permasalahan berupa pembelajaran masih didominasi dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered*), penerapan model pembelajaran *problem based learning* belum diterapkan dengan optimal oleh pendidik saat pembelajaran di kelas, kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas, serta rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.

Setiap hasil belajar yang diperoleh peserta didik tentu dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Jufrida dkk. (2019), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah kebiasaan belajar dan motivasi belajar, sedangkan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi

hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Sejalan dengan itu Astiti dkk. (2021) berpendapat bahwa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan sebelumnya, diperlukan adanya upaya untuk menanggulangi masalah rendahnya hasil belajar peserta didik dengan memperbaiki aspek yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal) dengan melakukan perubahan pada proses pembelajaran, salah satunya dengan mengintegrasikan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan juga media pembelajaran yang interaktif serta pembuatannya yang efisien. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif serta inovatif.

Peneliti memilih model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quizziz *paper mode* untuk diterapkan didalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Pemilihan model dan media ini didasari atas penelitian terdahulu dan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran quizziz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang serta uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media Quizziz *Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Utara”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran didominasi dengan *teacher centered* (masih berpusat pada pendidik).

2. Model pembelajaran *problem based learning* belum diterapkan dengan optimal oleh pendidik saat pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu.

1. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode*
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Utara tahun pelajaran 2024/2025?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
Memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
Diharapkan penelitian ini berguna bagi.

- a) Peserta didik
Memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b) Pendidik
Menambah wawasan pendidik untuk dapat memaksimalkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* dan sebagai pedoman serta inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.
- c) Kepala Sekolah
Hasil penelitian ini sebagai salah satu bahan masukan kepala sekolah supaya pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d) Peneliti
Hasil penelitian ini akan menjadi pengalaman tersendiri mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.
- e) Peneliti selanjutnya
Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu Pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen dan pendekatan kuantitatif.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian
Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 44 orang dari kelas V SD Negeri 8 Metro Utara.
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian
Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizziz paper mode*, hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara.
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian
Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Utara.
5. Ruang Lingkup Waktu
Waktu Penelitian Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar dan IPAS

1. Pengertian Hasil Belajar

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk membimbing, melatih, dan memberikan pengalaman belajar yang relevan kepada peserta didik. Sementara itu, hasil belajar adalah *outcome* atau hasil dari proses pendidikan tersebut. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Dimiyati & Mudjiono (Rahman, 2022), mengatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari interaksi tindakan belajar dan mengajar, dari sisi pendidik tindakan belajar dapat diakhiri dengan memberikan evaluasi sedangkan dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar.

Peningkatan hasil belajar harus terjadi secara bertahap dan berkelanjutan, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilannya menjadi lebih baik seiring waktu untuk menjadi tolok ukur keberhasilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut teori Vygotsky lingkungan sangat berperan penting terhadap cara berpikir anak-anak dan kognitifnya. Sama halnya yang dikatakan oleh Fitriani & Maemonah (2022), anak-anak mendapatkan berbagai pengetahuan dan juga keterampilan melalui interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari dimana mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan interaksi sosial tersebut hingga terbentuk kerjasama antara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan positif yang terjadi pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku peserta didik sebagai hasil dari interaksi antara proses belajar dan mengajar. Hasil belajar bukan hanya sekadar

pemahaman materi, tetapi juga mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh dari pengalaman belajar yang berkelanjutan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah berbagai elemen yang dapat memengaruhi tingkat pemahaman, keterampilan, sikap, dan pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari diri peserta didik sendiri (faktor internal) atau bisa juga faktor dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).

Jufrida dkk. (2019), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang mendorong dari diri peserta didik contohnya yaitu faktor fisiologis yang meliputi faktor jasmani, rohani, cacat tubuh. Adapun faktor psikologis yang meliputi bakat, minat, konsentrasi, kebiasaan belajar, kebiasaan belajar dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal adalah aspek yang berasal dari luar diri peserta didik seperti faktor keluarga contohnya latar belakang tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik peserta didik, suasana didalam rumah, relasi antar anggota keluarga dan faktor sekolah yang dapat mempengaruhi belajar yang cukup seperti metode mengajar pendidik, model pembelajaran dan sarana prasarana yang berada di sekolah. Dan yang terakhir adalah faktor dari masyarakat dan lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik.

Menurut Marwati dkk. (2020), faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi peserta didik, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran.

Sementara Ridho'i (2022), berpendapat bahwa dalam lingkup hasil belajar, faktor/penyebab internal meliputi biologi, psikologi, kedewasaan, kecerdasan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Pada faktor eksternal adalah faktor pengaruh dari luar individu seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Dengan

kata lain, salah satu yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor kecerdasan emosional yang dimiliki peserta didik secara individu.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, mental, bakat, minat, motivasi, serta kecerdasan dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga (pendidikan orang tua, pola asuh, dan suasana rumah), lingkungan sekolah (metode pengajaran, fasilitas, dan kreativitas pendidik), serta lingkungan masyarakat dan sekitar tempat tinggal yang dapat mempengaruhi motivasi dan dukungan belajar peserta didik. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan berperan penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

Adapun indikator hasil belajar menurut Bloom meliputi tiga aspek, yaitu: (1) ranah kognitif; (2) ranah afektif; dan (3) ranah psikomotorik (Sudjana, 2016) dalam Roihah dkk. (2017).

Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Misalnya, Straus, Tetroe, & Graham dalam Ricardo & Meilani (2017), menjelaskan bahwa, ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Adapun menurut Moore dalam Ricardo & Meilani (2017), ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
- c. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari peserta didik (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian pendidik dalam menilai hasil belajar. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator ranah kognitif. Alasan peneliti memilih indikator belajar kognitif dari ketiga ranah tersebut adalah karena hasil belajar kognitif masih menjadi sorotan publik karena hasil belajar kognitif mencakup tentang perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir.

4. Pengertian IPAS

IPAS adalah mata pelajaran yang merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Tujuannya untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. Sejalan dengan itu, menurut Marwa dkk. (2023), penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat

memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Dalam penelitiannya, Alfatonah dkk. (2023), berpendapat bahwa ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pengetahuan IPAS dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran gabungan antara ilmu yang mengkaji pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan di masyarakat dan interaksinya dengan lingkungan.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang ada pada diri seseorang. Herawati (2020), mengatakan bahwa belajar itu adalah berubah, yaitu usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang melakukan kegiatan belajar. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

Hal tersebut sama dengan pendapat Wahab & Rosnawati (2021), yaitu belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan sikap dan Perilaku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun

bagaimana melibatkan individu secara aktif untuk membuat atau pun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman dan skill yang bermanfaat bagi pribadinya.

Proses belajar memiliki tujuan untuk memberikan perubahan pada sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik, seperti yang disampaikan Parwati dkk. (2023), bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang mengakibatkan perolehan atau perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, perbuatan dan tingkah laku seseorang.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses sadar yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan positif dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi melibatkan partisipasi aktif dalam memahami, mengubah, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga membawa manfaat dalam kehidupan sehari-hari dan pengembangan pribadi.

2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik. Dengan adanya teori belajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selama proses belajar manusia pasti tak luput dari kesalahan. Untuk itu perlu adanya teori-teori belajar yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai dengan maksimal. Herliani dkk. (2021), menyatakan bahwa teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori belajar behavioristik. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru

sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

- b. Teori belajar kognitivistik. Menurut teori belajar kognitivistik belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat dan menggunakan perilaku, sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya.
- c. Teori belajar humanistik. Dalam teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai. belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.
- d. Teori belajar konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Sejalan dengan itu, Nurlina dkk. (2021) berpendapat bahwa teori belajar terdiri atas sebagai berikut.

- a. Teori kognitivisme. Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme

melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang anak melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terputus-putus, tetapi melalui proses yang mengalir, sambungmenyambung, dan menyeluruh.

- b. Teori behaviorisme. Behaviorisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang didasarkan atas proposisi (gagasan awal) bahwa perilaku dapat dipelajari dan dijelaskan secara ilmiah. Dalam melakukan penelitian, behavioris tidak mempelajari keadaan mental. Jadi, karakteristik esensial dari pendekatan behaviorisme terhadap belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian di lingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pikiran, perasaan, ataupun kejadian internal lain dalam diri orang tersebut.
- c. Teori humanisme. Teori humanism beranggapan bahwa setiap orang memiliki kapasitas untuk berkembang dan kebebasan untuk memilih tujuan hidupnya. Humanisme menekankan pentingnya kualitas hidup manusia, dengan menyoroti bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk memperbaiki kehidupannya dan potensi untuk memahami dirinya sendiri. Persepsi pribadi seseorang terhadap dirinya sendiri dianggap lebih penting dibandingkan pengaruh lingkungan, sehingga setiap orang seharusnya memberikan dukungan kepada orang lain agar semua dapat memiliki citra diri yang positif serta pemahaman diri yang baik.
- d. Teori konstruktivisme. Konstruktivisme adalah suatu pendekatan terhadap belajar yang meyakini bahwa orang secara aktif membangun atau menyusun pengetahuannya sendiri dan realitas ditentukan oleh pengalamannya sendiri pula. Menurut aliran konstruktivis, pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan adalah proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai keseimbangan, sehingga tercapai suatu skema baru. Sesuai

teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat begitu saja dipindahkan dari pikiran pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori konstruktivistik, dikarenakan teori tersebut sesuai dengan model *problem based learning* yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dengan demikian, teori konstruktivistik dianggap paling relevan dalam penelitian ini karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Teori ini sejalan dengan model *problem based learning* yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah nyata, dan membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman langsung.

