

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBASIS  
MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SD**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**FATMA WATI  
2213053270**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN *MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBASIS MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

**Oleh**

**FATMA WATI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian menggunakan metode *quasi eksperimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi terdiri dari 218 peserta didik dengan sampel 68 peserta didik kelas IV yang terbagi menjadi kelas eksperimen (*problem based learning* berbasis media *quizizz*) dan kelas kontrol (*discovery learning* berbantuan media *power point*). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* dan observasi keaktifan peserta didik. Teknik analisis data menggunakan uji *N-Gain* dan regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

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

## **ABSTRACT**

### **THE IMPLEMENTATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MODEL BASED ON QUIZIZZ MEDIA ON STUDENT OUTCOMESS IN THE SCIENCE SUBJECT OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**FATMA WATI**

The problem in this study is the low learning outcomes of students in the subject of science in grade IV of Muhammadiyah Metro Pusat Elementary School. The purpose of the study was to analyze the effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) model based on quizizz media on science learning outcomes. The study used a quasi-experimental design method with a nonequivalent control group design. The population consisted of 218 students with a sample of 68 fourth-grade students divided into an experimental class (problem based learning based on quizizz media) and a control class (discovery learning assisted by power point media). Data were collected through pretest and posttest learning outcome tests and observation of student activity. Data analysis techniques used the N-Gain test and simple linear regression. The results of the simple linear regression test showed that  $F_{count}$  was greater than  $F_{table}$ . The results showed that there was a significant effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) model based on quizizz media on science learning outcomes of grade IV students of Muhammadiyah Metro Pusat Elementary School in the 2025/2026 academic year.

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

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBASIS  
MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SD**

Oleh

**FATMA WATI  
2213053270**

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  
2026**

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS MEDIA QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa : **Fatma Wati**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053270**

Program Studi : **S-I Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



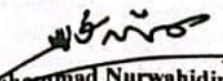
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Deviyanti Pangestu, M. Pd.  
NIP 199308032024012048

  
Amrina Izzatika, M.Pd.  
NIP 198912182025212058

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

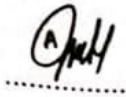
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

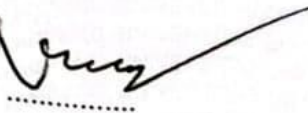
Ketua : Deviyanti Pangestu, M. Pd.



Sekretaris : Amrina Izzatika, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Albet Maydiantoro, M.Pd.  
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Maret 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Fatma Wati  
NPM : 2213053270  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD" adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 11 Maret 2026  
Yang Membuat Pernyataan,



Fatma Wati  
NPM 2213053270

## RIWAYAT HIDUP



Fatma Wati lahir di Desa Braja Kencana, Kecamatan Braja Selehah, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, pada Tanggal 24 Januari 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Jumiran dan Ibu Ngatini.

Pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Braja Kencana pada tahun 2010-2016
2. SMP Negeri 1 Braja Selehah pada tahun 2016-2019
3. SMA Muhammadiyah Braja Selehah pada tahun 2019-2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan (IP) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bumi Sari, Kecamatan Rawa Pitu, Kabupaten Tulang Bawang dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Bumi Sari, Kecamatan Rawa Pitu, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung pada tahun 2025.

## **MOTTO**

“Ridho Allah ada pada ridha orang tua dan kemurkaan Allah ada pada kemurkaan kedua orang tua”

(HR. At-Tirmidzi)

“Apapun yang sudah terjadi dalam hidupmu, jangan katakan “seandainya”, tapi katakanlah “Qadarullah” karena semua yang terjadi adalah takdir dan takdir Allah itu selalu baik, karna Allah itu maha baik”

(Ustadz Hanan Attaki)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Alhamdulillah rabbi' alamin. Segala puji dan syukur kupersembahkan kehadiran Allah SWT. Dzat yang maha sempurna. Hanya atas izinmu ya Allah sehingga aku diberi kesempatan sampai pada titik ini. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya tulis ini dengan kerendahan hati mengharap ridha dari Allah SWT. Sebagai tanda cinta dan rasa syukur, Karya ini kupersembahkan kepada:

### **Orang tuaku Tersayang**

Bapak Jumiran dan Ibu Ngatini, terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanan yang tak terbatas dalam membesarkanku selama ini, dukungan dan doa yang telah engkau berikan demi kebahagiaan anak-anakmu, tak ada yang lebih pantas kuucapkan selain kata terima kasih dan maaf. Ibu, Bapak maafkanlah anakmu yang sampai detik ini masih berproses dalam menuju impiannya. Aku hanya ingin melihat senyuman dan kebahagiaan di wajahmu, dengan ridhamu izinkan aku untuk mengusahakan yang terbaik untukmu. Semoga Allah selalu menjaga dan melindungimu dan semoga harapan dan doa-doa yang selama ini engkau panjatkan untuk anakmu dapat terwujud nyata di masa depan. *Aamiin*

### **Kakak dan adikku Tersayang**

Kakakku Siti Marfu'ah, terimakasih atas dukungan dan upayamu selama ini untuk adik-adikmu, semoga segala impian dan urusanmu selalu dilancarkan oleh Allah SWT. dan adikku Mustika Diah Permata Sari, terus semangat dalam mengejar impianmu, Bapak, ibu dan kakak akan selalu mendoakanmu.

### **SD Muhammadiyah Metro Pusat**

Almamater tercinta "**Universitas Lampung**"

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”, sebagai syarat meraih gelar sarjana S-1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selanjutnya, Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengungkapkan rasa terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani , D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti dan membantu peneliti dalam surat-menyurat guna menyelesaikan syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M. Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dra. Erni, M. Pd., sebagai dosen penguji utama yang telah memberikan saran, nasihat, dan kririk yang sangat bermanfaat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Deviyanti Pangestu, M. Pd., selaku ketua penguji yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan dan saran yang luar biasa serta dukungan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Amrina Izzatika, M. Pd., selaku sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang luar biasa serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Ihwan, S. Ag, M. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrument dan penelitian.
10. Pendidik dan peserta didik kelas IV Dzulkifli, IV Yunus, dan IV Ilyas SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah mendukung dan membantu peneliti selama pelaksanaan penelitian.
11. Keluarga besar yang selalu memberi dukungan yang luar biasa, kedua orang tuaku, kakak dan adikku, kakek dan nenek, serta saudaraku semua.
12. Rekan-rekan mahasiswa/i S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung angkatan 2022 khususnya Warga Kelas B yang senantiasa menemani dari awal perkuliahan.
13. Teman seperjuangan di Kos Bu Endang terkhusus sahabatku Melda, Zahra, dan Anti yang selalu ada dan membantu baik dalam suka maupun duka. Serta teman KKN ku semua yang saling support dalam segala hal.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran penelitian dan penyusunan skripsi ini.
15. Terakhir peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seseorang yang mungkin sering terlupakan, ya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena tetap bertahan sampai pada tahap ini. Terima kasih karena tidak menyerah dan berani melawan rasa takut, serta keraguan terbesar dalam diri, terima kasih untuk tidak menyerah tetapi tetap memilih melangkah dan terus berjuang walau kadang tak tau arah. Sampai tahap ini bukanlah hal yang mudah bagi anak kecil yang perjuangannya dipenuhi dengan benturan besar, perjalanan mu sangat tidak mudah tetapi kau tetap sabar melewati badai

itu. Saya bangga padamu, saya tau perjalanan ini belum selesai, masih banyak ketidakpastian dan ujian yang mungkin datang tetapi semoga kamu mampu melewatinya dan ingat kamu pantas bahagia, kamu berhak bermimpi, dan kamu layak untuk sampai di tujuan itu. Teruslah hidup dengan hati yang jujur, dan berjalan dengan niat yang baik. Terima kasih Fatma Wati kamu hebat sudah sejauh ini.

Semoga Allah SWT. Membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.  
*Aamiin.*

Metro, 11 Maret 2026  
Peneliti,

**Fatma Wati**  
NPM 2213053270

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Belajar .....	9
1. Pengertian Belajar .....	9
2. Prinsip – Prinsip Belajar.....	10
3. Teori Belajar.....	11
B. Pembelajaran .....	16
1. Pengertian Pembelajaran .....	16
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran .....	17
C. Model Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	18
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	19
D. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	21
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> .....	21
2. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> .....	22
3. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	23
4. Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	25
E. Media Pembelajaran.....	26
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	27
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	27
F. Media <i>Quizizz</i> atau <i>Wayground</i> .....	29
1. Pengertian <i>Quizizz</i> .....	29
2. Cara Pengoprasian <i>Quizizz</i> .....	30
3. Kelebihan <i>Quizizz</i> .....	31
4. Kekurangan <i>Quizizz</i> .....	32

G.	Hasil Belajar.....	33
1.	Pengertian Hasil Belajar.....	33
2.	Bentuk-Bentuk Hasil Belajar atau Evaluasi Pembelajaran .....	34
3.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	34
4.	Indikator Hasil Belajar .....	36
H.	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	38
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	38
2.	Tujuan Pembelajaran IPAS .....	39
I.	Penelitian Relevan.....	40
J.	Kerangka Pikir .....	43
K.	Hipotesis Penelitian.....	45
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A.	Jenis dan Desain Penelitian .....	46
B.	<i>Setting</i> Penelitian.....	47
1.	Tempat Penelitian.....	47
2.	Waktu Penelitian .....	47
3.	Subjek Penelitian.....	47
C.	Prosedur Penelitian.....	47
1.	Tahap Persiapan Penelitian .....	48
2.	Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	48
3.	Tahap Akhir Penelitian .....	49
D.	Populasi dan Sampel .....	49
1.	Populasi .....	49
2.	Sampel.....	50
E.	Variabel Penelitian .....	51
1.	Variabel <i>Independent</i> (Bebas).....	51
2.	Variabel <i>Dependent</i> (Terikat) .....	51
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	52
1.	Definisi Konseptual Variabel .....	52
2.	Definisi Operasional Variabel.....	52
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	54
1.	Teknik Tes.....	54
2.	Teknik Non Tes.....	54
H.	Instrumen Penelitian.....	55
I.	Uji Prasyarat Instrumen.....	60
1.	Uji Validitas .....	60
2.	Uji Reliabilitas .....	62
3.	Uji Daya Pembeda Soal .....	63
4.	Uji Tingkat Kesukaran .....	65
J.	Teknik Analisis Data .....	66
1.	Teknik Analisis Data.....	66
2.	Uji Prasyarat Analisis Data .....	68
K.	Uji Hipotesis.....	69
L.	Rumusan Hipotesis.....	70

