

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBASIS *QUIZZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

SILVY RAHMAWATI



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBASIS *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh :

SILVY RAHMAWATI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V MI Miftahul Huda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah quasi experimental design dengan design penelitian *non-equivalen control grup design*. Populasi penelitian berjumlah 41 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: hasil belajar, model *problem based learning*, media *quizizz*

ABSTRACT

**THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL BASED ON
QUIZIZZ MEDIA ON STUDEN'S IPAS LEARNING OUTCOMES OF
GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By

SILVY RAHMAWATI

The problem of this research is the low learning outcomes of students in class V MI Miftahul Huda. The purpose of this study was to determine the significant influence of the application of the Problem Based Learning (PBL) model based on Quizizz on the Learning Outcomes of Science in the experimental class and the control class of students in class V of Elementary School. The research method is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population of the study was 41 students. The sampling technique used Purposive Sampling. Data collection techniques with test and non-test techniques. Data analysis techniques using simple regression tests. The results of this study indicate that there is a significant influence of the application of the Problem Based Learning (PBL) model based on Quizizz on the Learning Outcomes of Science in class V of Elementary School students.

Keywords: learning outcomes, problem based learning model, quizizz media

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

SILVY RAHMAWATI

(Skripsi)

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

Pada

**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* BERBASIS *QUIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa :

Silvy Rahmawati

No. Pokok Mahasiswa :

2113053107

Program Studi :

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan :

Ilmu Pendidikan

Fakultas :

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP 199305232022032011

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

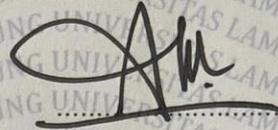
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

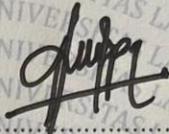
Ketua

Alif Luthvi Azizah, M.Pd.



Sekretaris

Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama

Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Silvy Rahmawati
NPM : 2113053117
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 14 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
215AMX288170446

Silvy Rahmawati
NPM 2113053117

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Silvy Rahmawati Lahir di Lampung tengah tepatnya di Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah pada 27 Mei 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan dari bapak Sudarwanto dan ibu Sumarlik. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. TK Al-Falah Sendang Rejo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah (lulus pada tahun 2010).
2. SD Negeri 04 Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah (lulus pada tahun 2016).
3. SMP Negeri 01 Sendang Agung Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah (lulus pada tahun 2019).
4. SMA Negeri 1 Kalirejo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah (lulus pada tahun 2021).

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN). Pada bulan Januari tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Gedung Agung dan di SDN Gedung Agung Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. tetaplah berbahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

(Hellen Keller)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepada-Mu ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini.

Segala puji hanya milik engkau ya Allah, bersama keridhaan-Mu, kupersembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tua tercinta Bapak Sudarwanto dan Ibu Sumarlik yang selalu memberikan dukungan, do'a, motivasi dan nasihat baik demi kelancaran studiku dan tercapainya cita-citaku.

Adikku Devita Oktaviani yang selalu memberikan dukungan dan juga semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

MI Miftahul Huda

Almamater tercinta **"Universitas Lampung"**

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd, Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dorongan pada kemajuan FKIP Unila.
3. Dr. M. Nurwahidin, M.Ag., M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Yg telah memberikan persetujuan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Alif Luthvi Azizah, M.Pd, Ketua Penguji yang selalu membimbing dan mengarahkan dan juga saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Deviyanti Pangestu, M.Pd, Sekertaris Penguji yang membimbing dan mengarahkan serta memberikan saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Dra. Erni, M.Pd selaku penguji utama yang senantiasa membimbing dan mengrahkan, serta memberikan saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala Sekolah Mi Mifda Bapak Muslim, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Wali kelas MI Mifda Ibu Nurrohmatul Laili, S.Pd dan bapak H. Nurrudin, S.Pd.I yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
11. Adikku tercinta, Devita Oktaviani. terimakasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabatku tercinta, Alyatunnikmah, Agil Nazila Lutfah, Regita Wulan Fitri, Soniya Fitri Lativah, Dewi Tri Wulandari, Iis Arnenti, Early Sefia Putri, Rizka Marantika.
13. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2021 terutama kelas J. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
14. Teman-teman KKN/PLP UNILA Desa Gedung Agung Kec. Jati Agung, Lampung selatan, rahma, afifah, wilda, tata, hasna, abram, habib.terimakasih telah menjadi rekan yang baik selama KKN, semoga kekeluargaan ini akan terus terjalin.
15. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 14 Mei 2025

Silvy Rahmawati
NPM 2113053117

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar	9
3. Teori Belajar.....	9
4. Pembelajaran	11
B. Hasil Belajar.....	12
1. Pengertian Hasil Belajar.....	12
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
3. Dimensi Hasil Belajar	15
C. Model Pembelajaran	16
1. Pengertian Model Pembelajaran	16
2. Karakteristik Model Pembelajaran.....	17
3. Macam-Macam Model Pembelajaran	18
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	19
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	19
2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	20
3. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	21
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	23

E.	Media Pembelajaran.....	25
1.	Pengertian Media Pembelajaran	25
2.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	25
3.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	27
F.	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	28
1.	Pengertian Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	28
2.	Manfaat Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	29
3.	Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	30
4.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Quizizz</i>	31
G.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dan Ilmu Sosial (IPAS)	33
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Dan Ilmu Sosial (IPAS).....	33
2.	Karakteristik Ilmu Pengetahuan Dan Ilmu Sosial (IPAS)	33
3.	Tujuan Ilmu Pengetahuan Dan Ilmu Sosial (IPAS)	34
4.	Implementasi Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	35
H.	Penelitian yang Relevan.....	36
I.	Kerangka Pikir	40
J.	Hipotesis	41

III. METODELOGI PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	42
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	42
C.	Populasi dan Sampel	43
1.	Populasi	43
2.	Sampel	44
D.	Prosedur Penelitian	45
E.	Variabel Penelitian.....	46
F.	Definisi Konseptual dan Operasional penelitian.....	46
1.	Definisi Konseptual Variabel.....	46
2.	Definisi Operasioanal.....	47
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	48
1.	Tes.....	48
2.	Nontes	49
a.	Teknik Observasi	49
b.	Teknik Dokumentasi.....	49
H.	Instrumen Penelitian	49
1.	Uji Coba Instrumen.....	49
a.	Instrumen Tes.....	50
b.	Instrumen Non-Tes	51
I.	Uji Prasyarat Instrumen.....	52
1.	Uji Validitas	52

2. Uji Reliabilitas	53
3. Daya Beda Soal	54
4. Taraf Kesukaran Soal	55
J. Teknik Analisis Data.....	56
1. Uji Persyaratan Analisis Data	57
a. Uji Normalitas	57
b. Uji Homogenitas	57
c. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	58
K. Pengujian Hipotesis	58

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	60
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
2. Analisis Data Penelitian	61
B. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	69
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas.....	70
C. Uji Hipotesis.....	70
D. Pembahasan	71
E. Keterbatasan Penelitian	73

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	80
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan semester ganjil kelas V SDN MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Pelajaran 2024/2025	3
2. Penelitian Relevan.....	36
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung.....	44
4. Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran IPAS	50
5. Kisi-Kisi Observasi Model <i>Problem based Learning</i>	51
6. Interpretasi koefisien korelasi validitas	53
7. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal	53
8. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	55
9. Hasil Uji Daya Beda Soal	55
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	56
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	56
12. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>)	58
13. Deskripsi Hasil Penelitian	61
14. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	62
15. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	63
16. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	65
17. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	66
18. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	67
19. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	68
20. Hasil Rekapitulasi Nilai Uji Regresi Sederhana	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Sign Up With Google</i>	30
2. Login Sebagai Pendidik atau Peserta Didik	30
3. <i>Create New Quiz</i>	30
4. Kerangka Pikir Penelitian.	40
5. Desain Penelitian.....	43
6. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	62
7. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	64
8. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	65
9. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	66
10. Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	68
11. Perbandingan Nilai Rata-Rata N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	80
2. Surat Balasan Penelitian Pedahuluan	81
3. Surat Uji Coba Instrumen	82
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	83
5. Surat Izin Penelitian	84
6. Surat Balasan Penelitian	85
7. Surat Uji Validasi	86
8. Modul Ajar Pertemuan 1-3 Kelas Eksperimen	87
9. Modul Ajar Pertemuan 1-3 Kelas Kontrol.....	94
10. Lembar Observasi Penilaian Peserta Didik	98
11. Hasil Uji Validitas Tes	100
12. Hasil Uji Reliabilitas Tes	103
13. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	104
14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	105
15. Tes Uji Coba Instrumen	106
16. Tes Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
17. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	116
18. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	118
19. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	119
20. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	120
21. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen	123
22. Nilai N-Gain Kelompok Kontrol.....	124
23. Persentase Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i>	125
24. Perhitungan Uji Normalitas	126

25. Perhitungan Uji Homogenitas	133
26. Hasil Uji Hipotesis	134
27. Tabel Nilai r Product Moment.....	138
28. Tabel Nilai Chi Kuadrat (X^2)	139
29. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal 0-Z.....	140
30. Tabel Distribusi F	141
31. Foto Dokumentasi	142

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah memperbaharui kurikulum pembelajaran. Saat ini Indonesia sudah menerapkan kurikulum yang baru yang disebut dengan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka sebagai kurikulum alternatif mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi yang memberikan kebebasan “merdeka belajar” pada Pelaksanaan pembelajaran yaitu pendidik dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi peserta didik. Menurut Aldi (2024) Merdeka belajar merupakan program belajar yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim.