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik dan untuk mengubah tingkah laku peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Akhiruddin dkk. (2019), bahwa tujuan belajar adalah menjadikan seseorang lebih baik dari sebelumnya. Paling dkk. (2023), menyatakan kegiatan atau aktivitas belajar yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekelompok orang melalui berbagai sumber belajar tentunya bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pengetahuan, keterampilan, sikap, sampai pada perubahan tingkah lakunya menjadi lebih baik. Khususnya bagi seseorang yang ingin mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Sadirman dalam Djamaluddin & Wardana (2019), menyatakan bahwa tujuan belajar secara umum ada tiga, yaitu.

a. Untuk Memperoleh Pengetahuan

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu

pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

b. Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

c. Penanaman Keterampilan dan Konsep

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang pendidik harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Pendidik harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Tujuan dari pembelajaran merupakan untuk mencapai target pembelajarn yang sudah ditetapkan sebelumnya. Ramdani dkk. (2023), berpendapat bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar adalah untuk membawa perubahan positif dalam diri peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Belajar bertujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan

kemampuan berpikir, menanamkan konsep dan keterampilan, serta membentuk sikap mental yang baik. Selain itu, belajar bertujuan untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan, di mana perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga peserta didik dapat berkembang secara menyeluruh menjadi individu yang lebih baik.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Setiap proses pembelajaran tentu memerlukan model untuk memberikan struktur dan arah yang jelas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran di kelas karena model pembelajaran merupakan perencanaan dalam menyusun proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif. Menurut Wahyuni dkk. (2024), model pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang dirancang dan didisain dengan tujuan yang baik agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Helmiati (2014), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.

Sedangkan Wahyuni dkk. (2024), berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan tingkatan yang tertinggi dalam kerangka pembelajaran, alasannya adalah karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran, karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau rancangan menyeluruh yang digunakan oleh pendidik untuk merencanakan dan menyajikan proses pembelajaran secara efektif dari awal hingga akhir. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan yang mengintegrasikan pendekatan, metode, strategi, dan

teknik pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh, sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan mudah. Model ini juga memberikan fondasi filosofis yang membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien di dalam kelas.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sangat bermacam-macam. Pada Kurikulum 2013 Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses memiliki empat model pembelajaran yang dapat digunakan dalam membentuk perilaku social, saintifik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Rokhimawan dkk. (2022), model pembelajaran pada Kurikulum 2013 terdiri atas model pembelajaran *discovery/inquiry*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kontekstual, dan model pembelajaran berbasis kooperatif *learning*.

Secara sederhana, kondisi pandemi Covid 19 memaksa segala elemen untuk membatasi interaksi dan menerapkan sistem online dalam pembelajaran. Dalam hal ini Pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan baru dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan dapat mengatasi krisis pembelajaran selama pandemi yaitu Kurikulum Merdeka yang merupakan penyederhanaan dari kurikulum 2013 (Qomariyah & Maghfiroh, 2022).

Menurut Nursyamsiyah & Iman (2024), model pembelajaran pada Kurikulum Merdeka diantaranya adalah, *discovery learning*, *inquiry learning*, *problem based learning (PBL)*, model *think pair share*, model pembelajaran *jigsaw* dan kontekstual. Selanjutnya Arsyad & Fahira (2023), dalam bukunya menjelaskan lebih rinci tentang macam-macam model pembelajaran dalam kurikulum mereka, yaitu sebagai berikut.

a. Model *Project Based Learning*

Model Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memulai atau berangkat dari sebuah proyek untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek adalah

model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai langkah awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman kegiatan kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan dalam masalah kompleks yang perlu diselidiki dan dipahami peserta didik

b. Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan yang menanamkan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan menghadirkan masalah di awal untuk dipecahkan oleh peserta didik. Namun, pendidik tetap harus meminta peserta didik untuk mengemukakan masalah yang nyata dan relevan. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. (Salhuteru dkk., 2023)

c. Model *Inquiry Learning Based Learning*

Model pembelajaran berbasis inkuiri adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau penelusuran, mengikuti tes, atau penelitian untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Dalam model ini, peserta didik dibimbing untuk menemukan materi yang disajikan dalam pelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan dan introspeksi diri

d. Model *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses memahami secara aktif dan mandiri suatu konsep materi untuk menarik kesimpulan. Dalam model pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana pendidik berperan sebagai supervisor. Pendidik hanya menanyakan kepada peserta didik serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Peserta didik kemudian ditugaskan untuk menemukan, meneliti dan memutuskan pengamatannya sebagai modal untuk menjawab pertanyaan pendidik.

e. Model *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan volume tertentu yang tujuannya untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal. Tujuan dari model ini adalah untuk memaksimalkan hasil belajar yang dapat dicapai dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa tingkat pengetahuan anggota kelompok ini rendah, sedang dan tinggi. Macam-macam model pembelajaran kooperatif antara lain *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Jigsaw*, *Think Pair Share (TPS)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, dan *Learning Together*.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran di atas, pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk kelas eksperimen. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan model lain, yaitu model pembelajaran *problem based learning* melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuan benar-benar terserap dengan baik serta membuat peserta didik aktif dalam memecahkan masalah. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan volume tertentu yang tujuannya untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang maksimal. Tipe pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*.

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based leaning* adalah model pembelajaran yang direkomendarikan pada Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Arends (2012), berpendapat bahwa *problem based leaning* merupakan pembelajaran yang memiliki esensi berupa menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang keterampilan pemecahan masalah. Sejalan dengan itu menurut Tan (2009), model PBL adalah sebuah model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (*problem*) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan pengetahuan (*knowledge*) baru.

Nurlaily dkk. (2019), menyatakan *problem-based learning requires the teachers to apply meaningful learning by presenting the problems related to the learners' daily life. The teachers also have to fully give the students a chance to think freely to find the concept as well as solve the problem* yang artinya pembelajaran berbasis masalah mengharuskan pendidik untuk menerapkan pembelajaran yang bermakna dengan menghadirkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendidik juga harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara bebas dalam menemukan konsep dan memecahkan masalah.

Selain itu, dengan melibatkan peserta didik dalam proses aktif memecahkan masalah, PBL membantu mereka mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, pemikiran analitis, serta kemampuan untuk menyusun argumen yang berdasarkan bukti. Aji (2019), menyatakan bahwa masalah yang disajikan dalam *problem based learning* merupakan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan melalui masalah tersebut mampu merangsang peserta didik mempelajari masalah ini berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta

didik sehingga dari pengalaman yang telah dimiliki peserta didik akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada keterampilan pemecahan masalah peserta didik, dengan hal tersebut diharapkan peserta didik memiliki keterampilan yang tinggi dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata.

2. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Dalam setiap proses pembelajaran model pembelajaran mempunyai tujuan yang harus dicapai. Menurut Khakim dkk. (2022), *problem based learning* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan setaip persoalan dalam dunia nyata, mampu bekerja sama, dan hidup mandiri. Menurut Zeng & Ruannakarn (2023), berdasarkan desain masalah, peserta didik melakukan berbagai penilaian dan memecahkan masalah dengan mengembangkan pemikiran kritis mereka. Sejalan dengan itu Ardianti dkk. (2021), berpendapat bahwa *problem based learning* bertujuan membantu peserta didik agar mampu dalam menghadapi situasi kehidupan nyata dan belajar

Pendapat lain diungkapkan oleh Putra dalam Khakim dkk. (2022), bahwa secara umum, tujuan pembelajaran dengan model *problem based learning* sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau stimulasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah untuk membantu peserta didik bersikap kritis dalam menghadapi suatu permasalahan, selain itu dengan penerapan model *problem based*

learning diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah belajar yang dialami peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang menggambarkan model itu sendiri. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki karakteristik yang harus diketahui oleh pendidik sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Menurut Arends dalam Ardianti dkk. (2021), karakteristik dari model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- a. Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- b. Pembelajaran memiliki keterkaitan antardisiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran.
- c. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- d. Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik.
- e. Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Model *problem based learning* mempunyai karakteristik yang disesuaikan dengan sintak, karakteristik tersebut menjadi ciri khas dari model *problem based learning*. Sejalan dengan pendapat tersebut Wulandari & Surjono (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut.

- a. pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang mengambang yang berhubungan dengan kehidupan nyata;
- b. masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran;

- c. peserta didik menyelesaikan masalah dengan penyelidikan autentik;
- d. secara bersama-sama dalam kelompok kecil, peserta didik mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan;
- e. pendidik bertindak sebagai tutor dan fasilitator;
- f. peserta didik bertanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja;
- g. peserta didik mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk produk tertentu. Produk dalam hal ini adalah berupa suatu pemrograman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) mempunyai beberapa karakteristik yang harus diketahui oleh pendidik yaitu permasalahan yang dihadapkan oleh peserta didik harus sesuai dengan kehidupan nyata, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dalam menyelesaikan masalah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapa dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

4. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) memiliki langkah-langkah (sintaks) yang harus diperhatikan agar penerapan berjalan secara efektif dan sistematis. Pendidik harus memahami dan menguasai langkah-langkah penerapan model *problem based learning* agar pada saat penerapan peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah.