<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>71</b>
A. Hasil Penelitian .....	71
1. Pelaksanaan Penelitian .....	71
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	72
3. Analisis Data Penelitian .....	73
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	84
5. Uji Hipotesis.....	86
B. Pembahasan.....	88
C. Keterbatasan Penelitian.....	92
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>93</b>
A. Simpulan .....	93
B. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Skor PISA 2015-2022.....	2
2. Data Nilai UH mata pelajaran IPAS Kelas IV SD.....	3
3. Revisi Taksonomi Bloom.....	36
4. Jenis dan Indikator Hasil Belajar.....	37
5. Data Jumlah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.....	50
6. Sampel pada kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	51
7. Kisi-kisi Instrumen Tes Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	55
8. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Peserta Didik.....	57
9. Klasifikasi Validitas <i>Product Moment</i> .....	61
10. Hasil Analisis Uji Validitas.....	62
11. Klasifikasi Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i> .....	63
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	64
13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal.....	64
14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	65
15. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran.....	66
16. Klasifikasi <i>N-Gain</i> .....	67
17. Interpretasi Aktifitas Pembelajaran.....	68
18. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	72
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	73
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	74
21. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	75
22. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	77
23. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas <i>Kontrol</i> .....	78
24. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	79
25. Selisih Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	80
26. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
27. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	83
28. Hasil Uji Normalitas.....	84
29. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	85
30. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	86
31. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana.....	87
32. Hasil <i>R Square</i> .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	45
2. Desain Penelitian ( <i>nonequivalent control group design</i> ).....	47
3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	74
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	75
5. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	76
6. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	77
7. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	79
8. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	80
9. Diagram Batang Selisih Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	81
10. Diagram Batang Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen .....	82
11. Diagram Batang Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	103
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	104
3. Surat Keterangan Validasi Media Pembelajaran.....	105
4. Lembar Validasi Media Pembelajaran .....	106
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	109
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....	110
7. Surat Izin Penelitian .....	111
8. Surat Balasan Izin Penelitian .....	112
9. Kisi-kisi Instrumen Tes Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	113
10. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Peserta Didik.....	114
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	118
12. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	129
13. Tampilan Media Quizizz.....	138
14. Soal Uji Coba Instrumen.....	140
15. Dokumentasi Jawaban Uji Coba Instrumen Penelitian.....	145
16. Soal yang digunakan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	147
17. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	150
18. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	152
19. Dokumentasi Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	154
20. Dokumentasi Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	156
21. Hasil Uji Validitas.....	158
22. Hasil Uji Reliabilitas .....	158
23. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	159
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	160
25. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	161
26. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	163
27. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol .....	164
28. Lembar Observasi Keaktifan Peserta Didik .....	165
29. Hasil Obsrvasi Keaktifan Peserta Didik.....	167
30. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	170
31. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	171
32. Hasil Uji Regresi Linear.....	172
33. Tabel Nilai-nilai <i>r Prooduct Moment</i> .....	175
34. Tabel Distribusi F.....	176
35. Tabel Distribusi t.....	177
36. Dokumentasi Penelitian .....	178

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan akan benar-benar berarti jika mampu membantu seseorang mengembangkan potensinya serta memberikan manfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat demi kehidupan yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang baik di kelas, karena pembelajaran yang bermutu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter peserta didik. Dalam PP Nomor 4 Tahun 2022 pemerintah telah menetapkan 8 standar pendidikan nasional salah satunya adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang merupakan perubahan dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum didalam didalam pembukaan UUD 1945, setiap bangsa dituntut untuk meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) dan kualitas pendidikannya.

Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis pada Desember 2023, hasil survei tahun 2022 mengenai tiga kompetensi utama yaitu sains, matematika, dan membaca menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 12 terbawah untuk matematika, peringkat 11 terbawah untuk membaca, dan peringkat 15 terbawah untuk sains dari 81 negara peserta. Rata-rata skor sains Indonesia pada tahun 2022 turun 13 poin dari tahun 2018 yaitu dari 396 menjadi 383, berada di bawah Georgia yang memiliki skor rata-rata 384, sedangkan peringkat pertama diduduki oleh Singapura dengan skor rata-rata 561. Posisi kedua ditempati oleh Jepang

dengan skor rata-rata 547 dan Makau China peringkat tiga dengan skor rata-rata 543. Sementara Finlandia yang kerap dijadikan percontohan sistem pendidikan, berada di peringkat 9 dengan skor rata-rata 511. (*OECD, PISA 2022 Database, Table I.B1.2.2.*)

Berdasarkan laporan tersebut, performa Indonesia terlihat menurun jika dibandingkan dengan laporan PISA 2015. Hal ini bisa dilihat dari tiga aspek yang dinilai. Dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Skor PISA 2015-2022

Jenis Tes	Tahun Hasil Skor Penilaian		
	2015	2018	2022
Matematika	386	379	366
Membaca	397	371	359
Sains	403	396	383

Sumber: Kemendikbud (2022)

Capaian ini mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia masih tertinggal jauh, baik dibandingkan dengan rata-rata negara OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) maupun dengan negara-negara di kawasan ASEAN. Peringkat Indonesia yang masih rendah dalam studi PISA menunjukkan bahwa perlu adanya langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan sains atau hasil belajar peserta didik, agar mereka mampu bersaing di tingkat internasional serta siap menghadapi tuntutan masa depan.

Model pembelajaran PBL dapat memberikan hasil yang maksimal jika diterapkan pada mata pelajaran IPAS dengan dukungan media *quizizz*. Hal ini terjadi karena mata pelajaran IPAS memadukan dua konsep ilmu pengetahuan untuk mengkaji keterkaitan antara makhluk hidup dan tidak hidup, serta menelaah peran manusia baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Rosiyani dkk., (2024:3) mengatakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang secara khusus memadukan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan

sosial, tujuannya untuk merangsang minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan kemampuan meneliti, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta mengembangkan pemahaman terhadap pengetahuan dan konsep-konsep ilmiah dan pemahaman. Nirwana dkk., (2024:155) juga mengatakan bahwa mata pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya sehingga peserta didik dapat memahami berbagai hal yang berkaitan dengan alam sekitarnya dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajarinya.

Sejalan dengan itu penulis telah melaksanakan penelitian pendahuluan di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat pada 29 Juli 2025 dan diperoleh data hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah tersebut yaitu dari nilai ulangan harian mereka seperti berikut.

Tabel 2. Data Nilai UH mata pelajaran IPAS Kelas IV SD

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian				Jumlah Persentase %
		Tercapai ( $\geq 80$ )		Tidak tercapai ( $< 80$ )		
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
IV Ilyas	34	21	61,78	13	38,22	100,00
IV Yunus	34	25	73,52	9	26,48	100,00
Jumlah	68	46	67,65	22	32,35	100,00

Sumber: Pendidik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

Data dari tabel 2 mengidentifikasi bahwa masih terdapat beberapa peserta didik kelas IV yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS dengan batas ketuntasan KKTP  $\geq 80$ . Kelas IV Ilyas dan IV Yunus memiliki tingkat ketercapaian dibawah 75%. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memenuhi KKTP berdasarkan hasil pengerjaan soal yang diberikan.

Capaian hasil belajar peserta didik menjadi indikator kualitas diri mereka selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik berdasarkan pengalaman yang dilakukan peserta didik

dalam berinteraksi dengan lingkungan. Kurniawan dkk., (2024:182) hasil belajar merupakan perubahan tinglah laku yang meliputi kognitif, afektif dan keterampilan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya. Menurut Hendriana (2018:47) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman belajar. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Rihani., (2022:125) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Perubahan pada berbagai aspek perilaku tersebut bergantung pada proses pembelajaran yang dijalani peserta didik.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna mengoptimalkan pencapaian akademik mereka. Sari dan Rosidah (2023:10) mengatakan bahwa model pembelajaran yang menunjang keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar adalah Model *Problem Based Learning* (PBL) karena model pembelajaran ini menuntut adanya peran aktif peserta didik agar dapat mencapai pada penyelesaian masalah yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran. Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Sutrisna dan Sasmita (2022:35) Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menyajikan berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupan peserta didik sehingga dapat merangsang mereka untuk belajar.

Kolaborasi antara model pembelajaran PBL berbasis media *quizizz* dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih nyata dan konkret. Menurut Hidayati dkk., (2022:2) *quizizz* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat permainan kuis interaktif yang diyakini mampu merangsang minat belajar peserta didik dan mempertajam daya ingatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan dkk., (2019:169) *quizizz* memiliki fitur menyerupai permainan, seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui *quizizz*, peserta didik dapat saling berkompetisi sekaligus termotivasi untuk belajar sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar. Peserta didik mengerjakan kuis secara bersamaan di kelas dan dapat melihat peringkat mereka secara langsung pada papan peringkat. Sementara itu, pendidik dapat memantau jalannya kuis serta mengunduh hasilnya setelah selesai untuk menilai kinerja peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan Ibu Nadiyah Fikriyanti Mumtaazah, S.Pd.Gr. Guru IPA kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, pada hari Selasa, 29 Juli 2025, diperoleh informasi bahwa peserta didik di kelas IV masih banyak yang kurang antusias dalam pembelajaran maupun memahami apa yang telah dipelajari, seringkali dalam peserta didik mengalami kesulitan konsentrasi dan perasaan bosan yang akhirnya berimbas pada nilai ulangan harian.