Salah satu faktor keberhasilan belajar adalah seorang pendidik. Menurut Yulianti (2021) pendidik sebagai pendidik ataupun pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya setiap perbincangan mengenai pembaruan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan, selalu bermuara pada pendidik. Hal tersebut menunjukkan sangat pentingnya posisi pendidik dalam dunia pendidikan. Kurikulum merdeka belajar menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar merupakan kemampuan atau keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas. Menurut Hanifah (2023) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tolak ukur keberhasilan peserta didik biasanya dapat dilihat dari penilaian kognitif, formatif dan sumatif setelah proses pembelajaran. Menurut Rivani dkk., (2024) hasil belajar yang baik merupakan hal yang sangat menarik serta diinginkan oleh seluruh peserta didik. Kurikulum yang tidak terintegrasi menyebabkan peserta didik kurang dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan data yang dihimpun, Indonesia berada pada peringkat ke-62 dari total 190 negara dalam indeks kemajuan pendidikan yang dirilis oleh UNESCO pada tahun 2021. Peringkat ini menunjukkan bahwa masih terdapat banyak tantangan yang harus dihadapi oleh pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan indonesia.

Tantangan tersebut mencakup keterbatasan akses pendidikan, kualitas pendidik dalam mengajar, kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang ada disekolah, keterbatasan teknologi serta faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, dan faktor eksternal berasal dari luar individu, Seperti keluarga, sekolah, serta masyarakat. Lingkungan sekolah meliputi kurikulum, hubungan pendidik-peserta didik, hubungan peserta didik-peserta didik, perangkat pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu sistem yang bisa dijadikan pedoman oleh pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya di pembelajaran IPAS.

Salah satu kebijakan baru dari diberlakukannya kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah digabungnya 2 mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Permatasari & Madiun (2023) pembelajaran IPAS adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari

tentang alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Dalam penelitian ini yang akan difokuskan adalah pada mata pelajaran IPA khususnya dikelas V terkait materi pengenalan ekosistem. Pembelajaran IPAS bukan hanya menjadi suatu kewajiban di Sekolah Dasar, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Pada pembelajaran IPAS penting bagi pendidik untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai, yang mampu memberikan dukungan kepada peserta didik agar dapat menemukan sendiri fakta serta konsep peserta didik terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V yang dilakukan pada 30 November 2024, pelaksanaan pembelajaran di MI Miftahul Huda Sendang Agung saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka yang ditunjukkan dari hasil perolehan nilai Sumatif Akhir Semester (SAS). Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil belajar pembelajaran IPAS pada semester ganjil di MI Miftahul Huda Sendang Agung yang akan diukur adalah ketercapaian hasil belajar IPAS. Berikut data hasil perolehan nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) :

Tabel 1. Hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) pembelajaran IPAS semester ganjil kelas V SDN MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Σ	Ketuntasan				Jumlah (%)
			Tercapai (75)		Tidak Tercapai (<75)		
			Angka	Presentase%	Angka	Presentase%	
1	VA	20	5	25,00	15	75,00	100,00
2	VB	21	8	38,10	13	61,90	100,00
Jumlah		41	13	31,71	28	68,29	100,00

Sumber : Dokumentasi Wali Kelas V A dan V B MI Miftahul Huda Sendang Agung

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan, hasil SAS pembelajaran IPAS semester ganjil di atas, dapat diketahui bahwa dikelas V

terdapat 13 peserta didik (31,71%) yang telah mencapai ketuntasan dan 28 peserta didik (68,29%) yang belum mencapai ketuntasan dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas.

Hal ini terjadi khususnya pada mata pelajaran IPAS peserta didik masih mendapatkan hasil belajar yang rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor karena dalam proses pembelajaran pendidik masih menerapkan pembelajaran berpusat pada pendidik, pendidik belum efektif dalam menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran serta kurangnya pemahaman pendidik tentang media pembelajaran berbasis teknologi seperti media *quizizz* yang sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan sehingga membuat peserta kurang memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik juga jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara berkelompok dan pembelajaran jarang dilakukan dengan media permainan, padahal dengan bermain peserta didik bisa merasa senang dan bersemangat sehingga pembelajaran tidak akan terasa bosan.

Menurut Ahmad & Babo (2024) model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah yang mendorong peserta didik untuk dapat berfikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok untuk mendapatkan solusi. Sedangkan Menurut Pangestu dkk., (2024) Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses dalam pemahaman masalah, dengan menghadirkan permasalahan yang bersifat nyata yang perlu diselesaikan peserta didik dengan menggunakan kemampuan berpikir mereka untuk menemukan solusi-solusi atas permasalahan tersebut.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan pendidik harus pandai memilih media dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah yang timbul selama proses pembelajaran adalah dengan media *quizizz*. Menurut Ardiansyah dkk., (2022) *quizizz*

merupakan platform dibidang pendidikan yang berbasis game, membawa semua aktivitas banyak pemain ke ruang yang dibuat sebagai latihan interaktif dan menyenangkan. Menurut (Mahayana, 2021) pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan suasana belajar yang divariasikan dengan tampilan teks. Suara, gambar, dan video membuatnya berbeda dan lebih menarik.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, permasalahan tersebut perlu diperbaiki dengan model dan media yang tepat, dimana peserta didik dapat belajar secara kooperatif, dan dapat bertanya kepada pendidik secara langsung, serta mengemukakan pendapat dan memiliki kesan terhadap materi dan mampu mengaplikasikan teori dunia nyata.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat menggunakan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Problem based Learning* berbantuan media *quizizz*. Maka penulis memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS peserta didik masih rendah.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
3. Pendidik belum efektif dalam menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya pemahaman pendidik tentang media pembelajaran berbasis teknologi khususnya media *quizizz*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *quizizz* (X).
2. Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ” Apakah terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pada penerapan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang berkaitan dengan Penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis media *quizizz* diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan dan mampu meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini menjadi sumber informasi dan wawasan baru tentang penggunaan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis media *quizizz*, harapannya pendidik dapat menerapkannya dengan tepat dan juga model dan media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu inovasi dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di MI Miftahul Huda Sendang Agung melalui model *Problem based Learning* berbasis media *quizizz*.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas seseorang untuk mendapatkan suatu ilmu dari apa yang dipelajari serta proses perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh individu. Susanto (2016) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Sedangkan menurut Makki (2019) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Slameto (2015) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses usaha sadar yang dilakukan seseorang serta rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tujuan Belajar

Belajar bukan hanya sebuah pengertian, namun terdapat juga tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Jasmiati (2023) tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2016) tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai- nilai. Sedangkan menurut Istiadah (2020) tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka tujuan belajar adalah sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya.

3. Teori Belajar

Teori adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk menjelaskan, memprediksi, dan memahami fenomena tertentu dalam berbagai bidang pengetahuan. Menurut Putri (2024) teori belajar menjelaskan bagaimana peserta didik menerima, memproses dan menyimpan pengetahuan selama belajar. Pengaruh kognitif, emosional, lingkungan dan pengalaman sebelumnya, semuanya berperan dalam bagaimana pemahaman dan pandangan mereka mengenai pengetahuan serta keterampilan yang dipelajari. Berikut beberapa teori-teori belajar dalam pembelajaran, yaitu:

1. Teori Behaviorisme
Secara etimologi, behaviorisme berasal dari kata “behavior” yang artinya tingkah laku dan “isme” yang berarti paham atau aliran. Sedangkan secara terminologi, behaviorisme adalah salah satu aliran dalam psikologi yang memandang individu dari sisi fenomena jasmaniah atau perilaku nyata yang ditampilkannya. Pengaplikasian dalam belajar, bentuk stimulus yang dapat diberikan oleh pendidik dapat berupa penyampaian materi, pembentukan karakter, nasihat dan lain-lain. Respon merupakan reaksi atau tanggapan dari peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidiknya.
2. Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh seseorang. Teori kognitivisme ini menekankan pada bagaimana informasi diproses yaitu pada saat belajar. Teori kognitif adalah teori yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diukur dan diamati.
3. Teori Humanisme
Humanisme berasal dari kata latin humanus berarti sifat manusiawi atau sesuai dengan kodrat manusia. Belajar menurut humanisme dipandang sebagai usaha untuk memanusiakan manusia. Belajar dalam teori humanisme dikatakan berhasil bila peserta didik bisa memahami lingkungan dan dirinya sendiri (mencapai aktualisasi diri), Pendidik dalam teori belajar humanisme membantu peserta didik untuk memahami secara mendalam dirinya sehingga peserta didik bisa mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri mereka.
4. Teori Konstruktivisme
Teori konstruktivisme memahami belajar sebagai proses pembentukan atau membangun (konstruksi) pengetahuan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi berdasarkan pengalaman nyata yang kemudian dikembangkan menjadi konsep baru. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu Upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Adapun teori-teori yang diungkapkan oleh Albab dkk., (2024) sebagai berikut :