Selanjutnya Ardianti dkk. (2021), membuat penjabaran sintaks dari *model problem based learning* berdasarkan pernyataan Arends dan Li Zhiyu yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks Model PBL Menurut Arends dan Li Zhiyu

Tahap	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Arahkan peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan

Tahap	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
	memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
Aturlah peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah
Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok.	Pendidik memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Penyajian hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain
Analisis dan Evaluasi proses penyelesaian	Pendidik membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber: Ardianti dkk. (2021)

Selain sintaks di atas, Dewey dalam Arifin (2019), menjelaskan ada enam desain yang harus di laksanakan oleh peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran *problem based learning*, meliputi:

- a. Merumuskan masalah, yaitu langkah peserta didik menentukan masalah yang akan dipecahkan.

- b. Menganalisis masalah, yaitu langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
- c. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Mengumpulkan data, yaitu langkah peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Pengujian hipotesis, yaitu langkah peserta didik mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- f. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Selanjutnya, Saputra (2021), menyatakan bahwa model *problem based learning* memiliki lima tahap sebagai berikut.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menjelaskan secara logis yang dibutuhkan dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pemecahan masalah.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Pendidik membantu peserta didik untuk mengorganisasikan dan mendefinisikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok. Pendidik mendorong peserta didik untuk menemukan konsep-konsep yang sesuai dengan masalah dan melakukan eksperimen untuk mendapatkan solusi dalam pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pendidik membantu peserta didik untuk merencanakan karya yang sesuai dengan masalah, seperti laporan, video atau tugas akhir bersama kelompoknya.

- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan evaluasi atau refleksi terhadap penyelidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan langkah-langkah (sintaks) yaitu mengarahkan peserta didik pada masalah, mengatur peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik melakukan penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok, selanjutnya peserta didik diminta untuk menyajikan hasil karya, tahapan terakhir adalah kegiatan analisis dan evaluasi proses penyelesaian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sintaks menurut Arends.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning

Model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan oleh pendidik sebelum diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Apit dkk. (2023), kelebihan dan kekurangan dari model *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
 - a. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) membiasakan peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkeartif dan inovatif.
 - d. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan, kelompok dan berkolaborasi dalam sebuah kelompok.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
 - a. Dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) banyak peserta didik yang kurang percaya diri dan sulit untuk mencoba.
 - b. Peserta didik sulit untuk menemukan cara atau strategi dalam pemecahan masalah.
 - c. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menemukan jawaban yang tepat.

Selanjutnya, Hotimah (2020), juga mengemukakan pendapatnya tentang kelebihan dan kekurangan dari model *problem based learning*:

1. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
2. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
3. Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
4. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
5. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
6. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
7. Mengembangkan minat peserta didik untuk secaraterus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
8. Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia.

Disamping kelebihan di atas, *problem based learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya:

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2. Untuk sebagian peserta didik beranggapan bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. (Hotimah, 2020)

Bedasarkan uraian di atas mengenai kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu dapat meningkatkan pengetahuan baru peserta didik, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *problem based learning* diantaranya yaitu Adanya rasa tidak percaya diri dalam proses pemecahan masalah dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan masalah.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar dapat belajar dengan efektif dan efisien. Menurut Saleh dkk. (2023) media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Menurut Batubara (2020), media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Haddar & Juliano (2021) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik untuk mempermudah menyampaikan informasi maupun memberi intruksi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan peserta didik selama kegiatan proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Bafadal dkk. (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar dan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik menyampaikan informasi atau instruksi kepada peserta didik secara efektif. Media pembelajaran dirancang untuk mempermudah komunikasi, meningkatkan pemahaman, serta mendukung peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal sesuai kebutuhan mereka.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara penggunaannya. Meskipun beragam jenis dan format media belajar sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia (Shofiyulloh dkk., 2024).

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets (Ekayani, 2017), ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:

- a. Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film, tv.
- b. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara.

- c. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, slide bisu.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio
- g. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut Sidharta (2015), media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam empat bagian, yaitu.

- a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif: radio, telepon, *cassete recorder* dan piringan audio.
 - 2) Media visual: *film strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun.
 - 3) Media audio visual: film suara (gambar hidup), televisi dan *video cassette*.
- b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang mempunyai daya input yang luas dan serentak, serta dapat menjangkau jumlah peserta didik yang banyak dalam waktu yang sama, misalnya radio dan televisi.
 - 2) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruangan dan tempat, seperti film, sound slide, film strip.
 - 3) Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram, pembelajaran melalui komputer.
- c. Dilihat dari bentuknya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media dua dimensi: poster, bagan, grafik, peta datar, foto, gambar, lukisan.
 - 2) Media tiga dimensi: peta timbul, globe, model boneka.
- d. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak terlalu sulit.

- 2) Media yang kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal biayanya dan sulit membuatnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual gerak yaitu berupa quizizz dengan mode kertas. Penggunaan media quizizz termasuk ke dalam media pembelajaran audio vidual gerak karena *platform* ini menyajikan tampilan visual interaktif berupa teks, gambar, dan animasi, serta didukung oleh elemen audio seperti efek suara yang menarik.

F. Media Pembelajaran Quizizz

1. Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik sangat beragam salah satunya yaitu media pembelajaran quizizz. Quizizz merupakan *webtool* berbasis pendidikan yang membuat seluruh peserta didik di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (Zhao, 2019).

Quizizz is an online platform that is free for everyone not only teachers, but also learners. The quizzes available on the platform can be used by teachers at their discretion and teachers can also create or design their own quizzes any time they wish (Quizizz adalah *platform online* yang gratis untuk semua orang tidak hanya untuk pendidik, tetapi juga untuk pelajar. Kuis yang tersedia di platform ini dapat digunakan oleh pendidik sesuai kebutuhannya, dan pendidik juga dapat membuat atau merancang kuis mereka sendiri kapan saja mereka inginkan) (Lim & Yunus, 2021). Quizizz memungkinkan peserta didik bersaing terbuka dan mendorong peserta didik untuk terus belajar, meningkatkan hasil belajar mereka (Mulatsih, 2020).

Pramugita dkk. (2023), mengemukakan bahwa quizizz adalah salah satu platform edukasi yang memiliki banyak fitur dalam menunjang pembelajaran di kelas. Quizizz mudah diakses dengan tampilannya yang menarik. Quizizz sebagai salah satu platform yang memudahkan pendidik dalam memberikan evaluasi peserta didik menggunakan pendekatan yang menarik berbasis game edukasi.

Media pembelajaran quizizz menawarkan mode permainan yang beragam yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik.

Berikut beberapa mode permainan di quizizz.

- a. Tim: setiap peserta didik mengikuti kuis dengan perangkat masing-masing, tetapi skor dihitung berdasarkan nilai tim.
- b. Klasik: setiap peserta didik mengikuti kuis dengan perangkat masing-masing. Mode ini bisa digunakan oleh pendidik untuk evaluasi informal atau sambil bermain.
- c. Ujian: setiap peserta didik mengikuti kuis dengan perangkat masing-masing.
- d. Paper mode: mode ini mendukung pembelajaran campuran dan kelas tanpa perangkat pribadi 1:1 untuk peserta didik. Untuk menggunakan mode ini, pengguna hanya perlu satu ponsel, aplikasi Quizizz, dan printer untuk mencetak kode QR yang dipersonalisasi untuk peserta didik.
- e. Solo: peserta didik dapat berlatih Penilaian/Kuis dengan memainkan permainan solo.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz dapat memfasilitasi evaluasi peserta didik melalui pendekatan berbasis permainan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih media quizizz dengan fitur *paper mode* karena penggunaannya yang mudah dan efisien. Selain itu fitur ini memungkinkan pelaksanaan kuis tanpa perangkat pribadi, sehingga mempermudah akses dan mendukung pembelajaran di berbagai situasi.

2. Pengertian Quizizz Paper Mode

Quizizz *paper mode* menjadi aplikasi yang mudah digunakan dalam pembelajaran SD karena tidak membutuhkan perangkat internet yang banyak, hanya membutuhkan satu perangkat sebagai operator dan kertas *barcode* sebagai jawaban para peserta didik.

Meskipun quizizz banyak dimanfaatkan dengan menggunakan laptop dan *smartphone* oleh penggunaanya tetapi ada hal yang lebih menarik lagi, di dalam aplikasi quizizz telah terdapat fitur bernama *paper mode*. *Paper mode* merupakan fitur yang disediakan quizizz berupa kuis dengan media kertas di mana peserta didik sangat bisa melakukan kuis interaktif tanpa menggunakan *smartphone* ataupun laptop (Damayanti dkk., 2023).

Menurut Robith & Agustina (2024), quizizz *paper mode* adalah media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar interaktif dengan memanfaatkan media kertas. Aplikasi ini dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar yang mendidik peserta didik berusia 7 hingga 12 tahun hingga perguruan tinggi yang melayani mahasiswa dengan usia lebih dewasa.