Berdasarkan hasil observasi lapangan peneliti melihat dari aspek perencanaan pembelajaran, pendidik telah menggunakan modul ajar dan telah berpedoman pada kurikulum merdeka, tetapi modul ajar yang digunakan belum dikembangkan dengan optimal. Materi pembelajaran hanya bersumber pada buku pegangan guru, serta penggunaan media yang belum optimal menunjang proses pembelajaran sehingga pada pelaksanaannya tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik belum tercapai secara optimal. Dari sisi pendidik, pelaksanaan pembelajaran masih cenderung bersifat *teacher centered* atau berpusat pada pendidik. Kondisi ini membuat pendidik kurang memberikan rangsangan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Namun, di sisi lain pendidik sudah mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *PowerPoint* dan sejenisnya, meskipun penggunaannya masih terbatas pada beberapa kesempatan saja. Supriyono (2018:45) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran di kelas, minat peserta didik dalam belajar akan meningkat. Pembelajaran IPAS seharusnya mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis agar dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik dalam *problem solving* (pemecahan masalah).

Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *quizizz* telah dilakukan dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan berpengaruh positif terhadap peserta didik. Salah satu penelitian tersebut antara lain penelitian eksperimen yang dilakukan Nisa dkk., (2025) dari Universitas Pasundan dengan Judul Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 61 meningkat menjadi 85,5 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata hanya meningkat dari 44,75 menjadi 55,75. Hasil uji *independent* sampel t tes menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas, dan nilai *effect size* sebesar 2,96 menunjukkan pengaruh dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media *quizizz*. Penelitian tersebut berjudul “Penerapan *Model Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan model *problem based learning* berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pendidik belum optimal menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran *quizizz* belum diterapkan oleh pendidik.
3. Hasil belajar peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *quizizz* (X)
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD (Y)

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan serta kontribusi dalam penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian yang akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut.

### a. Peserta Didik

Memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media *Quizizz* pada pembelajaran IPAS. Selain itu, penerapan model PBL berbantuan *quizizz* dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam mengeksplorasi ide, memahami konsep, serta meningkatkan hasil belajar IPAS baik secara individu maupun kelompok.

### b. Pendidik

Meningkatkan pemahaman tentang implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Quizizz*. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan memastikan bahwa media *quizizz* diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

### c. Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Terutama melalui penerapan media *quizizz* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.

### d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru yang berharga. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam pemanfaatan model pembelajaran PBL berbasis *quizizz* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar .

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dengan tujuan untuk mengubah perilaku, sikap, dan memperoleh pemahaman kognitif yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian ilmu, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Suardi (2018:16) mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku yang berlangsung seumur hidup yang disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk motivasi, minat, sikap, dan emosi. Di sisi lain Suzana dan Jayanto (2021:5) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat dialami seseorang sebagai hasil pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Pengalaman dan pengetahuan yang diabaikan akan bertahan dalam waktu yang singkat sebelum menghilang, sedangkan pengalaman dan pengetahuan diinternalisasi akan menghasilkan perubahan perilaku.

Harefa (2023:7) belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaan atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat antara interaksi antara stimulus dan respon. Belajar juga merupakan proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku, sikap, dan pemahaman kognitif yang relatif permanen, terjadi sepanjang hidup, dan dipengaruhi oleh pengalaman, latihan, motivasi, serta interaksi antara stimulus dan respons. Perubahan ini tidak hanya bersifat sementara melainkan hasil internalisasi pengetahuan yang diaplikasikan dalam kehidupan, sehingga mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif.

## 2. Prinsip – Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah konsep yang digunakan untuk memahami bagaimana seseorang belajar dan mengembangkan kemampuan mereka. Yahya dan Mahande (2023:107) Prinsip-prinsip belajar adalah pedoman dasar yang membantu dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Ini mencakup aktivitas aktif peserta didik, relevansi materi pembelajaran, keterlibatan emosional, penggunaan variasi metode pembelajaran, serta pemberian umpan balik dan refleksi sebagai bagian dari proses belajar.

Menurut Sunyono dan Hariyanto dalam Yahya dan Mahande (2023:107) menguraikan beberapa prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
- b. Belajar berlangsung seumur hidup.
- c. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif.
- d. Belajar mencakup semua aspek kehidupan. Oleh karena itu, belajar harus bisa mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta *life skill*.
- e. Kegiatan belajar bisa dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja dengan dukungan berbagai sumber belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan dengan guru atau tanpa guru, dalam situasi formal, informal, maupun nonformal.
- g. Belajar yang terencana dan strategis.
- h. Belajar yang bervariasi.
- i. Belajar dapat terjadi hambatan-hambatan, dari factor lingkungan, motivasi, kejenuhan, dll.
- j. Dalam hal tertentu, belajar memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain.

Pendapat lain mengenai prinsip-prinsip belajar menurut Harefa (2023:33) prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Prinsip Kesiapan
- b. Prinsip Tujuan
- c. Prinsip Motivasi
- d. Prinsip Persepsi
- e. Prinsip Transfer dan Retensi
- f. Prinsip Perbedaan Individual
- g. Prinsip Belajar Kognitif
- h. Prinsip Belajar Efektif
- i. Prinsip Belajar Evaluasi
- j. Prinsip Belajar Psikomotor

Prinsip-prinsip belajar lainnya dikemukakan Rusman (2017:94) yaitu:

- a. Perhatian dan Motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Balikan dan Penguatan
- g. Perbedaan Individu

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar menekankan bahwa belajar adalah proses aktif, berkelanjutan, dan kontekstual yang melibatkan kesiapan, motivasi, pengalaman langsung, serta memperhatikan perbedaan individu. Pembelajaran yang efektif harus memiliki tujuan yang jelas, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta didukung oleh lingkungan yang kondusif, umpan balik, dan evaluasi yang tepat.

### **3. Teori Belajar**

Teori belajar merupakan kumpulan prinsip yang saling terikat, menyediakan penjelasan secara sistematis tentang berbagai fakta dan penemuan tentang proses pembelajaran. Teori belajar menginterpretasikan bagaimana individu memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, menjadi dasar untuk memahami dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Menurut Saksono dkk., (2023:1) teori belajar merupakan bidang studi yang berfokus pada pemahaman tentang bagaimana manusia belajar

dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan. Husamah dkk., (2016:26) teori belajar menjelaskan bagaimana individu dapat belajar dengan baik serta alasan terjadinya perubahan tingkah laku melalui proses belajar, namun tidak menguraikan teknik maupun cara untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan prinsip-prinsip dalam teori belajar.

Dibawah ini merupakan beberapa teori belajar yang sesuai dengan penelitian ini.

**a. Teori Behaviorisme**

Ma'rufi dkk., (2025:129) teori behaviorisme dikemukakan oleh B.F.Skinner, Pavlov, dan Thorndike. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku peserta didik adalah hasil dari stimulus dan respon akibat dari interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran terjadi melalui penguatan (*reinforcement*) atau hukuman (*punishment*) yang berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Menurut Hanifah dkk., (2023:26) teori behaviorisme adalah salah satu landasan utama dalam studi psikologi pembelajaran yang menekankan pada pengaruh lingkungan dan pengalaman eksternal terhadap perilaku individu. Teori ini fokus pada observasi dan analisis tindakan konkret yang dapat diamati dari luar, sehingga mengabaikan faktor internal seperti pikiran, perasaan, dan motivasi.

Behaviorisme menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi antara rangsangan eksternal (stimulus) dan respons yang dihasilkan oleh individu. Sejalan dengan pendapat Mesra dkk., (2023:161) teori behaviorisme menjelaskan bahwa belajar merupakan proses terjadinya perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut muncul akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons.

Pembelajaran berlangsung karena adanya pengaruh lingkungan serta pengalaman eksternal, dengan penguatan (*reinforcement*) atau hukuman (*punishment*) sebagai faktor penting dalam membentuk perilaku.

#### **b. Teori Kognitivisme**

Ma'rufi dkk., (2025:129) teori kognitivisme dikemukakan oleh Jean Peaget dan Jerome Bruner. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran melibatkan proses internal seperti berpikir, mengingat, dan memahami yang berfokus pada bagaimana peserta didik mengolah informasi dan membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Menurut Hanifah dkk., (2023:30) konsep pembelajaran kognitivisme adalah pandangan yang menggarisbawahi pentingnya pemrosesan kognitif dalam pembelajaran. Teori ini mengajarkan bahwa individu tidak hanya mengumpulkan informasi, tetapi juga menginterpretasikannya, menganalisisnya, dan membangun pemahaman yang mendalam.

Sejalan dengan pendapat Mesra dkk., (2023:162) teori kognitivisme menjelaskan bahwa pertumbuhan kognitif seseorang ditunjukkan oleh bertambahnya ketidaktergantungannya respons dari sifat stimulus. Pertumbuhan menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk mengemukakan pada dirinya sendiri atau pada orang lain tentang apa yang telah atau akan dilakukannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teori kognitivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses internal yang melibatkan berpikir, mengingat, memahami, serta mengolah informasi. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga

menafsirkan, menganalisis, dan membangun pengetahuan baru. Pertumbuhan kognitif ditandai dengan meningkatnya kemampuan individu untuk mandiri dalam merespons serta menjelaskan apa yang telah atau akan dilakukan.