1. Teori Behaviorisme (*Behaviorism Theory*)
Teori behaviorisme mengatakan bahwa, kita dapat mengubah perilaku orang dengan memanipulasi lingkungan untuk mendorong perilaku tertentu dan mencegah perilaku lain. Proses ini disebut proses pengkondisian.
2. Teori Pembelajaran Kognitif (*Cognitive Learning Theory*)

Kognitivisme, atau psikologi kognitif, dirintis pada pertengahan abad kedua puluh oleh para ilmuwan termasuk George Miller, Ulric Neisser, dan Noam Chomsky. Sementara behavioris berfokus pada lingkungan eksternal dan perilaku yang dapat diamati, psikolog kognitif tertarik pada proses mental.

3. Teori Konstruktivisme (*Constructivism Theory*)
Konstruktivisme berpendapat bahwa individu menciptakan pengetahuan dan makna melalui interaksi mereka dengan dunia. Seperti kognitivisme, dan berbeda dengan behaviorisme, konstruktivisme mengakui peran pengetahuan sebelumnya dalam pembelajaran, dengan meyakini bahwa individu menafsirkan apa yang mereka alami dalam kerangka apa yang telah mereka ketahui.
4. Teori Humanisme (*Humanism Theory*)
Pada hakikatnya, humanisme dalam pendidikan secara tradisional mengacu pada pandangan yang luas dan menyebar yang menekankan kebebasan, martabat, otonomi, dan individualisme manusia.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah pembelajaran tentunya memiliki sebuah teori pembelajaran seperti teori konstruktivisme, humanisme, kognitivisme dan teori behaviorisme yang keseluruhannya dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori kognitif.

4. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Menurut Ubabuddin (2019) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Menurut Lubis (2024) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan

pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut.

Menurut Nurfadhillah dkk., (2021) pembelajaran berarti aktivitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik. Pembelajaran akan berhasil dan berjalan secara efektif bila dalam perancangan dan pengembangan bertitik tolak pada karakteristik peserta didik, mata pelajaran dan pedoman pada kompetensi dasar, tujuan–tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau indikator keberhasilan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam setiap proses pembelajaran pastinya mempunyai sebuah hasil belajar. Menurut Jasmiati (2023) hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, prestasi, dan motivasi belajar. Menurut Subjana Nana (2016) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Azzahra dkk., (2024) hasil belajar adalah suatu hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi pendidik dan sisi peserta didik. Salah satunya adalah terjadinya sebuah perubahan. Perubahan tersebut dapat kita artikan sebagai adanya peningkatan yang lebih baik dibanding

dengan sebelumnya. Misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu atau yang awalnya kurang aktif menjadi lebih aktif.

Hasil belajar merupakan suatu catatan yang berisikan penilaian terhadap peserta didik baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik. Sedangkan menurut Firdaous (2023) hasil belajar adalah suatu bentuk penilaian akhir dari keegiatan pembelajaran dan pengenalan yang berulang-ulang dilakukan. Hasil belajar ini tidak akan hilang dan akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan selamanya. Dengan adanya hasil belajar, tiap individu akan bersaing dan ingin mencapai hasil yang lebih baik dari yang lain, hal ini juga akan mengubah cara berfikir untuk menghasilkan perilaku kerja yang paling baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil belajar adalah suatu bentuk penilaian akhir dari keegiatan pembelajaran dan pengenalan yang berulang-ulang dilakukan dan proses pemberian angka atau simbol akibat dari proses pembelajaran yang mengukur perubahan tingkah laku peserta didik secara permanen dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Firdaous (2023) hasil belajar peserta didik dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor internal

Faktor ini merupakan faktor pertama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, faktor ini sudah ada didalam diri peserta didik. Jenis faktor internal yang dapat mempengaruhi meliputi :

1. Kondisi fisiologis, yang dimana kondisi ini berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, jika fisik peserta didik ini sehat jasmani dan rohani maka dapat membuat belajar menjadi optimal dan tidak ada hambatan.
2. Faktor psikologis, faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang terdiri dari minat, kecerdasan, motivasi peserta didik tersebut tinggi maka akan lebih mudah mencapai prestasi dikarenakan mereka akan lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

b) Faktor eksternal.

Selain faktor internal ada juga faktor eksternal, faktor eksternal ini merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang datangnya dari luar, yang meliputi keluarga, sekolah juga masyarakat. Faktor keluarga ini dipengaruhi dengan bagaimana peran orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga serta bagaimana suasana didalam rumah. Sedangkan faktor sekolah ini meliputi metode pembelajaran yang digunakan, bagaimana relasi atau kedekatan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, serta kedisiplinan yang diterapkan sekolah. Selanjutnya yaitu faktor masyarakat, yang dipengaruhi oleh bentuk kehidupan masyarakat, media massa, pergaulan teman dan juga kegiatan peserta didik dengan masyarakat setempat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, bakat serta rasa percaya diri.

Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam maupun dari luar. sejalan dengan pendapat Nabillah & Abadi (2019) yang mengatakan bahwa faktor faktor belajar dipengaruhi oleh sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta didik, misalnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian
- b. faktor yang berasal dari luar diri peserta didik faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan studi peserta didik lingkungan , studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, disimpulkan bahwa faktor tersebut secara umum terbagi menjadi dua faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik atau faktor internal serta faktor yang berasal dari lingkungan atau yang biasa disebut faktor eksternal.

Kedua faktor tersebut perlu diperhatikan untuk mendukung hasil belajar peserta didik.

3. Dimensi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran tentunya seorang guru memiliki ranah atau aspek yang digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar yang mencakup tiga dimensi hasil belajar. Menurut Ramadhan, R. (2019) menyatakan bahwa ada tiga dimensi hasil belajar yaitu dimensi kognitif, dimensi afektif, dan dimensi psikomotorik. Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi, sedangkan dimensi psikomotorik adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan motorik, dengan demikian apabila prestasi belajar seorang siswa rendah akan berdampak negatif pada banyak hal yang berkaitan dengan fungsi kognitif, fungsi afektif dan fungsi psikomotorik sehingga akan menyebabkan kualitas dan kuantitas intelektual seorang siswa akan menurun.

Sedangkan menurut Fitri, Y. dkk., (2023) terdapat tiga dimensi hasil belajar yaitu :

- a. Aspek Kognitif
Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi.
- b. Aspek Afektif
Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Ada lima tingkat afeksi dari yang paling sederhana ke yang kompleks, yaitu kemauan. Menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.
- c. Aspek Psikomotorik

Dimensi psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga mempunyai berbagai tingkatan dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks, yaitu persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Berdasarkan dari pengertian di atas dalam penelitian ini yang akan diukur adalah hasil belajar peserta didik yang dilihat dari dimensi kognitif.

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola untuk menyusun rangkaian pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Wardani (2023) model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis untuk merencanakan pengalaman belajar untuk tercapainya tujuan pendidikan tertentu dan berfungsi sebagai panduan pendidik dalam melakukan aktivitas mengajar. Jadi, dengan adanya model belajar ini, diharapkan agar kegiatan mengajar terorganisi dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mulyono (2018) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi mengajar yang meliputi berbagai aspek-aspek sebelum, sedang, dan sesudah berlangsungnya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan segala fasilitas yang terkait dan digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Khoerunnisa dkk., (2020) model pembelajaran merupakan suatu acuan atau pedoman dalam pelaksanaan belajar yang mencakup pengajar dan penerima informasi. Menurut Mirdad & Pd, (2020) model

pembelajaran juga merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu juga model pembelajaran sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan. Ia juga mengatakan, “*A model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomena*”. Maksud dari definisi tersebut, model merupakan representasi dari beberapa fenomena yang ada di dunia nyata. Sedangkan menurut Juleha (2022) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi mengajar yang meliputi berbagai aspek-aspek sebelum, sedang, dan sesudah berlangsungnya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan segala fasilitas yang terkait dan digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki karakteristiknya tersendiri. Menurut Wardani (2023) setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari model lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik umum yang sering terdapat dalam model pembelajaran:

- a. Tujuan pembelajaran yang jelas : Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan-tujuan ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.
- b. Fokus pada interaksi : Banyak model pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, atau peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi ini berfungsi untuk membangun