Quizizz *paper mode* adalah salah satu platform alternatif yang menawarkan beberapa *tools* yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Quizizz *paper mode* menggunakan *Q-Card* kartu kode yang dapat dicetak untuk menyampaikan jawaban peserta didik. Peserta didik harus menunjukkan dan memutar *Q-Card*, kemudian pendidik akan memindai semua kartu jawaban untuk menampilkan jawaban dan skor secara *real-time* (Putra, 2023).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa quizizz *paper mode* adalah fitur inovatif dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengikuti kuis interaktif menggunakan media kertas tanpa perlu perangkat digital. Dengan hanya satu perangkat sebagai operator dan *Q-Card* sebagai jawaban peserta didik, metode ini cocok untuk berbagai

jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selain mempermudah proses pembelajaran, *quizizz paper mode* juga memungkinkan penilaian *real-time* dengan cara memindai jawaban peserta didik, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

3. Langkah-Langkah Penerapan Quizizz Paper Mode

Paper mode adalah mode permainan langsung yang memungkinkan pendidik mendorong keterlibatan dan mendukung setiap peserta didik dengan memadukan pembelajaran fisik dan digital (Rini & Zuhdi, 2023). Dengan *paper mode*, pendidik dapat menghadirkan *quizizz* ke dalam kelas meskipun peserta didik tidak memiliki perangkat pribadi. *paper mode* memberikan informasi tentang tanggapan peserta didik saat pendidik memindai QR. Seorang pendidik juga dapat mendapatkan laporan mendetail tentang performa kelas segera setelah kuis berakhir. Berikut merupakan cara kerja dari *paper mode quizizz* menurut (Damayanti dkk., 2023).

Tabel 3. Langkah-Langkah Penerapan Quizizz Paper Mode

Tahap	Kegiatan
Langkah 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buat kuis baru, atau 2. Pilih salah satu kuis yang ada di bawah 'Perpustakaanku' 3. Pilih salah satu kuis yang dibuat oleh komunitas pendidik di <i>quizizz</i> 4. Pastikan kuis hanya berisi soal pilihan ganda dengan masing-masing maksimal empat pilihan jawaban 5. Klik pada 'Mode Kertas'
Langkah 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik tombol 'Cetak' untuk mengakses PDF dengan kartu Q yang dapat dicetak 2. Cetak jumlah <i>Q-Card</i> yang diperlukan
Langkah 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Serahkan <i>Q-Card</i> yang ditugaskan kepada setiap peserta didik 2. Tunjukkan kepada peserta didik bagaimana <i>Q-Card</i> ini dimaksudkan untuk digunakan 3. Putar kartu-Q untuk mengubah opsi
Langkah 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Di layar komputer, centang kotak di bawah daftar prasyarat dan klik 'Mulai' 2. Pastikan layar computer, terlihat oleh semua peserta didik

Tahap	Kegiatan
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Unduh aplikasi quizizz di ponsel dari App Store atau Play Store 4. Masuk ke aplikasi dengan akun quizizz yang sama dengan yang digunakan di komputer 5. Ketuk 'Mulai' di layar beranda aplikasi seluler quizizz untuk membuka <i>paper mode</i> 6. Pilih kuis dari daftar kuis yang berjalan 7. Berikan izin aplikasi untuk mengakses kamera 8. Pertanyaan pertama akan ditampilkan di layar komputer untuk dibaca oleh peserta didik 9. Minta peserta didik untuk mengangkat kartu Q mereka untuk menjawab pertanyaan 10. Ketuk 'Pindai respons' di aplikasi seluler 11. Arahkan kamera ponsel ke peserta didik dan pindai semua kartu Q mereka yang terangkat 12. Jika menetapkan <i>Q-Card</i> melalui grup atau kelas, nanti akan dapat melihat nama peserta di layar ponsel saat memindai tanggapan mereka 13. Jika terjadi kesalahan saat memindai, ketuk 'hapus' di layar ponsel dan mulai memindai lagi 14. Setelah semua kartu Q dipindai, ketuk 'Kirim' di layar ponsel 15. Layar ponsel akan menampilkan ikhtisar kinerja kelas dalam pertanyaan yang baru saja mereka jawab. 16. Ketuk tanda panah di samping nomor jawaban di layar ponsel untuk melihat nama peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar atau salah 17. Sementara itu, layar komputer akan menampilkan akurasi keseluruhan kelas beserta poin dan peringkat yang diraih oleh setiap peserta didik. Ini akan terlihat oleh seluruh kelas. 18. Ketuk 'Pertanyaan berikutnya' di layar ponsel untuk melanjutkan 19. Ulangi proses ini sampai semua pertanyaan terjawab 20. Setelah kuis selesai, ketuk 'Akhir kuis' di layar ponsel untuk membuat laporan
Langkah 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah kuis selesai, layar komputer akan menampilkan akurasi kelas beserta ikhtisar kinerja peserta didik dalam kuis tersebut 2. Klik tab 'Pertanyaan' di layar komputer untuk melihat kinerja peserta didik di setiap pertanyaan 3. Ketuk 'Lihat laporan' di layar ponsel untuk melihat laporan terperinci tentang kuis 4. Disana juga dapat mengklik 'Keluar' di layar komputer untuk melihat laporan yang sama di komputer

Tahap	Kegiatan
	5. Disana dapat mengedit, mendownload, mencetak, atau membagikan laporan ini dengan kepentingan lainnya

Sumber: (Damayanti dkk., 2023)

Dalam penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pendidik harus memahami langkah-langkah penggunaan media *quizizz paper mode* sehingga pada saat penerapan berjalan dengan efektif. Adapun Qodriya dkk. (2024), dalam penelitiannya juga menjelaskan langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Langkah awal, pilihlah kuis yang akan diberikan kepada peserta didik,
- b. Kemudian pilih mode kertas atau *paper mode*,
- c. Lalu, klik mulai atau start di HP dan pilih *quizizz mode* kertas untuk menampilkan soal yang harus dijawab peserta didik,
- d. Ketika menjawab pertanyaan, mintalah peserta didik untuk mengangkat kertas QR untuk dipindai menggunakan HP pendidik
- e. Kemudian klik serahkan dan jawaban yang diberikan peserta didik akan terekam secara otomatis,
- f. Untuk melanjutkan ke nomor berikutnya, maka klik pertanyaan berikutnya pada HP seterusnya hingga pertanyaan terakhir dan rekapan nilai peserta didik bisa ditampilkan di laptop atau *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Damayanti dkk. (2023), karena langkah-langkah penggunaannya dijelaskan secara rinci mulai dari membuat kuis, mencetak *Q-card*, penggunaan *Q-card*, hingga menampilkan hasil yang diperoleh peserta didik saat mengerjakan kuis.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz Paper Mode*

1. Kelebihan

Setip jenis media pembelajaran yang digunakan pendidik tentu memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Menurut

Supono & Murniarti (2022), kelebihan dari media aplikasi quizizz, diantaranya.

- a. Prosesnya mudah, cepat, serta menyenangkan;
- b. Mampu menyajikan data secara lengkap terkait kinerja peserta didik misalnya jumlah peserta didik yang sudah dan belum menjawab pertanyaan, jumlah soal yang sudah dijawab, dan sebagainya;
- c. Dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar;
- d. Menghindari unsur subyektif;
- e. Memudahkan pemeriksaan, bahkan dapat dilakukan oleh orang lain.;
- f. Peserta dapat melihat langsung hasil skor dari jawaban yang mereka kerjakan.

Sedangkan menurut Pamungkas & Raharjo (2024), kelebihan dari media pembelajaran quizizz *paper mode* sebagai berikut.

- a. Quizizz *paper mode* peserta didik tidak membutuhkan Gadget dan tidak membutuhkan jaringan internet.
- b. Pendidik dapat men-scan barcode atau *Q- Cards (Quizizz Cards)* jawaban peserta didik dan pendidik langsung mengetahui peserta didik yang telah menjawab dengan benar dan salah.
- c. Lembar barcode atau *Q-Cards (Quizizz Cards)* jawaban untuk peserta didik dapat digunakan berulang kali dengan materi kuis yang berbeda-beda.
- d. Setiap peserta didik memiliki 1 lembar *Q-Cards* jawaban.
- e. Lembar *Q-Cards* antar peserta didik berbeda sehingga peserta didik tidak bisa untuk meniru jawaban teman.

2. Kekurangan

Setiap kelebihan yang dimiliki media pembelajaran tentu memiliki kekurangan, Menurut Supono & Murniarti (2022), kekurangan quizizz dengan fitur paper mode, diantaranya: 1) Sangat tergantung dengan baik tidaknya jaringan internet; 2) Penyusunan butir soal lebih sulit

dan membutuhkan ketelitian; 3) Model soal hanya mampu mengukur ingatan jangka pendek. Sedangkan menurut Pamungkas & Raharjo (2024), kekurangan media pembelajaran *quizizz paper mode* sebagai berikut.

- a. Pendidik menggunakan 2 perangkat yakni *smartphone* dan *laptop*
- b. Pendidik harus mendownload dan menginstall aplikasi *quizizz* di *smartphone*
- c. *Quizizz paper mode* hanya bisa digunakan untuk soal kuis pilihan ganda dengan 2, 3 dan 4 opsi jawaban.