**c. Teori Konstruktivisme**

Ma'rufi dkk., (2025:130) teori konstruktivisme dikemukakan oleh Lev Vygotsky, Piaget, dan John Dawey. Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya, sehingga pembelajaran bersifat kontekstual dan kolaboratif. Menurut Hanifah dkk., (2023:28) teori konstruktivisme merupakan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan peran aktif dan konstruktif dari individu dalam proses membangun pengetahuan dan pemahaman. Sejalan dengan pendapat Mesra dkk., (2023:163) teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, yakni membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan peserta didik akan meningkat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman sebelumnya. Pembelajaran bersifat kontekstual, kolaboratif, serta mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan dan pemahamannya.

**d. Teori Humanisme**

Ma'rufi dkk., (2025:130) teori humanisme dikemukakan oleh Carl Rogers dan Abraham Maslow. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengembangkan potensi diri peserta didik secara holistik, yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan

sosial. Menurut Siprianus Jewarut dkk., (2024:13) teori ini menekankan pentingnya menghargai dan memperhatikan aspek-aspek personal dan emosional dari individu. Humanisme menekankan bahwa belajar terjadi melalui pengalaman yang bermakna, penerapan diri, dan pertumbuhan pribadi. Sejalan dengan pendapat Listiani dkk.,(2024:50) teori belajar ini lebih cenderung melihat pengembangan pengetahuan dari sisi kepribadian manusia. Teori ini bertujuan untuk membangun kepribadian peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori humanisme menekankan bahwa pembelajaran berfokus pada pemenuhan potensi diri peserta didik dengan memperhatikan aspek emosional, psikologis, dan kepribadian. Belajar dipandang sebagai proses pengalaman bermakna yang mendorong pertumbuhan pribadi, penerapan diri, serta pengembangan kepribadian melalui kegiatan positif.

Dari berbagai macam teori belajar tersebut, peneliti menggunakan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, Jean Piaget, dan John Dewey bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan penerapan model PBL berbasis media *Quizizz* sebagai variabel X. Keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut kemudian berdampak pada peningkatan pemahaman konsep, yang tercermin pada hasil belajar sebagai variabel Y. Dengan demikian, penggunaan model PBL berbasis *Quizizz* yang berlandaskan teori konstruktivisme diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu cara, proses atau perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran adalah proses, cara, atau perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dan guru dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Hal ini sejalan juga yang diungkapkan Widyanthi dkk., (2024:2) Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya mengacu pada kegiatan di kelas, tetapi juga melibatkan penggunaan teknologi, media, dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Menurut Siprianus Jewarut dkk., (2024:15) kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk membentuk karakter, mengembangkan pengetahuan, sikap, serta kebiasaan yang mendukung peningkatan mutu peserta didik. Proses pembelajaran mencakup kegiatan seperti bertanya, menjawab, memberi komentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga, maupun menemukan, melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik di suatu lingkungan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dengan demikian berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi terencana antara guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan guna terwujudnya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

## 2. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran adalah konsep dasar yang membantu seseorang belajar dan mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman, motivasi dan praktik. Herlina dkk., (2022:13) prinsip pembelajaran adalah upaya pendidik dalam menciptakan dan mengatur kondisi belajar sehingga peserta didik dapat menjalani proses belajar dengan optimal. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Herlina dkk., (2022:14) yaitu sebagai berikut.

- a. Prinsip Kesiapan
- b. Prinsip Perhatian dan Motivasi
- c. Prinsip Persepsi dan Keaktifan
- d. Prinsip Keterlibatan Langsung
- e. Prinsip Perbedaan Individual
- f. Prinsip Tantangan
- g. Prinsip Balikan dan Penguatan

Pendapat lain mengenai prinsip-prinsip pembelajaran Menurut Ma'rufi dkk., (2025:50) yaitu :

- a. Perhatian dan Motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan Langsung (*Learning by Doing*)
- d. Pengulangan (*Repetition*)
- e. Tantangan (*Challenge*)
- f. Perbedaan Individu
- g. Pemberian Umpan Balik (*Feedback*)
- h. Lingkungan Pembelajaran yang Kondusif
- i. Pengalaman Bermakna (*Meaningfull Learning*)
- j. Kerjasama dan Kolaborasi

Prinsip-prinsip pembelajaran lainnya dikemukakan Andryadi dkk., (2025:3) mengungkap beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yaitu:

- a. Keaktifan
- b. Fokus pada Peserta didik
- c. Keterlibatan dan Bermakna
- d. Berkelanjutan
- e. Perhatian dan Motivasi
- f. Terstruktur
- g. Perbedaan Individu/Menghargai
- h. Pemanfaatan Teknologi

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran mencakup beberapa aspek kunci untuk menciptakan proses belajar yang efektif. Secara keseluruhan, prinsip-prinsip ini menekankan pentingnya menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan individu agar proses belajar dapat berlangsung optimal.

## **C. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Pembelajaran harus disusun dengan dan dirancang dengan baik serta sistematis. Untuk mendapatkan pembelajaran yang sistematis tersebut maka pendidik harus menggunakan model pembelajaran. Menurut Sarumaha dkk., (2023:5) model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sulaiman dkk., (2024:5) model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Model pembelajaran menentukan langkah-langkah atau tahapan yang harus dilalui dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Rizka dkk.,(2024:1) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara terstruktur dalam mengelola pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu, serta berperan sebagai acuan bagi perancang dan pendidik dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah kerangka kerja konseptual dan sistematis yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara terstruktur.

## 2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, pendidik dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sulaiman dkk., (2024:6) dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat beberapa macam model pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Model Pembelajaran Kooperatif  
Model ini menekankan kerja sama antara peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas-tugas atau proyek-proyek tertentu, dengan setiap anggota kelompok memiliki peran yang aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, membangun keterampilan sosial, dan meningkatkan pemahaman materi.
- b. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)  
Model ini melibatkan peserta didik dalam proyek-proyek yang mengharuskan mereka untuk menyelidiki, merencanakan, dan melaksanakan solusi atas masalah atau tantangan tertentu. Peserta didik belajar dengan melakukan dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Tujuan dari model ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas.
- c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)  
Model ini menempatkan peserta didik dalam situasi di mana mereka dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemecahan. Peserta didik bekerja untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis situasi, dan menemukan solusi yang efektif. Tujuan dari model ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan penerapan konsep dalam konteks yang nyata.
- d. Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri  
Model ini menekankan pada eksplorasi aktif dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik. Peserta didik diajak untuk mengajukan pertanyaan, merancang eksperimen atau penelitian, dan mengumpulkan data untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang konsep-konsep yang dipelajari. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat keterampilan penelitian, dan mempromosikan pemahaman yang mendalam.

- e. **Model Pembelajaran Berbasis Cerita**  
Model ini menggunakan cerita atau narasi sebagai pusat dari pembelajaran. Pendidik atau instruktur menyajikan materi pembelajaran melalui cerita atau skenario yang menarik, yang membantu peserta didik untuk membuat hubungan emosional dengan konsep-konsep yang dipelajari. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik, memfasilitasi pemahaman konsep, dan mempromosikan retensi informasi.
- f. **Model Pembelajaran Diferensiasi**  
Model ini menyesuaikan pengalaman pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individual peserta didik. pendidik mengidentifikasi perbedaan dalam gaya belajar, tingkat keterampilan, atau minat peserta didik, dan menyediakan materi, instruksi, atau penilaian yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Tujuan dari model ini adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi setiap peserta didik.
- g. **Model Pembelajaran Berbasis Teknologi**  
Model ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung dan meningkatkan pengalaman pembelajaran. Peserta didik dapat menggunakan perangkat lunak, aplikasi, atau platform daring untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan konten, dan berkolaborasi dengan sesama peserta didik. Tujuan dari model ini adalah untuk memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, kolaboratif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Pendapat lain menurut Lubis (2020:56) adapun jenis-jenis pembelajaran sebagai berikut.

- a. *Problem Based Learning (PBL)*  
*Problem Based Learning (PBL)* merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian suatu masalah, sehingga peserta didik akan menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari penyelesaian suatu masalah, dan menyelesaikannya.
- b. *Project Based Learning (PjBL)*  
*Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada penciptaan produk dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajarannya
- c. *Inquiry Learning*  
*Inquiry learning* merupakan model pembelajaran yang menyiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan,

dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan peserta didik lain.

d. *Discovery Learning*

*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi dan menemukan sendiri pengetahuan mereka serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan faktor kritis dalam keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai model menawarkan pendekatan yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penulis memilih salah satu model pembelajaran PBL yang mana model PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam situasi pemecahan masalah yang autentik dan bermakna.

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

##### **1. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat disebut juga sebagai pembelajaran berbasis masalah. Menurut Maskun dan Rachmedita, (2018:92) pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar bagaimana belajar serta bekerja sama dalam kelompok guna menemukan solusi atas masalah nyata. Prosesnya dirancang agar peserta didik mampu memecahkan masalah secara sistematis, dengan perkembangan yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik melalui penghayatan mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi.

Vebrianto dan Susanti, (2021:3) menyatakan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Pramusinta dan Faizah, (2022:36) menjelaskan model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata sebagai pusat pembelajaran untuk membantu peserta

didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dengan menjadikan konteks masalah sebagai inti proses belajar.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata dari dunia nyata sebagai inti dan titik awal proses belajar untuk membimbing peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok, dalam mengembangkan pengetahuan, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah.

## 2. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Berikut adalah beberapa pendapat mengenai sintaks model *problem based learning*. Arends dalam Vebrianto dan Susanti, (2021:10) terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaan PBL, yaitu:

- a. Mengorientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk meneliti
- c. Membantu investigasi mandiri dan berkelompok
- d. Mengembangkan dan menghasilkan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang dihadapi dalam dunia nyata.