- pemahaman yang lebih baik dan memfasilitasi pembelajaran yang aktif.
- c. Aktif, konstruktif dan kolaboratif : Model pembelajaran yang efektif mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui refleksi, diskusi, eksperimen dan kolaborasi dengan teman sekelas.
 - d. Penggunaan sumber belajar yang beragam : Model pembelajaran menggabungkan penggunaan beragam sumber belajar, termasuk buku teks, materi online, media visual, percakapan, permainan, dan sebagainya. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Sedangkan menurut Hasnah (2019) dalam model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik diantaranya :

- a. Pembelajaran berbasis masalah : Beberapa model pembelajaran mengadopsi pendekatan berbasis masalah, dimana peserta didik diberi tantangan, atau masalah nyata yang harus mereka selesaikan. Model ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, analisis dan berpikir kritis.
- e. Evaluasi yang beragam : Model pembelajaran menggabungkan berbagai metode evaluasi untuk mengukur pencapaian peserta didik. Evaluasi dapat mencakup tugas tulis, peoyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, atau penilaian formatif yang terjadi selama proses pembelajaran.
- f. Adaptasi terhadap kebutuhan peserta didik : Model pembelajaran yang efektif mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pendidik memahami perbedaan individual peserta didik dan memodifikasi strategi pembelajaran untuk memenuhi kebtuhan mereka.
- g. Pembelajaran berkelanjutan : Model pembelajaran mendorong pembelajaran sepanjang hayat. Peserta didik diajarkan untuk menjadi pelajar mandiri yang terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka diluar lingkungan sekolah. Perlu diingat bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, dan pilihan model tergantung pada konteks pembelajaran, tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap model model pembelajaran memiliki tujuan yang jelas dan terukur. Tujuan-tujuan ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

3. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu upaya yang digunakan untuk belajar agar proses belajar mendapatkan hasil yang maksimal. Dengan begitu, pendidik dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Hasnah (2019) ada beberapa jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).
- b. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
- c. Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
- d. Model pembelajaran pelayanan (*service learning*).
- e. Model pembelajaran berbasis kerja.
- f. Model pembelajaran konsep (*concept learning*).
- g. Model pembelajaran nilai (*value learning*).

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk membantu mengembangkan keterampilan serta kemampuan berpikir peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Menurut Pangestu dkk., (2024) Model *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada proses dalam pemahaman masalah, dengan menghadirkan permasalahan yang bersifat nyata yang perlu diselesaikan peserta didik dengan menggunakan kemampuan berpikir mereka untuk menemukan solusi-solusi atas permasalahan tersebut.

Menurut Saravina dkk., (2024) Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian masalah kepada peserta didik dan peserta didik harus menyelesaikan masalah tersebut yang kemudian peserta didik mendapatkan pengetahuan baru untuk memecahkan masalah. Pemberian masalah diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu menemukan jawabannya sendiri. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang konteks masalahnya berkaitan dengan dunia nyata bagi peserta didik untuk belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk mendapat pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Sedangkan menurut Selvi (2020) *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat dari berbagai para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan berbagai masalah dalam kehidupan nyata yang digunakan sebagai pusat pembelajaran peserta didik untuk dapat belajar memecahkan masalah untuk meningkatkan keterampilan dan berpikir kritis.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem based Learning* (PBL)

Sebelum mengetahui langkah-langkah model pembelajaran PBL, ada hal yang perlu diperhatikan antara lain karakteristiknya. Menurut Firdaous (2023) adapun karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut :

- a. Permasalahan menjadi poin utama dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat yaitu masalah yang ada di dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Permasalahan yang menimbulkan peserta didik tertantang dengan pengetahuan yang dimiliki, sikap serta kompetensi yang kemudian dibutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan juga hal baru dalam belajar.
- d. Hal yang utama yaitu belajar pengarahan diri.
- e. Proses yang esensial dalam PBL yaitu memanfaatkan sumber pengetahuan yang beragam dan mengevaluasi sumber informasi.
- f. Belajar merupakan komunikasi, kooperatif dan kolaboratif.

Sedangkan menurut Saravina dkk., (2024) karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut :

- a. Disesuaikan dengan kondisi peserta didik, artinya masalah harus didasarkan pada pemahaman terakhir yang dimiliki peserta didik.
- b. Dikaitkan dengan matematika yang akan dipelajari peserta didik, artinya dalam memecahkan masalah atau melaksanakan kegiatan, peserta didik harus diarahkan untuk memahami materi terkait.
- c. Memiliki jawaban/penyelesaian yang memerlukan penjelasan, artinya penyelesaian itu menuntut peserta didik memberikan alasan secukupnya untuk membenaran atas jawabannya.
- d. Menggairahkan dan menantang, artinya masalah dapat diselesaikan dengan bantuan pendidik di awal penyelesaian dan berangsur-angsur dihentikan bantuannya.
- e. Tidak terlalu sulit, artinya hindari pemberian masalah yang tidak dapat diselesaikan peserta didik sekalipun diberikan bantuan yang memadai.
- f. Tidak membosankan, artinya hindari pemberian masalah yang dapat diselesaikan tanpa bantuan sama sekali.

Berdasarkan pendapat para ahli dias dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan adanya masalah yang ditimbulkan oleh peserta didik maupun pendidik, yang kemudian peserta didik tersebut memperdalam pengetahuan yang dimiliki atau diketahui dengan pengetahuan yang perlu diketahui untuk memecahkan masalah tersebut.

3. Langkah- Langkah Model Pembelajaran *Problem based Learning* (PBL)

Dalam model pembelajaran berbasis masalah, terdapat berbagai langkah dalam mengimplentasikannya untuk mencapai tujuan dalam belajar

mengajar. Menurut C mengemukakan ada 5 tahap atau langkah yang harus dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- a. Orientasi peserta didik kepada masalah
Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Menurut Firdaous (2023) *Problem Based Learning* (PBL) memiliki sintaks pembelajaran yang sistematis. Sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

- a. Mengorientasi peserta didik pada masalah.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
- c. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Keterlaksanaan sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diukur melalui lembar observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran yang diisi oleh observer. Pembelajaran melalui pendekatan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem based Learning* (PBL) merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Adapun sintak model *Problem based*

Learning (PBL) pembelajaran menurut Syah (2018) adalah sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)
- b. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
- c. *Data collection* (pengumpulan data)
- d. *Data processing* (pengolahan data)
- e. *Verification* (pembuktian)
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Berdasarkan pendapat dari para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang tepat yang akan peneliti gunakan dari Saravina Putri dkk., (2024) yaitu Orientasi peserta didik kepada masalah, Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) merupakan suatu metode pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan. Menurut Firdaous (2023) kelebihan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut:

- a. Teknik yang digunakan cukup bagus yang membuat peserta didik lebih paham terhadap isi pelajaran.
- b. Dapat menantang kemampuan peserta didik dan memberika kepuasan sendiri saat mendapatkan pengetahuan baru.
- c. Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d. Dapat membantu peserta didik memecahkan masalah nyata dengan mentransfer pengetahuan yang mereka miliki.
- e. Dapat membantu peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dalam memecahkan masalah dan mengembangkan pengetahuan barunya.
- f. Disukai peserta didik dan pembelajaran lebih menyenangkan.
- g. Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis serta mengembangkan kemampuan mereka dalam pengetahuan baru yang dimiliki.

Model pembelajaran ini terlihat begitu baik dan juga sempurna dalam peningkatan kemampuan serta kreativitas peserta didik. Tetapi dibalik kelebihan tersebut tentu saja pasti memiliki kelemahan. Berikut kelemahan *Problem Based Learning* (PBL) :

- a. Model ini cukup rumit dan sulit teknisnya, yang membutuhkan pembiasaan agar peserta didik terbiasa dan benar-benar dituntut untuk berkonsentrasi serta daya kreasi yang tinggi.
- b. Dengan memakai model pembelajaran ini, butuh waktu yang cukup panjang saat proses pembelajaran.
- c. Jika tidak mempunyai pengalaman sebelumnya, peserta didik akan kesulitan dan bingung apa yang penting bagi mereka saat proses pembelajaran.
- d. Terkadang juga ditemukan kesulitan pada pendidik, disini pendidik sebagai fasilitator dan mendorong peserta didik mengajukan pertanyaan yang tepat.

Sedangkan menurut Nuraini (2017) kelebihan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

- a. Pemecahan masalah dalam *problem based learning* (PBL) cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- b. Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan kepada peserta didik.
- c. *Problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- d. Membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Membantu peserta didik mengembagkan pengetahuannya dan membantu peserta didik untuk bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri.
- f. Membantu peserta didik untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh pendidik berdasarkan buku teks.
- g. *Problem based learning* (PBL) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai peserta didik.
- h. Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata dan
- i. Merangsang peserta didik untuk belajar secara kontinu.