Kekurangan dari media merupakan salah satu hambatan bagi pendidik untuk menerapkan media pembelajaran tersebut, Oleh karena itu pendidik harus mengetahui cara untuk mengatasi kekurangan media tersebut agar media pembelajaran dapat diterapkan dengan baik kepada peserta didik,

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan penggunaan media *quizizz paper mode* yaitu kemudahan akses bagi peserta didik tanpa memerlukan perangkat pribadi, sehingga cocok untuk kelas yang memiliki keterbatasan teknologi. Selain itu, *quizizz paper mode* memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam kuis dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, mendorong persaingan yang sehat dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik. *Mode* ini juga memudahkan pendidik dalam mengelola evaluasi dengan cepat dan efisien melalui satu perangkat utama, sambil memberikan variasi dalam metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sedangkan kekurangannya adalah jika terjadi gangguan jaringan pada perangkat pendidik, seluruh kuis dapat terhenti secara mendadak, mengakibatkan ketidaklancaran dalam pelaksanaan evaluasi. Selain itu, waktu pengerjaan soal yang terbatas dapat membuat peserta didik kehilangan poin meskipun telah menjawab semua soal, dan waktu yang ditentukan tidak ditampilkan pada layar saat pengerjaan, yang

dapat mengganggu manajemen waktu peserta didik. *Quizizz paper mode* juga memerlukan dua perangkat (*handphone* dan *laptop*) serta mengharuskan pendidik mengunduh aplikasi di *handphone*. Terakhir, mode ini hanya mendukung soal pilihan ganda dengan 2-4 opsi jawaban, sehingga kurang fleksibel untuk jenis soal lain

G. Penelitian yang Relevan

1. Fatah dkk. (2023), “Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai Peningkatan Hasil Belajar pada Peserta Didik Sekolah Dasar”. Perbedaan pada penelitian ini yaitu sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan sampel yang digunakan peneliti yaitu kelas V. Selain itu pada penelitian tersebut dilaksanakan di SDN 1 Cirendang sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Metro Utara. Perbedaan selanjutnya yaitu jenis penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu *quasi eksperimen*. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu topik penelitian pada variabel terikat yaitu hasil belajar dan membahas mengenai pengaruh model *problem based learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model *problem based learning* (PBL) persentase ketuntasan belajarnya sebesar 37% (Kurang Baik). Proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) untuk persentase aktivitas pendidik selama pembelajaran pada siklus I sudah mencapai 85,86% (Baik) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 96,73% (Baik Sekali). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Peserta didik Kelas IV A SDN 1 Cirendang Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan sudah tercapai.

2. Dewi dkk. (2023), “Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Guyung 4”. Perbedaan pada penelitian ini yaitu sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampel kelas III Sekolah Dasar, sedangkan sampel yang digunakan peneliti yaitu kelas V. Selain itu pada penelitian tersebut dilaksanakan di SD Negeri Guyung 4 sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Metro Utara. Pada penelitian tersebut materi pelajaran yang digunakan yaitu PPKn sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS. Perbedaan selanjutnya yaitu jenis penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu *quasi eksperimen*. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu topik penelitian pada variabel terikat yaitu hasil belajar dan membahas mengenai pengaruh model *problem based learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas III SDN Guyung 4.
3. Yuliana & Winanto (2022), “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9”. Perbedaan pada penelitian ini yaitu sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan sampel yang digunakan peneliti yaitu kelas V. Selain itu pada penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Krandon Lor sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Metro Utara. Pada penelitian tersebut materi pelajaran yang digunakan yaitu IPA Tema 9 sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS. Perbedaan selanjutnya yaitu jenis penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu *quasi eksperimen*. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu topik penelitian pada variabel terikat

yaitu hasil belajar dan membahas mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan media quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar dan kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik Kelas IV Tema 9 di SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022.

4. Sandria dkk. (2024), “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD Sederajat”. Perbedaan pada penelitian ini yaitu sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan sampel yang digunakan peneliti yaitu kelas V. Selain itu pada penelitian tersebut dilaksanakan di SDN 01 Koto Tengah Simalanggan sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Metro Utara. Pada penelitian tersebut materi pelajaran yang digunakan Tematik sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dan persamaan lainnya adalah topik penelitian pada variabel terikat yaitu hasil belajar dan membahas mengenai pengaruh media quizizz *paper mode*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media quizizz paper mode terhadap hasil belajar. Berdasarkan output “Test Statistics” diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima” artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan paper mode efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Dwi Magfiroh dkk. (2024), “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Media Quizizz *Paper Mode* pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Suko No. 363 Sidoarjo”. Perbedaan pada penelitian ini yaitu sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sampel kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan sampel yang digunakan peneliti yaitu kelas V. Selain itu pada penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Suko No. 363 Sidoarjo sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Metro Utara. Perbedaan selanjutnya yaitu jenis penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu *quasi eksperimen*. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan materi pelajaran IPAS dan persamaan lainnya adalah topik penelitian pada variabel terikat yaitu hasil belajar dan membahas mengenai pengaruh media *quizizz paper mode*.
- Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV-B di SDN Suko No. 363 Sidoarjo setelah menerapkan media *quizizz paper mode* mengalami peningkatan.

H. Kerangka Berpikir

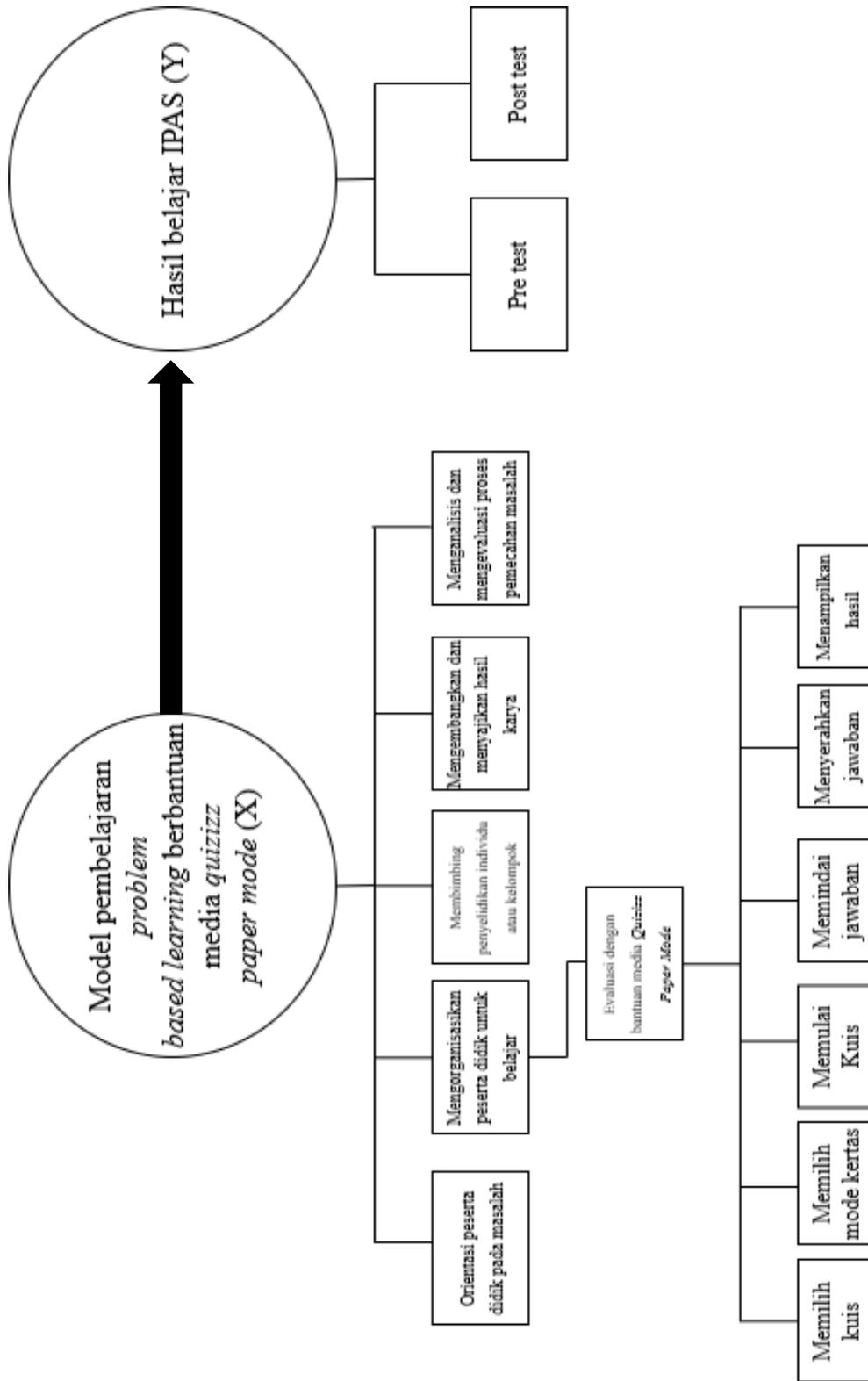
Kerangka berpikir adalah sebuah gambar atau model berupa konsep yang didalamnya terdapat keterkaitan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2020), bahwa kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka pikir yang baik adalah kerangka pikir yang didalamnya memuat penjelasan secara teoritis pertautan antara variabel yang diteliti sehingga perlu menjabarkan hubungan antara variabel bebas dan terikat. Variabel bebas penelitian ini yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya yaitu karena belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan model

pembelajaran untuk menstimulus peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* memiliki kaitan yang sangat erat dengan permasalahan yang ada pada peserta didik dan merupakan rekomendasi pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka belajar. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan memecahkan masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki langkah-langkah (sintaks) yaitu, mengarahkan peserta didik pada masalah, mengatur peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik melakukan penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok, selanjutnya peserta didik diminta untuk menyajikan hasil karya, tahapan terakhir adalah kegiatan analisis dan evaluasi proses penyelesaian. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) diterapkan dengan dukungan media *quizizz paper mode* dalam proses pembelajaran, menciptakan perpaduan yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Kolaborasi antara PBL dan *quizizz paper mode* memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi secara mendalam melalui pendekatan yang berbasis masalah dan evaluasi interaktif. Dengan tambahan penerapan teknologi melalui media *quizizz paper mode*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik, sekaligus mempersiapkan mereka untuk keterampilan pemecahan masalah yang lebih kompleks.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hubungan antara variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