Pendapat lain menurut Amir dalam Siswanti dan Indrajit (2023:28)

langkah-langkah metode *Problem Based Learning*, yaitu:

- a. Memberikan permasalahan kepada peserta didik berupa permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
- b. Guru mengorganisasikan peserta didik dalam beberapa kelompok
- c. Guru membantu peserta didik mengorganisasikan tugas belajar sesuai dengan masalah
- d. Peserta didik mengumpulkan pengetahuan dan melakukan percobaan sesuai dengan pemecahan masalah yang diberikan
- e. Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya .

Rusman dalam Setyo dkk., (2020:22) juga berpendapat tentang langkah-langkah PBL yaitu:

- a. Orientasi atau pengenalan masalah
- b. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar

- c. Membimbing secara individual atau kelompok
- d. Melakukan pengembangan dan penyajian hasil karya
- e. Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai langkah-langkah dalam *Problem Based Learning*, penelitian ini mengacu pada teori menurut Rusman yaitu *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa langkah, yaitu: orientasi pada masalah autentik, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah sebagai bentuk refleksi pembelajaran.

### 3. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Terdapat beberapa kelebihan model *problem based learning*.

Setiyaningrum (2018:157) menyatakan beberapa kelebihan model *problem based learning* adalah:

- a. Menahami isi pelajaran merupakan permasalahan yang baik
- b. Kemampuan peserta didik tertantang dalam proses pemecahan masalah
- c. Meningkatkan aktifitas sehari-hari
- d. Membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari
- e. Pengetahuan peserta didik berkembang
- f. Peserta didik memahami hakikat belajar dengan cara berfikir bukan hanya sekedar pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks
- g. Memberikan kondisi belajar yang menyenangkan
- h. Dapat menerapkan pada dunia nyata

Menurut Sanjaya dalam Rifai (2020:2142) menyatakan bahwa terdapat keunggulan dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model PBL yaitu:

- a. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- b. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.

- c. Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dunia nyata.
- d. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- f. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- g. Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
- h. Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata

Pendapat lain menurut Prihatin dalam Pramusinta dkk., (2025:44)

kelebihan model PBL adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kemampuan keterampilan pemecahan masalah dan melatih peserta didik dalam membuat keputusan
- b. Meningkatkan kecakapan kolaboratif
- c. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber informasi
- d. Mampu mengingat dengan baik informasi dan pengetahuan yang telah didapat
- e. Meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran
- f. Membuat pembelajaran di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan nyata
- g. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik
- h. Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif serta berpikir ilmiah dalam menerima dan mengembangkan kemampuan yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki banyak kelebihan, di antaranya mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, ilmiah, serta pemecahan masalah. PBL juga melatih peserta didik untuk lebih aktif, mandiri, bertanggung jawab, dan mampu bekerja sama. Selain itu, model ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena terkait dengan kehidupan nyata, menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu, serta membantu peserta didik dalam menguasai dan menerapkan pengetahuan untuk menghadapi berbagai permasalahan sehari-hari.

#### 4. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Terdapat beberapa kekurangan model *problem based learning*. Sofyan dalam Pramusinta dkk., (2025:45) kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Model PBL akan sulit diterapkan dalam kelas dengan peserta didik yang tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa setiap masalah sulit untuk dipelajari dan diselesaikan
- b. Kelas yang peserta didiknya cenderung pasif akan sulit menerapkan model PBL untuk mencapai tujuan pembelajarannya
- c. Meskipun penerapan model PBL telah lama di Indonesia namun masih perlu adanya training atau penyesuaian sebelum pelaksanaan pembelajaran, sehingga guru mampu menguasai proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan model tersebut
- d. Adanya kesulitan yang dihadapi guru saat menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.
- e. Pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, hal ini disebabkan karena proses peserta didik dalam pemecahan permasalahan.

Adapun kekurangan Pembelajaran Berbasis Masalah menurut Sanjaya dalam Rifai (2020:2142) adalah sebagai berikut.

- a. Jika peserta didik tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba;
- b. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran;
- c. Pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang lama;
- d. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model ini.

Pendapat lain menurut Sutirman dalam Maskun dan Rachmedita (2018:97) kekurangan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik yang tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari dapat dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
- b. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelemahan, di antaranya sulit diterapkan pada peserta didik yang pasif atau kurang berminat, membutuhkan waktu yang lebih lama, serta menuntut kesiapan guru dalam merancang permasalahan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Selain itu, PBL tidak selalu cocok untuk semua mata pelajaran dan memerlukan dukungan sumber belajar yang memadai.

## **E. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Nurfadhillah (2021:13) bahwa media pembelajaran adalah sarana, baik berupa fisik maupun nonfisik, yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk mempermudah pemahaman materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, materi dapat diterima peserta didik secara utuh sekaligus meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut.

Tafonao dalam Nurfadhillah (2021:14) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Menurut Nurdiana dan Indriyani (2023:2) media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media dapat berupa benda, gambar, suara, teks, dan video serta teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer dan internet yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana, baik fisik maupun

non-fisik, yang berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran agar lebih efektif, efisien, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan eektivitas proses pembelajaran. Menurut pendapat Nurdiyana dan Indriyani (2023:4) ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik
- b. Mempermudah pemahaman peserta didik
- c. Meningkatkan partisipasi peserta didik
- d. Meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik
- e. Meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran
- f. Meningkatkan efisiensi belajar

Menurut Nurseto dalam Syarifuddin dan Utari (2022:24) ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar karena materi yang disampaikan lebih dapat menarik perhatian mereka.
- b. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja.
- c. Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang oleh peserta didik.
- d. Peserta didik menjadi lebih aktif, karena dengan hadirnya media pembelajaran yang inovatif membuat peserta didik lebih interaktif ikut serta dengan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan minat, pemahaman, partisipasi, kreativitas peserta didik, serta efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran secara keseluruhan.

## 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan agar efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Menurut Asyhar dalam Kusum

dkk., (2023:59) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut.

- a. Media visual  
Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- b. Media audio  
Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- c. Media audio visual  
Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- d. Multimedia  
Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Nurdiyana dan Indriyani (2023:5) jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis atau sifatnya, diantaranya sebagai berikut.

- a. Media Visual  
Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar atau gambar bergerak untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Contoh media visual antara lain gambar, diagram, grafik, peta, poster, filmstrip, film pendek, animasi, dan video.
- b. Media Audio  
Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan suara untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Contoh media audio antara lain rekaman suara, pita kaset, CD, dan *podcast*.
- c. Media Audio-Visual  
Media audio-visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Contoh media audio-visual antara lain film, video, presentasi multimedia, animasi, dan *webcast*.

- d. Media Teks  
Media teks adalah media pembelajaran yang menggunakan tulisan atau kata-kata untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik. Contoh media teks antara lain buku, modul, jurnal, majalah, artikel, dan brosur.
- e. Media Realia  
Media realia adalah media pembelajaran yang menggunakan benda atau objek nyata sebagai alat pembelajaran. Contoh media realia antara lain model, contoh fisik, artefak, spesimen, dan objek yang dijadikan sumber belajar.
- f. Media Komputer dan Internet  
Media komputer dan internet adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dan internet sebagai alat pembelajaran. Contoh media ini antara lain permainan pembelajaran, simulasi, tutorial interaktif, dan *e-book*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi dan kesesuaian pemilihan media. Hendaknya seorang pendidik harusnya bisa memilih media dengan tepat dan cermat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis media pembelajaran multimedia yaitu media *quizizz* fungsi media gambar dalam pembelajaran. Alasan penulis memilih media *quizizz* karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik melalui kuis berbasis permainan. Dengan fitur umpan balik langsung, variasi soal, serta suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, *quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memudahkan pemahaman konsep, dan pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

## **F. Media *Quizizz* atau *Wayground***

### **1. Pengertian *Quizizz***

Percepatan arus globalisasi memunculkan arus lain dalam perkembangan teknologi yang menciptakan berbagai jenis aplikasi untuk pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran penunjang keberlangsungan kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Nasution dkk., (2025:1) *quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat serta

mengikuti kuis interaktif secara daring. Platform ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar melalui konsep gamifikasi, dimana disajikan dalam format permainan dengan fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung.

Nurrahmawati (2021:337) menjelaskan, *quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang sering digunakan saat pembelajaran. *Quizizz* merupakan program yang dapat diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi ataupun web melalui gawai yang dipergunakan dalam menyusun tes berbentuk permainan interaktif dan evaluasi hasil belajar peserta didik. Pendapat lain menurut Yudiana dkk., (2024:45) *quizizz* merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang didalamnya sudah di desain untuk membuat soal dengan beberapa desain bentuk soal yang ingin diterapkan oleh pendidik, sehingga membawa aktivitas peserta didik di ruang kelas lebih menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang mengintegrasikan konsep gamifikasi dalam bentuk kuis interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Selain mudah diakses secara gratis, *quizizz* juga menyediakan beragam bentuk soal yang dapat disesuaikan oleh guru, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan sekaligus efektif sebagai sarana evaluasi hasil belajar peserta didik.

## 2. Cara Pengoperasian *Quizizz*

Salsabila dkk., (2020:169) adapun pengoperasian dari aplikasi *Quizizz*, yaitu sebagai berikut.