Menurut Nuraini (2017) kelemahan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Apabila peserta didik mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka peserta didik enggan untuk mencoba lagi;

- b. PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan; dan
- c. Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) memiliki kelebihan dan kekurangan yang pertama kelebihan dari model *problem based learning* (PBL) yaitu, proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik lebih didorong untuk mengembangkan pengetahuan barunya. Untuk kekurangannya yaitu memerlukan alokasi yang cukup panjang dalam proses pembelajaran serta pendidik harus memiliki kemampuan yang baik untuk memotivasi peserta didik untuk ikut aktif.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Menurut Syamsiani (2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau medium yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian pesan selama proses pembelajaran. Menurut Ananta dkk., (2024) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik. Sedangkan menurut Sapriyah (2019) mengindikasikan media pembelajaran berperan sebagai solusi yang memberikan bantuan pendidik dalam penyampaian materi agar peserta didik mudah memahaminya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah mencakup berbagai elemen seperti materi dan peralatan, lingkungan, dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk meningkatkan pengetahuan, merubah sikap, dan mengembangkan keterampilan pada individu yang menggunakannya.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai penghubung yang mengantarkan informasi dari pengajar kepada penerima manfaat, yaitu peserta didik. Menurut Gemilang (2020) menyampaikan empat peran utama media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi Fungsi atensi adalah ketika media menjadi titik fokus yang menarik dan mendorong peserta didik untuk berkonsentrasi pada konten pembelajaran yang terkait dengan makna visual, seiring dengan teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif Media pembelajaran mampu membangkitkan respon emosional pada peserta didik, termanifestasi dalam perasaan senang yang dialami peserta didik ketika mereka belajar (atau membaca) teks yang disertai dengan gambar.
- c. Fungsi kognitif Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendukung pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang tersirat dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris Media pembelajaran berperan dalam mendukung peserta didik yang memiliki kesulitan dalam keterampilan membaca untuk mengatur informasi dalam teks dan membantu peserta didik mengingat informasi tersebut dengan lebih baik. media ini berperan dalam memberikan dukungan kepada peserta didik yang menghadapi kesulitan pemahaman materi pelajaran yang tersaji dalam bentuk teks atau komunikasi secara verbal.

Sedangkan menurut Wahab dkk., (2021) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain-lain.

Menurut Wulandari dkk., (2023) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas pengajaran mampu membangkitkan minat

dan motivasi baru, memicu semangat serta dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan juga memiliki dampak psikologis yang memengaruhi reaksi peserta didik secara positif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Menurut Anisyah (2023) terdapat 2 macam media yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional dan media digital merupakan media yang lazim digunakan di Indonesia, hal ini untuk menunjang proses pembelajaran. Media konvensional dalam pengoperasiannya tidak menggunakan aplikasi atau program digital lainnya. Media konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang dikenal dengan pembelajaran ceramah, metode ini telah dipergunakan sejak dulu sebagai media komunikasi lisan dan tulisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Media digital tentunya berbeda dengan media konvensional. Media digital merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, seperti internet dan berbagai perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain). Media digital dalam pembelajaran berkolaborasi dengan media konvensional menggunakan program seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran seperti contoh pada masa pandemic digunakan berbagai aplikasi sebagai media

pembelajaran digital seperti *Quizizz*, *Edmodo*, *Wordwall*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form* dan aplikasi daring lainnya

Sedangkan menurut Yaumi (2018) membagi media pembelajaran menjadi 7 bagian yaitu, media realia, model, perekasa teks, visual, audio, video, dan multimedia. Jalinus (2016) menyatakan bahwa media menurut taksonomi Brezt dikelompokkan menjadi 8 kategori:

- a. Media audiovisual gerak;
- b. Media audiovisual diam;
- c. Media audio semi gerak;
- d. Media visual gerak;
- e. Media visual diam;
- f. Media semi gerak;
- g. Media audio;
- h. Media cetak

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi yang berisi sumber belajar. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan sebuah media digital berupa *quizizz*.

F. Media Pembelajaran *Quizizz*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Quizizz*

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah aplikasi *quizizz*. Menurut Istiqomah dkk., (2023) aplikasi *quizizz* merupakan suatu media pembelajaran interaktif berbasis online yang dapat digunakan untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat menambahkan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Nababan dkk., (2023) *quizizz* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap peserta didik dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. *Quizizz* merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan peserta didik secara penuh didalam

pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Sedangkan menurut Medianto (2023) *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam *Quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap peserta didik, dengan *Quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet.

2. Manfaat Aplikasi *Quizizz*

Menurut Nababan dkk., (2023) manfaat dari penggunaan media *quizizz* ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permainan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. *Quizizz* juga memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya:

- a. Peserta didik dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung
- b. Setiap peserta didik mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan
- c. Peserta didik dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah
Selain itu manfaat lain dari media *quizizz* yaitu mengaktifkan

peserta didik dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, peserta didik akah merasa bosan jika pendidik melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh pendidik.

Sedangkan menurut Hidayah dkk (2021) manfaat aplikasi *quizizz* yaitu :

- a. Mempermudah pengajar dalam pemberian evaluasi terhadap peserta didik.
- b. Setelah peserta didik selesai mengerjakan, hasilnya bisa langsung dilihat dari peringkat satu sampai terakhir.

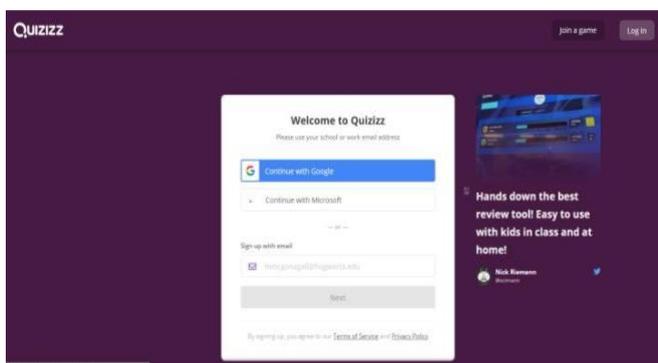
Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media *quizizz* ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permanan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan.

3. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Menurut Medianto (2023) *quizizz* salahsatu media yang menggunakan perkembang digital untuk membuat soal kuis yang diinginkan.

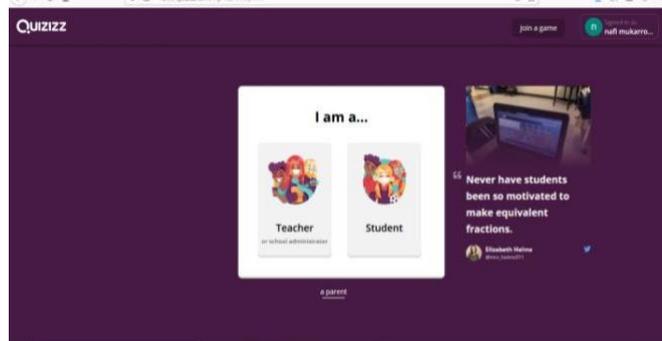
Aplikasi ini dapat di gunakan dimana saja. Menurut Mukharomah (2021) berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi *quizizz* :

- a. Masuk ke www.quizizz.com lalu klik ”*Sign Up*”
- b. Pilih “*sign up with email*” atau “*sign up with google*”



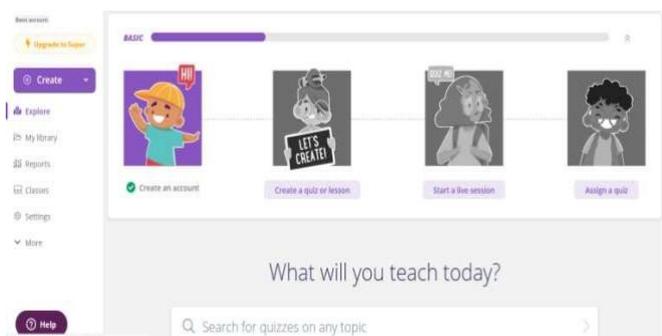
Gambar 1. *sign up with google*

- c. Klik “*Teacher*” jika ingin login sebagai pendidik



Gambar 2. Login sebagai pendidik atau peserta didik

- d. Masukkan identitas (*Username, email, dan password*) lalu *Continue*
- e. Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “*create new quiz*” pada bagian kiri atas.