————→ = Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka hipotesis yang ditetapkan oleh peneliti sebagai berikut.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Penelitian

1. Jenis Penelitian

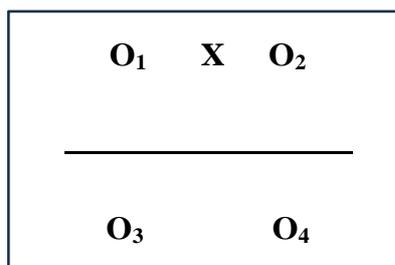
Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2020), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang secara primer menggunakan paradigma positivisme yaitu memandang realitas/gejala fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* berupa *purposive sampling*. Menurut Hikmawati (2017), teknik *sampling purposive* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan tertentu. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*), dalam eksperimen ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2013), eksperimen semu (*quasi experimental design*) memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen yaitu melihat perbedaan *pretest* atau *posttest* antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model konvensional dengan media *quizizz paper mode*. Adapun bentuk *quasi experimental design* bentuk *non-equivalent control group design* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

O₁ = *Pretest* Kelompok eksperimen

O₂ = *Posttest* Kelompok eksperimen

O₃ = *Pretest* Kelompok Kontrol

O₄ = *Posttest* Kelompok Kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode*

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V SD Negeri 8 Metro Utara.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik yang berjumlah 44 orang dari kelas V SD Negeri 8 Metro Utara, peserta didik yang berjumlah 23 orang dari kelas V A dan peserta didik yang berjumlah 21 orang dari kelas V B.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 8 Metro Utara
- 2) Memilih kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Menentukan topik yang akan dijadikan materi pelajaran, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran.
- 4) Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan.
- 5) Membuat bahan ajar materi sesuai, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran (ATP) dan tujuan pembelajaran.
- 6) Membuat instrumen soal.
- 7) Melakukan uji coba instrumen.

2. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan *pretest* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal pada kelas eksperimen.
- 2) Membuat daftar hasil *pretest*.
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode*.
- 4) Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas eksperimen.
- 5) Melaksanakan *pretest* pada peserta didik di kelas kontrol.
- 6) Melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD berbantuan media *quizizz paper mode*.
- 7) Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas kontrol

3. Tahap Akhir

- 1) Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
- 2) Membandingkan hasil pengujian dari *pretest* (tes awal) dengan *posttest* (tes akhir) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Menyimpulkan hasil penelitian apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizz paper mode* terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas, karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I sampai dengan kelas VI SD Negeri 8 Metro Utara tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 253 orang.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta Didik SD Negeri 8 Metro Utara

Kelas	Jumlah peserta didik
I A	25
I B	25
II A	23
II B	21
III A	22
III B	16
IV A	20
IV B	18
V A	23
V B	21
VI A	19
VI B	20
Jumlah keseluruhan	253

Sumber: Dokumentasi pendidik SD Negeri 8 Metro Utara pada tahun pelajaran 2024/2025

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2013) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dari keseluruhan populasi. Untuk menentukan sampel dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam penelitian ini sampel berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 44 peserta didik. Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut karena melihat data persentase asesmen sumatif akhir topik mata pelajaran IPAS. Kelas V A memiliki ketuntasan 26,08% sedangkan kelas V B memiliki ketuntasan yang lebih tinggi yaitu 61,90%. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD menggunakan media *quizizz paper mode*.

Alasan pemilihan model *cooperative learning* tipe STAD untuk kelas kontrol adalah karena model ini adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk belajar dalam kelompok. Karena pada dasarnya model pembelajaran *problem based learning* yang peneliti terapkan pada kelas eksperimen juga didesain menjadi pembelajaran kelompok, namun terdapat banyak perbedaan dalam langkah-langkah penerapannya salah satunya adalah sintaks mengorientasi peserta didik pada masalah, membimbing peserta didik dalam penyelidikan, peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Beberapa sintaks tersebut tidak ada dalam sintaks model *cooperative learning* tipe STAD meskipun kedua model yang digunakan sama-sama didesain dengan pembelajaran berkelompok,

sehingga peneliti tertarik untuk melihat pengaruh penerapan *problem based learning* pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model *cooperative learning* tipe STAD.

Adapun kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas V A dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Tabel 5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Utara

Kelas	Peserta Didik Laki-Laki	Peserta Didik Perempuan	Jumlah peserta didik
V A	12	11	23
V B	14	7	21
Jumlah keseluruhan			44

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara pada tahun pelajaran 2024/2025

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti, pada variabel ini terdapat variabel yang memengaruhi dan dipengaruhi. Menurut Sugiyono (2020), variabel merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan ditarik kesimpulan.

1. Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel *independen* atau sering disebut dengan variabel bebas. Variabel *independen* dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* (X).

2. Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel *dependen* atau sering disebut juga dengan variabel bebas merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Berikut merupakan definisi konseptual penelitian.

- a. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode*

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada keterampilan pemecahan masalah peserta didik, dengan hal tersebut diharapkan peserta didik memiliki keterampilan yang tinggi dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata yang dalam hal ini penerapannya menggunakan bantuan media *quizizz paper mode* dengan harapan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. *Quizizz paper mode* merupakan fitur yang disediakan *quizizz* berupa kuis dengan media kertas di mana peserta didik bisa melakukan kuis interaktif tanpa menggunakan *smartphone* ataupun laptop.

- b. Model pembelajaran *cooperative learning STAD (Student Teams Achievement Division)*

Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran untuk tempat peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 peserta didik dengan tingkatan kemampuan peserta didik yang berbeda, model ini membantu peserta didik untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok dimana setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran.

- c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik baik kognitif, afektif dan psikomotori sebagai hasil pengalaman belajarnya.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi untuk memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi salah paham pada saat mendefinisikan objek penelitian.

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang diteliti bersifat operasional dalam kaitannya dengan pengukuran

variabel-variabel tersebut. Adapun penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (*problem*) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan pengetahuan (*knowledge*) baru untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memperoleh suatu pengetahuan atau konsep dari mata pelajaran, dengan adanya bantuan media *quizizz paper mode*, model pembelajaran *problem based learning* dapat diterapkan dengan lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman dengan harapan menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna.

Adapun langkah-langkah (*sintaks*) dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu mengarahkan peserta didik pada masalah, mengatur peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik melakukan penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok, selanjutnya peserta didik diminta untuk menyajikan hasil karya, tahapan terakhir adalah kegiatan analisis dan evaluasi proses penyelesaian.

Sintaks dari model *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah Fase 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, fase 2 menyajikan/menyampaikan informasi dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan. fase 3 mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar, fase 4 membimbing kelompok bekerja dan belajar, fase 5 evaluasi, dan fase 6 memberikan penghargaan.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V. Hasil belajar tersebut yaitu nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada soal yang berjumlah 20 soal. Indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator kognitif (pengetahuan).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Setelah melakukan sampel dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *media quizizz paper mode*, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes. Teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar IPAS peserta didik. Faiz dkk. (2022) menyatakan bahwa tes merupakan alat pengumpulan data yang di susun secara khusus dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*.

Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *media quizizz paper mode*. Indikator hasil belajar peserta didik pada penelitian berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta mengaplikasikan (C6). Alasan peneliti memilih indikator belajar kognitif dari ketiga ranah tersebut adalah karena hasil belajar kognitif masih menjadi sorotan publik karena hasil belajar kognitif mencakup tentang perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting, hal ini karena hasil

belajar kognitif meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ramadhan dkk., 2017).

Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Soal

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
1. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam.	1. Mengimplementasikan fungsi dan manfaat peta dalam kehidupan sehari-hari.	C3	3, 11, 12	3
	2. Menafsirkan letak dan luas Indonesia melalui peta.			
	3. Menganalisis letak dan luas Indonesia melalui peta.	C4	4, 5, 14	3
	4. Menyimpulkan letak dan luas Indonesia melalui peta.			
	5. Mengemukakan kembali letak dan luas Indonesia berdasarkan peta serta fungsi dan manfaat peta dalam kehidupan sehari-hari.	C6	1, 2, 13, 22	3

Tujuan Pembelajaran	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.	6. Menganalisis kondisi geografis dan pengaruh letak wilayah Indonesia terhadap kehidupan bangsa.	C4	6, 8, 9, 10, 17, 19,	6
	7. Mengevaluasi pengaruh letak wilayah Indonesia terhadap kehidupan bangsa.	C5	7, 15, 16, 18	4
	8. Merancang rencana sederhana untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa dengan memanfaatkan letak wilayah Indonesia.	C6	20, 21	2
Jumlah				22

Sumber: (Ghaniem dkk., 2021)

2. Non Tes

Adapun teknik non tes pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Dalam penelitian teknik pengumpulan data melalui observasi dapat dilakukan dengan cara melihat secara langsung objek yang akan diteliti di lapangan. Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pencatatan hal-hal yang akan diteliti dan dilakukan secara murni. Dalam penelitian ini penggunaan metode observasi dilakukan untuk

mendapatkan informasi mengenai penilaian, kondisi sekolah yang sebenarnya dan proses pembelajaran yang ada di SD Negeri 8 Metro Utara. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan PBL

Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Melakukan diskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.	Observasi	Rubrik
Membimbing penelitian individu atau kelompok	Melakukan penyelidikan seperti mencari data/ referensi/ sumber untuk bahan diskusi kelompok.	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.	Observasi	Rubrik
Menganalisis dan mengevaluasi	Membuat kesimpulan	Observasi	Rubrik

Sumber: Arends (Mudlofir & Rusydiyah, 2016)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning*

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Peserta didik tidak mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik kurang mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik cukup mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik
Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik tidak aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik kurang aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Melakukan penyelidikan (mencari data/referensi / sumber) untuk bahan diskusi kelompok.	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik cukup mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Merangku m/membuat kesimpulan	Peserta didik tidak mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik kurang mampu merangkum / membuat kesimpulan	Peserta didik cukup mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik mampu merangkum / membuat kesimpulan

Sumber: (Ambarwati & Kurniasih, 2021)

Lembar observasi merupakan instrumen non tes yang digunakan untuk mengetahui aktivitas pendidik dan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuan adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model PBL berlangsung. Pada penelitian ini lembar observasi peserta didik berisi butir-butir kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan suatu informasi melalui pencarian fakta-fakta atau bukti yang akurat dan sesuai dengan fokus masalah yang akan diteliti. Fakta-fakta atau bukti tersebut dijadikan bukti penelitian dan hasil penelitian. Teknik dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data nilai asesmen sumatif tengah semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Teknik dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data berupa foto atau gambar saat melakukan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa instrumen tes yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* dengan menggunakan indikator kognitif dan pengetahuan. Instrumen tes harus disusun dengan baik agar dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran

dan memperoleh hasil belajar yang mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan.

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Arikunto (2013), menyatakan bahwa validitas merupakan langkah yang dilakukan untuk menguji isi (*content*) dari sebuah instrumen, tujuan dari validitas adalah untuk mengukur ketepatan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid berarti bahwa alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data itu valid. Penggunaan kisi-kisi instrumen dalam penelitian dapat memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan dengan sistematis.

Uji validitas dalam penelitian ini diawali dengan uji validitas isi. Menurut Hendryadi (2017), validitas isi merupakan validasi yang diestimasi melalui pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompenten atau melalui *expert judgment*. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (*validator*) untuk menentukan valid atau tidak valid instrumen tes. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen sebelum digunakan di lapangan.

Setelah mendapatkan butir soal yang valid dari ahli (*validator*), soal tersebut diuji cobakan untuk memperoleh butir soal yang baik. Selanjutnya akan dilakukan validitas konstruk, yang dalam penelitian ini menggunakan butir soal *pretest* dan *posttest*. Validitas konstruk yang digunakan adalah dengan berbantuan Microsoft Office Excel menggunakan uji validitas *product moment*. Pemilihan teknik ini bertujuan untuk menguji apakah tiap item atau butir soal benar-benar mampu mengungkap faktor yang akan diukur atau konsistensi internal tiap item alat ukur dalam mengukur suatu faktor. Uji validitas *product moment* yang digunakan adalah dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel Y

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas Soal

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,21$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,41$	Rendah
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,61$	Sedang
$0,60 \leq r_{xy} \leq 0,81$	Tinggi
$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (Karira dkk., 2023)

Uji validitas isi dilakukan pada tanggal 21 Januari 2025. Uji validitas isi bertujuan untuk menganalisis ketepatan isi instrumen penelitian yang dilakukan oleh pihak ahli dalam bidang tertentu, yang dalam hal ini adalah ahli dibidang mata pelajaran IPS. Peneliti melakukan uji validasi kepada Dosen PGSD Universitas Lampung yang merupakan ahli di bidang mata pelajaran IPS. Instrumen yang di cek validasinya adalah soal uraian yang berjumlah 22 butir. Hasil validitas instrumen yang diperoleh adalah 10 butir soal yang dikategorikan sebagai soal valid, dan 12 butir soal dikategorikan tidak valid, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1, 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 19, dan 20	Valid	10
3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 16, 17, 18, 21, dan 22	Tidak Valid	12

Setelah mendapatkan 10 butir soal yang valid dari ahli (validator), instrumen akan diuji cobakan untuk memperoleh butir soal yang baik. Uji coba instrumen dilakukan di SDN 2 Metro Pusat pada tanggal 24 Januari 2025 dengan jumlah peserta didik 19 orang. Selanjutnya dilakukan validitas konstruk, yang dalam penelitian ini menggunakan butir soal yang sudah diuji cobakan. Validitas konstruk yang digunakan adalah dengan berbantuan Microsoft Office Excel menggunakan uji validitas *product moment*. Hasil uji validitas adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Konstruk Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1, 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 19, dan 20	Valid	10

Tabel 11 menunjukkan bahwa dari 10 butir soal yang diuji, seluruh butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, 10 butir soal yang lolos uji validitas konstruk ini dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $r_{tabel} = 0,482$.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013) reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Jadi, sebuah soal tes dikatakan reliabel apabila soal tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Soal dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika soal tersebut memberikan hasil yang tepat dan tetap.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = jumlah skor tiap-tiap item

a_1^2 = varian total

Selanjutnya, peneliti membandingkan dengan reliabilitas menurut Sugiyono yang menyatakan bahwa ada lima interpretasi koefisien korelasi yaitu:

Tabel 12. Klasifikasi Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Sugiyono (Ramdani, D. dkk., 2023)

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas

No.	Varian Butir
1	3,175
2	2,363
4	3,023
8	2,784
11	1,842
13	0,538
14	2,041
15	1,719
19	4,029
20	3,287
\sum Varian butir	24,801
Varian total	111,778
r 11	0,864
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen tes pada tabel di atas, diketahui bahwa soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi nomor 1, 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15, 19, dan 20. Perhitungan

reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ pada tingkat signifikansi α sebesar 5%, yang menghasilkan nilai r_{tabel} sebesar 0,482. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,864, yang berarti lebih besar dari r_{tabel} 0,482. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan adalah reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkatan tiap butir soal dari soal yang mudah ke soal yang sulit pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti dikemukakan oleh Arikunto (2013) yaitu:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 14. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
$0,71 \leq TK \leq 1,00$	Mudah
$0,31 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar

Sumber: Arikunto (Karira dkk., 2023)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
11, 12, 13, 14	Sukar
1, 2, 4, 20	Sedang
8, 19	Mudah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 4 butir soal dengan kategori sukar, 4 butir soal dengan kategori sedang, dan 2 butir soal dengan kategori mudah.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dihitung untuk membedakan kemampuan masing-masing responden. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu.

$$DP = PA - PB \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

$PA = \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

BA = Banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

Adapun kriteria uji daya beda adalah sebagai berikut

Tabel 16. Kriteria Uji Daya Beda

Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran
$0,70 \leq DP \leq 1,00$	Baik Sekali
$0,40 \leq DP \leq 0,69$	Baik
$0,20 \leq DP \leq 0,39$	Cukup
$0,00 \leq DP \leq 0,19$	Kurang Baik
$DP \leq 0,00$	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (Karira dkk., 2023)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1, 2, 4, 5, 7, 8, 10	Baik Sekali	8
9	Baik	1
3	Kurang Baik	1

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel dapat diketahui bahwa terdapat 8 butir soal dengan kategori baik sekali, 1 butir soal dengan kategori baik dan 1 soal dengan kategori cukup.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Nilai hasil belajar peserta didik (kognitif) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{\sum X_n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Jumlah nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_n$ = Jumlah peserta didik

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Hal yang harus dilakukan setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori :

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusikan normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Chi Kuadrat. Rumus Chi Kuadrat (χ^2) yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = nilai chi kuadrat hitung

f_o = frekuensi hasil pengamatan

f_h = frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya untuk membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut. Jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$, artinya distribusi data normal, dan jika $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua kelompok sampel atau lebih yang berasal dari populasi atau sampel yang memiliki variasi sama. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan uji homogenitas sebagai berikut.

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
2. Menentukan taraf signifikan dalam bentuk penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
3. Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quizizz paper moder terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana. Menurut Muncarno (2017) regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisiensi regresi

X = Variabel bebas

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan dan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan.

Taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Rumusan hipotesis yaitu:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara, terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana yang hasilnya yaitu diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$, yaitu $22,58 > 4,23$, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H_0 ditolak, peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Utara dengan pengaruh sebesar 51%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah mengarahkan pendidik untuk menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* agar membantu pendidik dalam pembelajaran dikelas sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengaplikasikan model *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* sebagai salah satu variasi metode pembelajaran. Penggunaan model ini diharapkan dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode*. Dengan keterlibatan yang maksimal, suasana belajar akan menjadi lebih kondusif, serta komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian di bidang ini, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, sumber informasi, serta bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *quizizz paper mode* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, I. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret Melalui Metode Problem Solving Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 3(2), 1–9.
<https://journal.ummat.ac.id/journals/4/articles/1865>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. 2023. Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Amaliyah, S., & Lismawati. 2019. Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Berseri*, 842–849.
<https://doi.org/10.22236/semnas/11842-849235>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. 2021. Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Apit, D., Yayat, S., & Fanny, S. 2023. Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i1.10>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. 2021. Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arifin, S. 2019. Metode Problem Base Learning (PBL) Dalam Peningkatan Pemahaman Fikih Kontemporer. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 2(1), 88–106. <https://doi.org/10.52166/talim.v2i1.1365>

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi V)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. 2023. *Model-model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Bafadal, Moh. F., Alimah, S., & Sibawaeh, M. 2019. The Use of Spinning Wheel Game Media To Improve The Ability Using Modal Auxiliary Verbs For Students In Class VIII SMPN 7 Mataram Academic Year 2019 - 2020. *Linguistics and English Language Teaching Journal*, 7(2), 1–11.
<https://doi.org/10.31764/leltj.v7i2.1651>
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyani, D. A. M., Kusmariyatni, N., & Suwatra, I. I. W. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–11.
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10986>
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Damayanti, A., Nur Barokah, F., & Fatwa Anbiya, B. 2023. Assessment Innovation Using Quizizz Paper Mode in PAI Learning. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin (Multidisciplinary Research)*, 6(3), 201–210.
<https://doi.org/10.52626/jg.v6i3.259>
- Dewi, L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. 2015. Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 3(1).
<https://doi.org/10.23887/jjpe.v3i1.1276>
- Dewi, R. M., Murtafi'ah, W., Yuniyanto, T. H. E., & Iswati, N. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Guyung 4. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 129–137.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/14774>
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.

- Ekayani, N. L. P. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.82748>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. 2022. Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidika. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492–495.
<https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3861>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. 2023. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 9(1), 106–115.
<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Febirani, E. A., & Tarmuji. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Dewantech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 94–100.
<https://journal.awatarainstitute.com/index.php/dewantech/article/view/64>
- Fitriani, F., & Maemonah, M. 2022. Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di MIS Rajadesa Ciamis. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 35–41.
<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8398>
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. 2021. Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Helmiati. 2014. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hendryadi, H. 2017. Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuisisioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://jrmb.ejournal-feuniat.net/index.php/JRMB/article/view/47>

- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27–48. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Hikmawati, F. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasa. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Husamah, Pantiwati, Y., & Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress.
- Janah, M. C., Widodo, A. T., & Kasmui. 2018. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(1), 2097–2107. <https://doi.org/10.15294/jipk.v12i1.13301>
- Jufrida, Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Prasetya, N. A. D. 2019. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA Dan Literasi Sains. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 31–38. <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/6188>
- Karira, N. F., Sunarti, T., Niswati, M., & Setyasih, W. 2023. Validitas Instrumen Tes Berbasis Literasi Sains untuk Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Energi Terbarukan. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(2), 118–125.
- Khakim, N., Santi, N. M., Bahrul, A., Assalami, U., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. 2020. Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41. <https://www.ojs.unm.ac.id/jppsd/article/view/33471>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. 2021. Teachers' Perception Towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11), 1–15. <https://doi.org/10.3390/su13116436>

- Magfiroh, H. D., Qisti, D. A. B., & Julianto. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Ipas Melalui Media Quizizz Paper Mode Pada Siswa Kelas IV Di SDN Suko No. 363 Sidoarjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 800–811. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13310>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 18(2), 54–64. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>
- Marwati, I., B, A., & Kaimuddin, L. O. 2020. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SDN 7 Konda. *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–12. <https://ojs.uho.ac.id/index.php/PGSD/article/view/14397>
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. 2016. Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *JPFK*, 2(1), 48–55. <https://doi.org/10.25273/jpjk.v2i1.24>
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulatsih, B. 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 19–35. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659–663. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomatika/article/view/2685>
- Niswatul K. B. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Kuripan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 620–627. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.547>
- Nurlaily, V. A., Soegiyanto, H., & Usodo, B. 2019. Elementary School Teacher's Obstacles In The Implementation Of Problem-Based Learning Model In Mathematics Learning. *Journal on Mathematics Education*, 10(2), 229–238. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1218138>

- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Nursyamsiyah, S., & Iman, M. 2024. Sosialisasi Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka Dalam Menyikapi Kebijakan Pemerintah Tentang Peningkatan Kompetensi Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1).
<https://doi.org/10.32529/tano.v7i1.3253>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., dkk. Hilir, A. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. 2024. Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 12449–12460.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9417>
- Parwati, N. N., Apsari, R. A., & Suryawan, I. P. P. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pertiwi, N. P. E. W. P., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. 2019. Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika. *JP2 (Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran)*, 2(3), 301–308.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>
- Prabowo, G., Hafid, A. N., & Bayani, M. 2024. Analisis Kebijakan Pendidikan Sekolah Dasar Prespektif Lingkungan Pendidikan Sekolah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 8324–8334.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13890>
- Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, I. 2023. Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 245–254.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180>
- Putra, R. W. P. 2023. Utilizing Paper-Mode Quizizz for Formative Assessment in English Teaching and Learning. *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, 4(1), 48–54. <http://dx.doi.org/10.33474/j-reall.v2i1.9524>
- Qodriya, G., Waldi, A., & Putera, F. R. 2024. Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 2(1), 107–118. <https://doi.org/10.24036>

- Qomariyah, N., & Maghfiroh, M. 2022. Transisi Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka: Peran dan Tantangan dalam Lembaga Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series*, 10, 105–115.
<https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1061>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahman, S. 2022. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.*, 289–302.
<https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Ramadhan, F., Mahanal, S., & Zubaidah, S. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran Biologi Remap STAD. *Jurnal Pendidikan*, 2(5), 610–615. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i5.9043>
- Ramdani, D., Supriatna, E., & Yuliani, W. 2023. Validitas dan Reliabilitas Angket Kematangan Emosi. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 6(3), 232–238.
<https://doi.org/10.22460/fokus.v6i3.10869>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. 2023. Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.
<http://dx.doi.org/10.21927/ijeeti>
- Ricardo, & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108>
- Ridho'i, M. 2022. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Rini, & Zuhdi, U. 2023. Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *JPGSD*, 11(1), 65–74. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52525>
- Robith, D. M., & Agustina, D. 2024. The Effectiveness of Quizizz Paper Mode in English Language Teaching. *Proceedings of Unnes-Teflin National Conference*, 6, 169–178.
<https://proceeding.unnes.ac.id/utnc/article/view/4003>

- Roihah, Marli, S., & Rosnita. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPS Menerapkan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas IV SD Pontianak Tenggara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(5), 1-7.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v6i5.19908>
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. 2022. Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Saleh, M. S., Saleh, S., Aziz, I., & Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Salhuteru, J., Rumahuru, O., Kainama, L., Unitly, M., & Amanukuany, R. 2023. Model-Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4(1), 536–550. <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/760>
- Sandria, D., Yusri, M. A. K., Hidayati, A., & Rahmi, U. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD Sederajat. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6284–6292.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1918>
- Saputra, H. 2021. “Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).” *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3), 1–9. <https://doi.org/10.21009/JPI.042>
- Setiadi, D. D., Astuti, N., & Sulistiasih. 2017. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(20).
<http://dx.doi.org/10.23960%2Fpedagogi.v5i20.14512>
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, B. H. 2021. Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 183–190.
<https://proceeding.urbangreen.co.id/index.php/library/article/view/33>
- Shofiyulloh, M., Fajarianti, S. N. F., Gunawan, A. F., & Basori. 2024. Klasifikasi Media dan Sumber Belajar dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 345–353.
<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Sidharta, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.: Alfabeta.
- Supono, T., & Murniarti, E. 2022. Analisis Penggunaan Papan Virtual Dan Aplikasi Quiziz Dalam Pembelajaran Matematik. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 15(2), 132–141. <https://doi.org/10.51212/jdp.v15i2.163>
- Supriana, I. K., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA. *Pendas Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 130–142. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1967
- Tan, O. S. 2009. *Problem-based Learning and Creativity*. Shenton Way: Cengage Learning Asia Pte Ltd.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.
- Wahyuni, S. R., Arifin, S., Puspitasari, I., dkk. 2024. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Widina Media Utama.
- Wicaksono, D., & Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten. *Jurnal Holistika*, 3(2), 111–126. <https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. 2013. Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>
- Yuliana, Y., & Winanto, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7378–7386. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>
- Zeng, X., & Ruannakarn, P. 2023. Development of Problem-Based Learning Management Activities to Enhance the Knowledge, Skills, and Interests of Students. *Higher Education Studies*, 13(4), 149–160. <https://doi.org/10.5539/hes.v13n4p149>

Zhao, F. 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>