- a. Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- b. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
- c. Isi segala ketentuan pendaftaran
- d. Isi dengan email dan *password*
- e. Bila sudah memiliki akun, Klik tulisan *log in*

- f. Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar atau pendidik
- g. Masukkan identitas diri, berupa *username*, *email*, dan *password*
- h. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
- i. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
- j. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
- k. Kemudian klik *save*
- l. Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*
- m. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
- n. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- o. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- p. Klik *save*
- q. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
- r. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*
- s. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
- t. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
- u. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- v. Kemudian membuka Link <http://quizizz.com/admin/>

### 3. Kelebihan *Quizizz*

Menurut Kartika dalam Agustin dkk., (2023:37) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa kelebihan *quizizz* yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat dengan mudah diakses dimana pun dan kapan pun
- b. Terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran
- c. Peserta didik menjadi lebih aktif
- d. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik
- e. Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui *quizizz* serta *quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi
- f. Peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya

Nasution dkk., (2025:5) adapun kelebihan dari media pembelajaran *quizizz* adalah sebagai berikut.

- a. Interaktif dan Menarik
- b. Fleksibilitas dalam Penggunaan
- c. Umpan Balik Langsung
- d. Laporan dan Analisis Otomatis
- e. Kemudahan dalam Penggunaan Kuis
- f. Beragam Fitur Media
- g. Aksesibel di Berbagai Perangkat
- h. Penyediaan Soal yang Beragam dan Terpercaya
- i. Mendukung Kolaborasi dan Kompetisi Sehat
- j. Mudah Digunakan

Pendapat lain menurut FN dkk., (2023:209) kelebihan dari *quizizz* adalah.

- a. Interaktif dan menyenangkan
- b. Mudah digunakan
- c. Format yang fleksibel
- d. Dapat melihat kemajuan peserta didik
- e. Dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran online lainnya
- f. Bank soal yang luas

#### 4. Kekurangan *Quizizz*

Nasution dkk., (2025:7) adapun kekurangan dari media pembelajaran *quizizz* adalah sebagai berikut.

- a. Keterbatasan fitur untuk pembelajaran mendalam
- b. Ketergantungan pada koneksi internet
- c. Terlalu berfokus pada kuantitas poin dan kompetisi
- d. Kurangnya fitur untuk diskusi dan kolaborasi yang mendalam
- e. Tidak ada fitur pembelajaran yang sepenuhnya terpersonalisasi
- f. Keterbatasan dalam jenis soal yang dapat diajukan
- g. Terlalu bergantung pada desain soal yang baik
- h. Tidak ada fitur pembelajaran *offline*

Menurut Salsabila dkk., (2020:170) terdapat kekurangan dari aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut.

- a. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- b. Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru, itu artinya peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- c. Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

- e. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung.

Pendapat lain menurut Suhartatik (2020:19) Adapun kekurangan aplikasi *quizizz* ini adalah sebagai berikut.

- a. Gangguan jaringan
- b. Peserta didik mengalami kesulitan *log in*
- c. Peserta didik mengalami kesulitan *submit* jawaban
- d. Peserta didik mencontek jawaban peserta didik lain
- e. Peserta didik tergesa-gesa dalam menentukan jawaban

## **G. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Proses belajar yang baik akan menghasilkan sesuatu yang merupakan hasil dari belajar itu sendiri. Menurut Rahman (2022:297) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut berupa kemampuan yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Fernando dkk., (2024:66) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan dan perkembangan dibandingkan sebelumnya, dari yang semula tidak tahu menjadi tahu. Pendapat lain menurut Dewi dkk., (2023:5) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan ini dapat mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, maupun sikap, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan,

keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya, yang dapat diamati, diukur, serta dinyatakan melalui berbagai bentuk penilaian sesuai kriteria yang ditetapkan.

## 2. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar atau Evaluasi Pembelajaran

Menurut Arikunto (2021:39) terdapat dua macam alat evaluasi yang dapat digunakan, yaitu tes dan teknik non tes.

### a. Tes

Yang tergolong teknik tes adalah sebagai berikut.

- 1) Tes Awal (*Pretest*)
- 2) Tes Akhir (*Posstest*)
- 3) Tes Diagnostik
- 4) Tes Prasyarat
- 5) Tes Formatif
- 6) Tes Sumatif

### b. Non Tes

Yang tergolong teknik non tes adalah sebagai berikut.

- 1) Skala bertingkat (*Rating Scale*)
- 2) Kuesioner (*Questionair*)
- 3) Daftar Cocok (*Check List*)
- 4) Wawancara (*Interview*)
- 5) Pengamatan (*Observation*)
- 6) Riwayat Hidup

## 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Aunurrahman dalam Rahman (2022:298) adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

### a. Faktor Internal

- 1) Karakter peserta didik
- 2) Sikap terhadap belajar
- 3) Motivasi belajar
- 4) Konsentrasi belajar
- 5) Kemampuan mengolah bahan ajar
- 6) Kemampuan menggali hasil belajar
- 7) Rasa percaya diri
- 8) Kebiasaan belajar

### b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor pendidik
- 2) Faktor lingkungan sosial
- 3) Kurikulum sekolah
- 4) Sarana dan prasarana

Menurut Slameto dalam Fernando dkk., (2024:66) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a. Faktor Internal
  - 1) Faktor Jasmaniah : Kesehatan, cacat tubuh,
  - 2) Faktor Psikologi: Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motivasi, kesiapan.
- b. Faktor Eksternal
  - 1) Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik, Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
  - 2) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
  - 3) Faktor Masyarakat: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Pendapat lain menurut Marlina dan Sholehun (2021:68) faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

- a. Faktor Internal
  - 1) Minat
  - 2) Bakat
  - 3) Motivasi
  - 4) Cara belajar
- b. Faktor Eksternal
  - 1) Lingkungan sekolah
  - 2) Lingkungan keluarga

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik secara umum terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani, psikologis, serta aspek pribadi peserta didik seperti minat, bakat, motivasi, sikap, kebiasaan, dan kemampuan belajar. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, kurikulum, guru, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Kedua faktor tersebut saling berpengaruh dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Bloom (1956) dalam bukunya yang berjudul “*Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals*”, terkait pengembangan bidang pendidikan, Bloom mengusulkan suatu taksonomi yang terbagi atas tiga domain yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. Penjelasan mengenai tiga tingkatan dalam konsep taksonomi Bloom adalah sebagai berikut: Ranah kognitif mengurutkan keahlian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh peserta didik agar mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu: (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian).

Pada tahun 2001 Anderson et al., (2001:30) selaku murid dari Bloom merevisi taksonomi Bloom karena mencerminkan bentuk berfikir yang berbeda, yang merupakan proses aktif yang membutuhkan kata kerja yang lebih akurat. Adapun enam pembagian yang ditawarkan oleh Anderson antara lain, (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understand*), (3) menerapkan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) menilai (*evaluate*), dan (6) mencipta (*create*).

Berikut ini Kata Kerja Operasional (KKO) Revisi Taksonomi Bloom.

Tabel 3. Revisi Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom Lama	C1 Pengetahuan	C2 Pemahaman	C3 Aplikasi	C4 Analisis	C5 Sintesis	C6 Evaluasi
Taksonomi Bloom Revisi	C1 Mengingat	C2 Memahami	C3 mengaplikasikan	C4 Menganalisis	C5 Mengevaluasi	C6 Mencipta

Sumber : Lafendry (2023:10)

Tabel 4. Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	<b>Kognitif</b> 1. Pengetahuan ( <i>Knowledge</i> )	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali
	2. Pemahaman ( <i>Comprehension</i> )	2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
	3. Penerapan ( <i>Application</i> )	3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat
	4. Analisis ( <i>Analysis</i> )	4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan
	5. Menciptakan, Membangun ( <i>Synthesis</i> )	5.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat menggeneralisasikan
	6. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 6.3 Dapat menyimpulkan
2.	<b>Afektif</b> 1. Penerimaan ( <i>Receiving</i> )	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak
	2. Sambutan	2.1 Kesiediaan berpartisipasi 2.2 Kesiediaan memanfaatkan
	3. Sikap menghargai ( <i>Apresiasi</i> )	3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 mengagumi
	4. Pendalaman ( <i>Internalisasi</i> )	4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari
	5. Penghayatan ( <i>Karakterisasi</i> )	5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dalam perilaku sehari-hari
3.	<b>Psikomotor</b> 1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, kaki dan anggota tubuh lainnya
	2. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	2.1 Kefasihan melafalkan atau mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Sumber : Syah (2011:39)

## **H. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

IPAS merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS yang hanya ada pada struktur kurikulum pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Masrifa dkk., (2023:86) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pawartani dkk., (2024:6185) menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka merupakan wujud dari pendekatan pembelajaran terpadu yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan. Melalui integrasi tersebut, peserta didik diajak untuk memahami keterkaitan yang erat antara fenomena alam dengan aspek sosial, sehingga mampu memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang dunia di sekitarnya. Susilowati (2023:189) berpendapat juga bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang mengkaji makhluk hidup (biotik) dan benda tak hidup (abiotik) beserta interaksinya di alam semesta, sekaligus mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda tak hidup beserta interaksinya di alam semesta, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Menurut Setiawati (2024:58) adapun tujuan dari pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa diri peserta didik, memahami bagaimana lingkungan sosial sekitarnya, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga peserta didik dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Susilowati (2023:189) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah agar peserta didik mampu mengembangkan diri sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu terhadap berbagai peristiwa dalam kehidupan masyarakat, memahami alam semesta beserta keterkaitannya dengan kehidupan manusia, serta berperan aktif dalam menjaga, melestarikan, dan mengelola lingkungan serta sumber energi secara bijak. Menurut Habbah dan Sari (2023:194) Pembelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena di sekitarnya. Melalui penerapan prinsip-prinsip dasar metode ilmiah, peserta didik dilatih untuk memiliki sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan

analitis, serta keterampilan menarik kesimpulan secara tepat, yang pada akhirnya menumbuhkan kebijaksanaan dalam diri mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran IPAS adalah mengembangkan peserta didik agar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila melalui penumbuhan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan ilmiah. Pembelajaran IPAS menekankan pada pemahaman terhadap fenomena alam dan sosial, serta kaitannya dengan kehidupan manusia. Selain itu, IPAS juga mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga, melestarikan, dan mengelola lingkungan serta sumber daya alam secara bijak.