Gambar 3. create new quiz

- f. Akan muncul tampilan *Let's create a quiz* : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik “*save*”
- g. Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik “*Create new question*”.
- h. Masukkan pertanyaan pada kolom “*Write your question here*” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*”.
- i. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Menurut Mukharomah (2021) kelebihan dari aplikasi *Quizizz* yaitu :

- a. Tidak hanya menyediakan pendidik untuk membuat soal pilihan ganda (*multiple choice*) melainkan ada tipe soal kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*Fill-in-the blank*), pemilihan (*poll*), dan terbuka- berakhir (*open ended*).
- b. *Quizizz* juga memberikan rekapitan secara statistik tentang kinerja peserta didik. Kita bisa melacak berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah, dan banyak lagi.
- c. Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di *Quizizz*. Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing secara kompetitif melalui fitur “*Play Live*” atau mengerjakan soal secara bersama-sama dengan peserta didik yang lain dalam waktu yang bersamaan.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi *Quizizz* :

- a. Membutuhkan koneksi internet yang stabil
- b. Tidak bisa mengubah jawaban apabila telah menyelesaikan soal
- c. Akan menjadi kendala apabila terlambat masuk kedalam *quizizz*

Sedangkan menurut Medianto (2023) kelebihan dari aplikasi *Quizizz* :

- a. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut
- b. Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar
- c. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih
- d. Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda-beda.

Kekurangan dari aplikasi *Quizizz* :

- a. Peserta didik dapat membuka tab baru
- b. Cukup susah mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Quizizz* kebihannya untuk peserta didik untuk meningkatkan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam

pembelajaran dan akan membuat peserta didik lebih kreatif, kemudian aplikasi quizizz ini tidak hanya mempunyai kelebihan yang bermanfaat bagi peserta didik namun aplikasi ini juga mempunyai kekurangannya yaitu Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru, itu artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain unruk mencari jawaban.

G. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

Pada kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan muatan IPAdan IPS. Digabungkannya pembelajaran IPA dan IPS menjadi (IPAS) bertujuan “agar peserta didik lebih holistik dalam mempelajari lingkungan sekitar. Menurut Permatasari & Madiun (2023) pembelajaran IPAS adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.

Menurut Dwiyantri (2023) pembelajaran IPAS penting bagi peserta didik karena diharapkan dapat membantu mereka memahami diri sendiri, menyayangi alam, serta bisa melestarikan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran IPAS bukan hanya menjadi suatu kewajiban di Sekolah Dasar, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Emi (2024) pembelajaran IPAS adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. IPAS tidak hanya meliputi penguasaan terhadap kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta serta konsep-konsep, tetapi juga memiliki aspek sistematis.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) adalah bidang pengetahuan yang

tersusun secara sistematis. Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan muatan IPAdan IPS. Digabungkannya pembelajaran IPA dan IPS menjadi (IPAS) bertujuan “agar peserta didik lebih holistik dalam mempelajari lingkungan sekitar.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan. Menurut Achmad Fanani dkk., (2022) IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman.

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan dan Ilmu Sosial (IPAS)

Menurut Nuryani dkk., (2023) dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan

lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran.

4. Implementasi Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Pada kurikulum merdeka ini antara pembelajaran IPA dan IPS yaitu menjadi IPAS sebagaimana yang dikemukakan oleh Agustina dkk., (2022) Dalam kurikulum merdeka pembelajaran antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu pengetahuan social (IPS) diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan social yang menjadi IPAS. Pada pembelajaran IPAS sendiri di kelas V pendidik memiliki teknis tersendiri yakni pembelajaran IPAS berlangsung digabungkan dalam 1 persemester yaitu dengan cara adanya pembelajaran IPA dan IPS persemesternya. Berbeda dengan tahun yang sebelumnya yaitu antara IPA dan IPS dipisahkan tidak dicampurkan, dengan cara semester 1 IPA dan semester 2 IPS.

Agar pembelajaran yang tidak monoton dan dikarenakan kurikulum merdeka ini memberikan suatu kebebasan kepada pendidik serta peserta didik, tahun ini digabungkan maka dari itu mencoba disetiap semester, dalam kurikulum merdeka ini dikarenakan memberikan suatu kebebasan kepada pendidik dan peserta didik hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Rahmadayanti (2020) yaitu memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik dan pendidik untuk berinovasi, belajar

mandiri, kreatif, kebebasan ini dimulai dari pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kurikulum merdeka pembelajaran antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu pengetahuan social (IPS) dintegrasikan dengan ilmu pengetahuan social yang menjadi IPAS. Pada pembelajaran IPAS sendiri di kelas V pendidik memiliki teknis tersendiri yakni pembelajaran IPAS berlangsung digabungkan dalam 1 semester yaitu dengan cara adanya pembelajaran IPA dan IPS persemesternya.

H. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Penelitian Relevan

Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
Hanifah (2023)	Influence Of Problem Based Learning Model on Study Results of Science Students Class V Elementary School in SDIT Lentera Hati Ponorogo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Terbukti berdasarkan rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model PBL mempunyai selisih sebesar 12,75 lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan model PBL dalam kegiatan pembelajarannya.	Perbedaannya terletak pada media quizizz, tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X menggunakan model PBL, menggunakan hasil belajar IPA dan menggunakan tingkat sekolah dasar kelas V.
Kusuma, R. A. E., & Kasrیمان, K. (2024)	Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz	Nilai rata rata yang diperoleh kelas kontrol 61,83 sedangkan nilai rata rata yang diperoleh kelas	Perbedaannya terletak pada pada tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X menggunakan model PBL berbantuan

Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 4 SD	eksperimen sebesar 80,83 berdasarkan pemaparan diatas bahwa terdapat pengaruh Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD.		media quizizz, hasil belajar IPA, metode yang digunakan.
Ahmad & Babo (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai	diketahui bahwa nilai pretest dan posttest menunjukkan hasil sebesar 200 0,05 dimana H_0 ditolak maka data ini berdistribusi normal sedangkan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-Text diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara minat dan hasil belajar peserta didik dilihat dari data hasil pretest dan posttest.	Perbedaanya terletak pada tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X menggunakan model PBL berbantuan media quizizz serta metode yang digunakan.
Istiqomah dkk., (2023)	Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran PBL berbantu Quizizz. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V masih rendah. Hanya 33% yang mencapai KKTP. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan PBL berbantuan Quizizz, hasilnya masih belum mencapai tingkat	Perbedaanya terletak pada jenis penelitian, tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X dan Y menggunakan model PBL berbantuan media quizizz, hasil belajar IPAS, kelas yang digunakan serta metode yang digunakan.

Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		yang memuaskan yaitu 52% peserta didik yang mencapai kriteria.		
Ananda dkk., (2023)	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No.38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023	Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji normalitas dengan rumus One-Sample Kolmogorov-Smimov, dan uji hipotesis dengan rumus Paired Sample t-test. Berdasarkan tabel paired sample t-test nilai thitung sebesar 12,394, nilai thitung ini dapat dibandingkan dengan t tabel dengan dk (N-1) jadi (28-1) 27 dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,051.	Perbedaanya terletak pada jenis penelitian, teknik analisis data, tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X menggunakan model PBL berbantuan media quizizz, hasil belajar IPA, kelas yang digunakan.
Azzahra dkk., (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Didukung Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi	Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah didukung aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas. Kontrol yang hanya mencapai 67,28 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata posttest mencapai 91,40.	Perbedaanya terletak pada tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X menggunakan model PBL berbantuan media quizizz, hasil belajar IPAS, kelas yang digunakan serta metode yang digunakan.
Tira (2024)	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Peserta	Dari hasil uji independen sample t test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara	Perbedaanya terletak pada tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X dan Y menggunakan model PBL berbantuan media quizizz, hasil belajar

Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	Didik Di Sekolah Dasar	kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan uji gain ternormalisasi pada kelas eksperimen V C menghasilkan nilai sebesar 0,33, pada kelas kontrol V B menghasilkan nilai sebesar 0,06 artinya pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional peningkatan hasil belajar rendah.		IPAS, kelas yang digunakan serta metode yang digunakan.
Prasetyaningsih dkk., (2023)	Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Siswa pada Muatan IPA Kelas V SD Gugus Kecamatan Karangasem	Analisis data menggunakan uji-t, dengan kedua kelompok menghasilkan Sig. (2-tailed) nilai 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan penalaran kritis siswa pada materi IPA siswa kelas V SD Gugus I Kabupaten Karangasem.	Perbedaannya terletak pada tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian.	Persamaannya terletak pada variabel X menggunakan model PBL berbantuan media quizizz, hasil belajar IPAS, kelas yang digunakan.

Sumber : Analisis Peneliti

I. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan alur pemikiran untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel x dan variabel y yang digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2022). Kerangka pikir juga dikatakan sebagai alur perjalanan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Kerangka pikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel penelitian dan berfungsi untuk menjelaskan hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian.

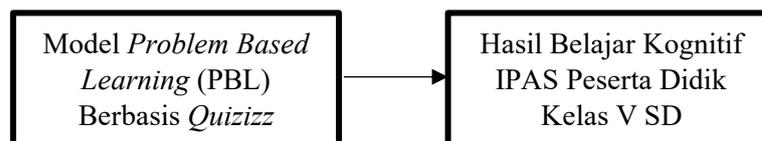
Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyampaian inti materi pada kelas eksperimen akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* sedangkan pada kelas kontrol akan digunakan model lainnya. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat hasil akhir.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk membantu mengembangkan keterampilan serta kemampuan berpikir peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan pembelajaran menggunakan beberapa langkah-langkah pembelajaran dibantu dengan sebuah media digital yaitu media *quizizz*.

Media *quizizz* adalah media pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara real time, dalam *Quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap peserta didik. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan yaitu teori Saravina (2024) yaitu (1) Orientasi peserta didik kepada masalah,

(2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

—————> : Pengaruh

J. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025”.

H_a : Terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025”.

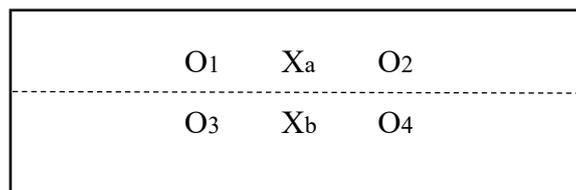
III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian jenis eksperimen. Desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2022) eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Dalam penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*.

Tahap awal penelitian ini yaitu melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Setelah itu dilaksanakan proses pembelajaran, yang mana perlakuan itu hanya diberikan kepada kelompok kelas eksperimen saja. Selanjutnya dilaksanakan *posttest* setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai, hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan yang signifikan dari peserta didik. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis *quizizz* dan kelompok kontrol menggunakan model *Discovery Learning* menggunakan berbasis PPT.

Berikut design penelitian *non-equivalen control group design* :



Gambar 5. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = Hasil *pretest* kelompok eksperimen

O2 = Hasil *post test* kelompok eksperimen

O3 = Hasil *pretest* kelompok kontrol

O4 = Hasil *post test* kelompok kontrol

X_a = Hasil penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis *quizz*

X_b = penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis PPT

(Sumber : Sugiyono, 2022)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Huda Sendang Agung, kabupaten Lampung Tengah, provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Diawali dengan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan pada MI Miftahul Huda Sendang Agung dan Penelitian dilaksanakan pada semester genap 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB MI Miftahul Huda Sendang Agung, kabupaten Lampung Tengah, provinsi Lampung.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan gambaran umum wilayah objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Sugiyono (2022) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek itu. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD MI Miftahul Huda Sendang Agung

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	20
2	V B	21
Jumlah		41

Sumber: Dokumen peserta didik kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2022), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan cara *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik berupa *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2013) bahwa teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. Sehingga kelas yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas VA 20 peserta didik dan VB 21 peserta didik sehingga jumlah keseluruhan 41 peserta didik. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas VA karena hasil belajar di kelas VA sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya dan kelas

eksperimen adalah kelas VB karena hasil belajar kelas VB masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a) Melakukan penelitian pendahuluan atau observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, studi dokumentasi untuk mengetahui hasil penilaian tengah semester jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b) Menentukan kelas eksperimen yaitu, kelas VA akan dijadikan kelas eksperimen karena memiliki nilai kelulusan yang rendah sementara kelas VB dijadikan kelas kontrol karena memiliki tingkat ketuntasan atau kelulusan yang lebih baik dari pada kelas VA.

2. Tahap Perencanaan

- a) Membuat modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Menyiapkan instrument penelitian yaitu instrumen non-tes berupa observasi model PBL berbasis *quizizz* serta instrumen tes yaitu soal *pretest* dan *posttest* berupa soal jamak.

3. Tahap pelaksanaan

- a) Mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *Problem based Learning* berbasis *quizizz* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- c) Mengadakan *posttest*.

4. Tahap Pengolahan Data

- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b) Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- c) Menyusun laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono (2022) “variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi”. Yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel *independent* (bebas) yaitu model *Problem based Learning* berbasis *quizizz* yang dilambangkan dengan (X)
- 2) Variabel *dependent* (terikat) yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas V yang dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan pemberian masalah kepada peserta didik dan peserta didik harus menyelesaikan masalah tersebut yang kemudian peserta didik mendapatkan pengetahuan baru untuk memecahkan masalah. Untuk memaksimalkan hasil belajar digunakan media *quizizz* sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media *quizizz* merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan peserta didik secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

- b. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, prestasi, dan motivasi belajar.

2. Definisi Operasioanal

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu masalah (projek) untuk mendorong peserta didik berperan aktif sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut dan menciptakan *output* yang diinginkan.. Saat menerapkan model *Problem based Learning* (PBL) ini akan menggunakan sebuah bantuan media berbasis digital yaitu aplikasi *quzizz* untuk membuat sebuah soal atau pertanyaan yang menarik minat peserta didik. Adapun sintaks ataupun langkah model *Problem based Learning* pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik kepada masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik melalui evaluasi, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah

mengerjakan sebuah tes. Untuk mengetahui hasil dari proses belajar tersebut dilakukan evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Tes yang diberikan merupakan tes dalam bentuk tes objektif pilihan ganda atau jamak, dan memberi skor pada masing-masing item soal. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah dimensi hasil belajar kognitif peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument tes, karena tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPAS peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis *quizizz*. Tes sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Menurut Arikunto (2013) “tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dalam bentuk pre-tes dan post-test untuk mendapatkan data pemahaman konsep peserta didik. Tes yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* berbasis media *quizizz*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes subjektif berbentuk jamak berjumlah 25 soal untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Nontes

a. Teknik Observasi

Menurut Sugiyono (2022) observasi merupakan “suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis

dan psikologis”. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pengamatan yang dilakukan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek yang akan diteliti dengan menggunakan panca indra, seperti jumlah populasi, sampel, dan proses pembelajaran di MI Miftahul Huda Sendang Agung.

b. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2013) “dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik”. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas. Dokumentasi pada penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi data hasil belajar berupa Penilaian Tengah Semester peserta didik kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung tahun pelajaran 2024/2025.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes.

a. Instrumen Tes

Menurut Margono (2013) “tes ialah seperangkat stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor

angka”. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes subjektif berbentuk jamak berjumlah 25 soal untuk mengukur aspek kognitif hasil belajar IPAS peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat tabel berikut ini :

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Pembelajaran IPAS

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.	1. Melalui kegiatan menonton video peserta didik dapat menelaah hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dengan tepat.	C4	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	10
	2. Melalui kegiatan tanya jawab peserta didik dapat menganalisis komponen biotik abiotik dengan benar.	C4	11,12,13,14,15, 16,17,18	8
	3. Melalui kegiatan <i>quizizz</i> peserta didik dapat menguraikan komponen biotik abiotik dengan tepat	C4	19,20,21,22, 23,24,25	7
Jumlah				25

Sumber: Analisis Peneliti

2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengamati dan mengukur aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Problem based Learning* berbasis *quizizz*.

Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2022) “bentuk *checklist* dapat digunakan sebagai pedoman observasi”. Jadi, penilaian aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati.

sintaks untuk mengamati aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran dengan model *Problem based Learning* sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik kepada masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tabel 5. Kisi-Kisi Observasi Model *Problem based Learning*

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Orientasi peserta didik terhadap masalah	Peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan.	Observasi	<i>checklist</i>
		Peserta didik melakukan tanya jawab terhadap permasalahan yang diberikan	Observasi	<i>checklist</i>
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik mengerjakan LKPD dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan	Observasi	<i>checklist</i>
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah.	Observasi	<i>checklist</i>

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi.	Observasi	<i>checklist</i>
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah.	Observasi	<i>checklist</i>

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Saravina Putri dkk., (2024)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas instrument digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian mendapat data valid atau tidak.

Menurut Sugiyono (2022) “valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Soal yang akan diuji kevalidannya adalah sebanyak 30 butir soal. Untuk mengukur kevalidan soal maka peneliti menggunakan okrelasi *product moment* Karl Person dengan bantuan program *Microsoft excel 2019*, rumus yang digunakan yaitu :

$$r_{xy} =$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

x = skor butir soal

y = skor total

xy = perkalian x dan y

N = banyaknya subyek

Sumber: Sugiyono (2022)

Penentuan kategori dari validitas instrument yang mengacu pada interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi koefisien korelasi validitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40- 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2022)

Validitas instrument ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal

No	Butir Soal	Keterangan
1.	1,2,3,5,6,7,8,9,10,13,15,17,18,19,20,21,22,23,24,25	Valid
2.	4,11,12,14,16	Drop

Sumber: Analisis peneliti

Tabel 7 menunjukkan bahwa terdapat 20 soal “valid” dan 5 soal “drop” dari jumlah soal yang diuji cobakan berjumlah 25 soal pilihan jamak. Oleh karena itu 20 soal yang dinyatakan valid digunakan untuk uji *pretest* dan uji *posttest*. (Lampiran 11 Hal 100)

2. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2022) mengatakan “instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau mengikuti perubahan. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Chronbach* yaitu:

Sumber: Sugiyono (2022)

Keterangan :

r = reliabilitas instrumen

I = jumlah varians skor tiap item
 k = banyaknya soal
 $2t$ = varians total

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *microsoft office excel 2019*. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *microsoft office excel 2019*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,87$ dan mempunyai kriteria reliabilitas “sangat kuat” yang dilihat dari koefisien reliabilitas KR 20 . **(Lampiran 12 Hal 102)**

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2013) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan dalam menguji daya beda soal sebagai berikut:

$D =$

Keterangan:

J = Jumlah Peserta Tes

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A =$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B =$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab Benar

Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Beda	Kriteria
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1.00	Baik Sekali

Sumber: Sugiyono (2022)

Berdasarkan perhitungan analisis data uji daya beda soal diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2,7,12,13,17,18	Cukup	6
1,3,4,5,10,11,14,19,20	Baik	9
9,15,16	Baik Sekali	3
6,8	Kurang Baik	2

Sumber : analisis peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda soal pada tabel 9, menunjukkan bahwa 6 soal berkategori cukup, 9 soal berkategori baik, dan 4 soal berkategori baik sekali dan 2 soal berkategori kurang baik. Untuk melihat perhitungan yang lebih rinci dapat dilihat pada **(Lampiran 13 Hal 104)**.