## I. Penelitian Relevan

Berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

### 1. Saputra dkk., (2025)

Judul Penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyatakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV UPTD SDN 1 Margajaya. Hal tersebut terbukti melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t yang menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,6770 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,6746 atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada kelas yang digunakan untuk penelitian, mata pelajaran yang digunakan yaitu IPAS dan variabel penelitian, yaitu variabel bebas penerapan model *problem based learning* berbasis media *quizizz* dan variabel terikat hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu tempat penelitian yang

digunakan peneliti terdahulu melakukan penelitian di SDN 1 Margajaya, sedangkan penulis melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

## 2. Purnamasari dkk., (2024)

Judul Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Bilangan Desimal dan Bilangan Bulat Kelas V SD Negeri 35 Palembang”. Hasil penelitian ini menyatakan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t, dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 0,001, yang dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0,05 pada tingkat signifikansi 5%. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sehingga hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan dari model *problem based learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 35 Palembang.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada variable penelitian, yaitu variabel bebas model *problem based learning* berbasis media *quizizz* dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu tempat penelitian yang digunakan peneliti terdahulu melakukan penelitian di SDN 35 Palembang, sedangkan penulis melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

## 3. Syakira (2025)

Judul Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Kaliwenang. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  yang dapat diartikan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Serta mean pre-test sebesar 52,21 dan post-test sebesar 73,75 dengan menunjukkan adanya peningkatan atau memiliki pengaruh. Dengan itu maka dapat diketahui

bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media *quizizz* memiliki pengaruh pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas 5 melalui data yang diperoleh dari 14 peserta didik kelas 5.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada variabel bebas yaitu model *problem based learning* berbantuan media *quizizz*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel terikat yang digunakan peneliti terdahulu yaitu berpikir kritis sedangkan penulis menggunakan variabel terikat hasil belajar.

#### 4. Nisa dkk., (2025)

Judul Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 61 meningkat menjadi 85,5 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata hanya meningkat dari 44,75 menjadi 55,75. Hasil uji independent sampel t tes menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas, dan nilai *effect size* sebesar 2,96 menunjukkan pengaruh dalam kategori sangat tinggi.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada variabel penelitian, yaitu variabel bebas *model problem based learning* berbantuan media *quizizz* dan variabel terikat hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada kelas yang digunakan peneliti terdahulu yaitu menggunakan kelas III sedangkan penulis menggunakan kelas IV.

#### 5. Tunnisa dkk., (2025)

Judul Penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Quizizz* di Kelas V SDN 15 Aie Angek Kabupaten Tanah Datar”. Hasil penelitian menunjukkan

adanya peningkatan pada: 1) Modul ajar siklus I dengan rata-rata 80,56% (Baik), meningkat pada siklus II menjadi 91,67% (Sangat Baik). 2) Pelaksanaan aktivitas guru pada siklus I rata-rata 82,14% (Baik), meningkat pada siklus II menjadi 92,86% (Sangat Baik). Aktivitas peserta didik juga meningkat dari rata-rata 78,58% (Cukup) pada siklus I menjadi 89,29% (Baik) pada siklus II. 3) Hasil belajar peserta didik meningkat dari rata-rata 77,48 pada siklus I menjadi 88,54 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 15 Aie Angek.

Persamaan penelitian terdahulu terletak pada variable penelitian, yaitu variabel bebas model *problem based learning* berbasis media *quizizz* dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu tempat penelitian yang digunakan peneliti terdahulu melakukan penelitian di SDN 15 Aie Angek Kabupaten Tanah Datar, sedangkan penulis melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

#### **J. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir menjelaskan variabel-variabel penelitian secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang dikaji, sehingga dapat menjadi dasar dalam menemukan jawaban atas permasalahan penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 29 Juli 2025 kepada Pendidik Kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat, memperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS termasuk dalam kategori sedang. Terdapat beberapa peserta didik yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

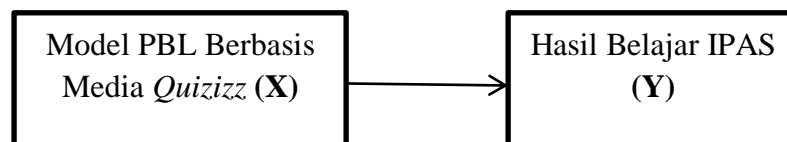
Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Faktor penyebabnya karena proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih berpusat kepada pendidik dan belum memanfaatkan model dan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Pembelajaran cenderung *teacher-centered*, dimana guru lebih aktif menjelaskan dan peserta didik pasif mendengar. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam merangsang minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik mudah merasa jenuh dan kurang tertantang untuk memahami materi IPAS yang membutuhkan pemahaman konseptual dan analisis.

Dari kondisi ini, diperlukan sebuah inovasi dalam desain pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan suatu model dan media yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan di atas, penelitian ini mengusulkan penerapan kombinasi Model *Problem Based Learning* (PBL) model pembelajaran yang menekankan pada pemberian masalah nyata sebagai pemicu bagi peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, dan mencari solusi. Sintaks model PBL yaitu orientasi masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing secara individu atau kelompok, mengembangkan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi.

Media *quizizz* digunakan untuk menguatkan pemahaman konsep, memotivasi belajar melalui kompetisi yang sehat, dan memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung kepada peserta didik dan guru. Kombinasi ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang *student-centered*, menantang, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dan pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya, yang meliputi kognitif, afektif dan keterampilan psikomotorik yang dimiliki peserta didik melalui pengalaman belajarnya.

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *quizizz* dimungkinkan dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, berikut disajikan bagan kerangka sebagai berikut.



**Gambar 1.** Kerangka Pikir

Sumber : Sugiyono (2019)

Keterangan :

- X : Model PBL Berbasis Media *Quizizz*
- Y : Hasil Belajar
- > : Pengaruh

### **K. Hipotesis Penelitian**

Rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah:

Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019:111) menyatakan bahwa metode penelitian yang merupakan kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel *dependent* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sugiyono (2019:118) menjelaskan bahwa metode eksperimen semu merupakan metode yang membandingkan kelompok yang mendapatkan perlakuan tertentu dengan kelompok lain yang memiliki karakteristik serupa tetapi tidak menerima perlakuan. Penggunaan metode eksperimen semu didasarkan atas pertimbangan supaya dalam pelaksanaan penelitian ini, pembelajaran dapat terlaksana secara alami, dan peserta didik tidak merasa dieksperimenkan, dengan situasi yang demikian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap tingkat kevalidan penelitian.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. *Nonequivalent control group design* adalah desain yang terdiri dari dua kelompok atau kelas yang tidak terpilih secara random karena tingkat kemampuan peserta didik dalam satu kelas berbeda. Menurut Sugiyono (2023:120) menyatakan bahwa desain ini digunakan untuk melihat adanya perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model PBL berbasis media *quizizz* sedangkan kelas kontrol menerapkan model *discovery learning* menggunakan media *Power Point*.

Menurut Sugiyono (2019:120) desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

$O_1$	$X_1$	$O_2$
$O_3$	$X_2$	$O_4$

Gambar 2. Desain Penelitian (*nonequivalent control group design*)

Keterangan:

- $O_1$  = Skor *pretest* kelompok eksperimen
- $O_2$  = Skor *posttest* kelompok eksperimen
- $O_3$  = Skor *pretest* kelompok kontrol
- $O_4$  = Skor *posttest* kelompok kontrol
- $X_1$  = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model PBL berbasis *quizizz*
- $X_2$  = Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan model *Discovery Learning* berbasis *power point*

## B. Setting Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, Kota Metro, Lampung.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada bulan Juli 2025 dan penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

## C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir penelitian. Langkah langkahnya yaitu sebagai berikut.

## 1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah sebagai berikut.

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan digunakan sebagai surat pengantar untuk melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah Metro Pusat.
- b. Setelah melakukan observasi dan studi dokumentasi penelitian pendahuluan di SD Muhammadiyah Metro Pusat kemudian peneliti mengadakan pertemuan dengan pendidik dan tenaga kependidikan. Hal-hal yang diobservasi yaitu keadaan sekolah, jumlah kelas, dan cara mengajar.
- c. Peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan sebagai subjek penelitian, yaitu kelas IV Ilyas sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Yunus sebagai kelas kontrol.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berisi tes dan non tes.
- e. Melakukan uji instrumen.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- g. Menyusun Modul Ajar dan Bahan Ajar sebagai perangkat pembelajaran.

## 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut.

- a. Menemui kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian.
- b. Menyerahkan surat izin penelitian.
- c. Meminta izin masuk ke kelas yang akan dijadikan kelas penelitian.
- d. Membagikan tes awal (*pretest*) sebelum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Memberikan tes akhir (*posttest*) setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 3. Tahap Akhir Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap akhir adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis data hasil dari pengisian *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terkait pengaruh model pembelajaran PBL berbasis media *quizizz* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat.
- b. Membuat kesimpulan.
- c. Menyusun laporan penelitian.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan kelompok atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang dijadikan objek dalam suatu penelitian.