4. Taraf Kesukaran Soal

Guna menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan manual. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) yaitu :

$$P =$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

Js = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan analisis data uji tingkat kesukaran diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2,5,6,9,10,13,14,16,17,19,20	Sedang	11
1,4,7,8,11,12,15,18	Mudah	8
3	Sukar	1

Sumber : analisis peneliti

Hasil analisis data tingkat kesukaran soal pada tabel 11, menunjukkan bahwa 11 soal berkategori kriteria “sedang”, 8 soal berkategori kriteria “mudah” dan 1 soal dinyatakan kategori “rendah/sukar”. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada (**Lampiran 14 Hal 105**).

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem based Learning* dengan bantuan media realia dan model terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Uji prasyarat data dilakukan agar memastikan bahwa instrument penelitian berdistribusi normal dan homogenitas sehingga bisa dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

(1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji 1. Uji normalitas data, yaitu: (a) Uji Kertas Peluang Normal, (b) Uji Chi Kuadrat (χ^2), dan (c) Uji Liliefors. Uji normalitas dalam penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan metode Uji Chi Kuadrat (χ^2). Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* sebagai berikut:

Keterangan:

= Nilai Chi Kuadrat hitung

= Frekuensi yang diperoleh

= Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Sugiyono (2022).

Tahap selanjutnya, 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 : Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan normal, sedangkan jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data dinyatakan tidak normal.

(2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumus uji homogenitas (Muncarno (2017), yaitu:

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 : = (Varian Homogen)

H_a : \neq varian tidak homogen)

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

$$F =$$
- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

(3) Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Meltzer (dalam Khasanah, 2014) dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G =$$

Dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 12. Kategori *N-Gain*

Keterangan	Skor
Tinggi	$0,70 \leq N-Gain \leq 1,00$
Sedang	$0,40 \leq N-Gain \leq 0,69$
Rendah	$N-Gain \leq 0,39$

K. Pengujian Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan jika sampel atau data dari populasi telah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh X (Model Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz*) terhadap Y (hasil belajar IPAS peserta didik). Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = \alpha + Bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat.

- X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.
 α = Nilai konstanta harga Y , jika $X = 0$.
 b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y .

$$b = \quad \quad \alpha =$$

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Hipotesis yang diuji sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025”.

H_a : Terdapat Pengaruh yang Signifikan Pada Penerapan Model Pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025”.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* Berbasis *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI Miftahul Huda Sendang Agung Tahun Ajaran 2024/2025. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan hasil uji *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta hasil analisis uji regresi sederhana menggunakan rumus Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan yaitu $F_{hitung} 7,87 \geq F_{tabel} 4,38$ artinya hipotesis diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *Problem*

Based Learning (PBL) berbasis *Quizizz*. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada apa yang diperoleh peserta didik, namun bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir kesalahan yang akan terjadi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. Q., & Babo, R. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai. *Journal On Education*, 07(01), 3175–3192. <http://dx.doi.org/10.31004/joe.v7i1.6912>
- Aldi. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Terhadap Kemampuan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Hukum Dasar Kimia. *Skripsi*. Jakarta.: FITK Universitas INS
- Ananda, A. W., Heru, H., Suryanti, S., & Rahman, I. H. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No . 38 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 182707(38), 18270–18274. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9259>
- Ananta. F. Q., Khairani, F., Andriyani, R., & Setiawaty, R. 2024. Pengembangan Permainan Kanya Sebagai Media Pembelajaran Materi Kalimat Tanya Siswa Kelas 3 SD 6 Gondangmanis. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*,5(3), 1208–1218. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3034>
- Ardiansyah, M., Studi, P., Informatika, T.2022. Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 6(3), 417–423. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Arikunto, Suharsimi 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta,
- Azzahra, D. W., Nur, A. M., Azzahra, D. W., Nur, A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Didukung Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 8(2), 164–174. <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i2.492>
- Emi, E. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Di SDN 03 Bengkayang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 2(8), 1354–1365. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/download/400/286>
- Fitri. Y., Desyandri & Erita, Y. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa IV Sekolah Dasar. *Didakti : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2),

2982-2992. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.573>

- Gemilang, D.2020. *Teaching Media In The Teaching Of Arabic Language / Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Journal Of Arabic Teaching, Linguistic And Literature,1*, 49–64.
<http://dx.doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Hanifah, W. D. ., Sukamti, S., & Winahyu, S. E. 2023. *Influence Of Problem Based Learning Model on Study Results of Science Students Class V Elementary School in SDIT Lentera Hati Ponorogo. Journal of Education for Sustainability and Diversity, 2(1)*, 198–206.
<https://doi.org/10.57142/jesd.v2i1.99>
- Hastuti, N. D., Baedowi, S., Prasetya, S. A.2020. Keefektifan Model Pembelajaran Think Pair And Share (TPS) Terhadap Nilai Belajar IPS. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* , 3(1), 112–121.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v3i1.24401>
- Istiqomah, N., Nugroho, A. A., Sustaminawhanti, J., & Hafidl, I. 2023. Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Pendidik*, 2934–2945. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/951>
- Jasmiati. 2023. Penerapan Model Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 1(1) 178–184.
<https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4285>
- Kusuma, R. A. E., & Kasrیمان, K. 2024. Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 4 SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 544-545.
<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.19302>
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M. 2020. Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*,4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Medianto, R. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta.*Skripsi*
- Mirdad, J., & Pd, M. I. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (Indonesia Jurnal Sakinah). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*,2(1), 14–23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mukharomah, N. 2021. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di MI Al Muqorrobiah. *Journal Of Islamic*

- Education*,2(1), 12–14. <http://dx.doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group,
- Nababan, C., Pasaribu, A., & Yunita, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran P Pkn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X Di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*,1(4), 106–114. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.678>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Irna Khaleda Nurmeta. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*,4(2), 2–6. <http://dx.doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Nuraini. 2017. Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas 5 SD. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*. 1(4): 369-379. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9104>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Misykat*, 03(1), 171–188. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Pangestu, D., Mahardika, F. F., Lestari, Y. D., & Susanto, R. (2024). Pengaruh Model PBL Berbasis Media Video Terhadap Berpikir Kritis IPAS Peserta Didik SD. *BIOCHEPHY: Journal of science education*. 4(2), 903–910. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1336>
- Permatasari, M. D., & Madiun, U. P. 2023. Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Peningkatan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*,4(1) 2621-8097. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Prasetyaningsih, N. P. D., Werang, B. R., & Astawan, I. G. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Siswa pada Muatan IPA Kelas V SD Gugus I Kecamatan Karangasem. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6337–6348. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/951>
- Putri, F. A. 2024. Prinsip-Prinsip Dan Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2) 332-349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>

- Putri, S., Maya, F., & Hanatul, Z. 2024. *Studi Literatur : Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Terhadap Pembelajaran Matematika*. 7, 724–730. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Ramadhan R.2019. Hubungan Antara Persepsi Siswa terhadap Pengajaran dan Dukungan Sosial Pendidik dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Pontianak. *Jurnal Eksistensi*, 1(1) 19-27. <https://doi.org/10.26858/jppk.v5i2.10549>
- Rivani, Y., Halidjah, S., Pranata, R. 2024. Media Puzzle Dalam Mata Pelajaran pendidikan Pancasila Kelas IV DI SDN 30. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 1650–1656. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:Alfa Beta
- Tira, Septiani. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Skripsi. FKIP Universitas Pasundan.
- Ulil Albab Al Jawad, Indra Nur, Muh.2024. *Educational Theory And Its Implications For Learning And Teaching*. JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara, 1(4) 6098–6106. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1005>
- Wardani, D. A. W. 2023. Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 4(1), 1–17. <https://proceeding.sthad-jateng.ac.id/JawaDwipa>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianti, R. 2021. Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi Di Sma Yadika 5 Kota Jakarta Program Studi Tadris Lmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.