Menurut Sugiyono (2019:285) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat sebanyak 218 peserta didik. Berikut penulis sajikan data jumlah peserta didik yang menjadi populasi dalam penelitian ini :

Tabel 5. Data Jumlah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026

No	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	perempuan	
1.	Harun	20	10	30
2.	Dzulkifli	17	11	28
3.	Daud	16	14	30
4.	Sulaiman	18	11	29
5.	Ilyas	17	17	34
6.	Ilyasa	15	18	33
7.	Yunus	17	17	34
<b>Jumlah</b>		120	98	218

Sumber : Pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD karena peserta didik dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju operasional formal menurut teori Piaget, sehingga pada tahap ini anak sudah dapat berpikir logis dan sistematis. Kelas IV berada di tengah-tengah fase ini, dimana mereka sudah mulai mampu bernalar baik dengan dibantu dengan media pembelajaran interaktif.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2019:285) menyatakan sampel adalah prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Teknik pengambilan *sampling* pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019:133) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dengan memilih melalui pertimbangan pada jumlah peserta didik. Berikut penulis sajikan data jumlah peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini

Tabel 6. Sampel pada kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	perempuan	
Ilyas	17	17	34
Yunus	17	17	34
<b>Jumlah</b>	34	34	68

Sumber : Pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

Penelitian ini menggunakan kelas IV Ilyas dengan jumlah 34 peserta didik yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV Yunus dengan jumlah 34 peserta didik yang dijadikan sebagai kelas kontrol. Pertimbangan dipilihnya kelas Ilyas karena melihat hasil belajar peserta didik. Kelas Ilyas memiliki hasil belajar yang masih rendah dibanding kelas Yunus, sehingga dipilih sebagai kelas eksperimen karena akan memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar peserta didik dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan menerapkan model PBL berbasis media *quizizz*.

### E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), berikut variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* (PBL) berbasis media *quizizz* (X).

#### 2. Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual Variabel

#### a. Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media *Quizizz*

*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata dari dunia nyata sebagai inti dan titik awal proses belajar untuk membimbing peserta didik, baik secara individu maupun dalam kelompok, dalam mengembangkan pengetahuan, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah.

Dengan dukungan media *quizizz*, PBL semakin interaktif karena *quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang mengintegrasikan konsep gamifikasi dalam bentuk kuis interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Selain mudah diakses secara gratis, *quizizz* juga menyediakan beragam bentuk soal yang dapat disesuaikan oleh guru, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan sekaligus efektif sebagai sarana evaluasi hasil belajar peserta didik.

#### b. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya, yang dapat diamati, diukur, serta dinyatakan melalui berbagai bentuk penilaian sesuai kriteria yang ditetapkan.

### 2. Definisi Operasional Variabel

#### a. Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media *Quizizz*

*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar untuk

mendorong peserta didik berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi. Penerapan PBL berbantuan media *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi melalui kuis interaktif berbasis gamifikasi.

Langkah-langkah model PBL sebagai berikut.

- 1) Mengorientasi peserta didik pada masalah  
Guru menyajikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, untuk memantik pertanyaan awal.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar  
Peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah. Guru menggunakan *quizizz* dalam pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok  
Peserta didik mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan mencari solusi.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Peserta didik menyusun solusi atau hasil diskusi kelompok, lalu mempresentasikannya. *Quizizz* digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap solusi yang ditemukan.

#### **b. Hasil Belajar Peserta Didik**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, mengaplikasikan, dan mengembangkan pengetahuan serta sikap dan keterampilan setelah menerima pengalaman belajar.

Dalam penelitian ini saya hanya meneliti tentang hasil belajar ranah kognitif yaitu menganalisis, mengevaluasi, mencipta (C4, C5, C6) melalui *pretest* dan *posttest* dengan butir soal pilihan ganda.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Adapun teknik yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

### **1. Teknik Tes**

Teknik tes digunakan penulis untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik dari pengaruh perlakuan model PBL berbasis *quizizz*. Menurut Nizamuddin dkk., (2021:155) mengatakan bahwa tes adalah alat pengumpulan data berupa kumpulan pertanyaan atau latihan yang disusun sesuai indikator dari materi yang telah diajarkan, dengan tujuan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok. Tes yang diberikan pada penelitian ini yaitu dengan cara memberikan tes awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*) berupa tes dalam bentuk pilihan ganda, yang dirancang untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah IPAS peserta didik.

### **2. Teknik Non Tes**

Suryadi (2020:88) menyatakan bahwa teknik non tes merupakan prosedur yang dilalui untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pada saat penelitian pendahuluan. Suryadi (2020:90) menjelaskan bahwa observasi merupakan cara untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati peserta didik, kegiatan, keadaan, benda, dan lain-lain secara langsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan

pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Penulis melakukan observasi pada kelas yang akan dijadikan sebagai kelas penelitian.

#### b. Dokumentasi

Menurut Perdana (2020:58) dokumen adalah berbagai bahan tertulis, seperti silabus, program tahunan, program bulanan, program mingguan, rencana pelaksanaan pembelajaran, data guru dan peserta didik, buku rapor, kisi-kisi, daftar nilai, serta lainnya. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik tahun pelajaran 2025/2026. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto/gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

### H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini berupa instrument tes tertulis dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model PBL berbasis media *quizizz*. Tes terdiri dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berbentuk soal pilihan ganda yang disusun secara baik dan disesuaikan dengan indikator hasil belajar yang berfokus pada ranah kognitif yaitu analisis (*analysis*), menciptakan/membangun (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*). Selanjutnya, instrumen soal ini nantinya akan diberikan kepada peserta didik kelas IV Ilyas dan Ilyasa SD Muhammadiyah Metro Pusat untuk dikerjakan sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Hasil Belajar	Nomor Soal	Bentuk Soal
Peserta didik dapat menganalisis berbagai jenis gaya dan pengaruhnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis sebab benda jatuh karena pengaruh gaya gravitasi</li> <li>Mengidentifikasi sebab kecilnya gaya</li> </ol>	Analisis/ <i>analysis</i> (C4)	1-10	PG

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Hasil Belajar	Nomor Soal	Bentuk Soal
<p>terhadap gerak benda</p> <p>Peserta didik dapat menyusun strategi atau ide berdasarkan konsep gaya yang telah dipelajari</p> <p>Peserta didik dapat mengevaluasi situasi dan memilih solusi yang tepat berdasarkan konsep gaya</p>	<p>gesek membuat permukaan licin</p> <p>3. Menjelaskan bahwa gaya dapat mengubah arah gerak</p> <p>4. Menelaah peran gaya gesek antara rem dan roda</p> <p>5. Membuktikan bahwa gaya gesek memperlambat gerak</p> <p>6. Menginterpretasikan bahwa magnet dapat menarik benda logam</p> <p>7. Menguraikan pengaruh gaya pegas pada karet gelang</p> <p>8. Menentukan alasan ban dibuat kasar</p> <p>9. Membandingkan mengapa benda berat lebih sulit didorong</p> <p>10. Menyimpulkan bahwa gaya dapat mengubah posisi benda</p>			
	<p>11. Merancang cara mengurangi gaya gesek pada roda</p> <p>12. Mendesain cara untuk membuat permukaan lebih licin untuk mengurangi gesekan</p> <p>13. Menyusun benda yang dapat menarik magnet</p> <p>14. Membuat percobaan atau alat untuk menunjukkan permukaan kasar menambah gaya gesek</p> <p>15. Mengembangkan model yang menunjukkan hubungan antara gaya gesek dan fungsi rem</p>	menciptakan/ <i>synthesis</i> (C5)	11-15	PG
	16. Mengevaluasi	Evaluasi/	15-20	PG

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Hasil Belajar	Nomor Soal	Bentuk Soal
	<p>penggunaan magnet sebagai alat pemisah</p> <p>17. Menilai permukaan mana yang memiliki gaya gesek terbesar untuk keselamatan</p> <p>18. Mengevaluasi peran gaya otot dan permukaan terhadap keamanan saat bergerak</p> <p>19. Membandingkan pengaruh gaya gesek terhadap kendali kendaraan</p> <p>20. Memutuskan cara yang memberi kontrol dan mengurangi risiko jatuh</p>	<i>evaluation (C6)</i>		

Sumber : Analisis penulis berdasarkan indikator menurut Taksonomi Bloom

Tabel 8. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Peserta Didik

Kegiatan	Indikator	Aspek yang di Observasi	Skor
Fase 1 orientasi pada masalah	1. Siswa termotivasi menerima apersepsi guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan media yang di perlihatkan guru</li> <li>- Menjawab pertanyaan berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peserta didik mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan</li> <li>- Peserta didik mendengarkan penjelasan guru</li> </ul>	1-5
	2. Memperhatikan permasalahan tentang materi yang disampaikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperhatikan permasalahan</li> <li>- Memberi penegasan dengan menggunakan kata “mengapa dan bagaimana”</li> <li>- Peserta didik mendengarkan permasalahan materi</li> </ul>	

Kegiatan	Indikator	Aspek yang di Observasi	Skor
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- yang disampaikan</li> <li>- Peserta didik menanyakan hal yang belum jelas</li> </ul>	
	3. memperhatikan materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendengar penjelasan guru</li> <li>- Mencatat materi pelajaran</li> <li>- Mengajukan pendapat/menjawab</li> <li>- Peserta didik menanyakan hal yang belum jelas</li> </ul>	
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendengarkan tujuan pembelajaran</li> <li>- Mempertegas tujuan pembelajaran</li> <li>- Menanyakan hal yang belum jelas</li> <li>- Mencatat tujuan pembelajaran</li> </ul>	
Fase 2 mengorganisasi peserta didik	1. peserta didik membentuk kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik duduk dalam kelompok masing-masing</li> <li>- Pembagian kelompok sesuai petunjuk guru</li> <li>- Peserta didik duduk sesuai arahan guru</li> <li>- Mendengarkan tugas yang telah ditentukan guru</li> </ul>	1-5
	2. menerima LKPD masing-masing kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima LKPD dari guru</li> <li>- Memahami langkah-langkah pada LKPD</li> <li>- Membaca dan memahami isi LKPD</li> <li>- Peserta didik memecahkan masalah dalam LKPD</li> </ul>	
Fase 3 investigasi mandiri maupun kelompok	1. keterlibatan dalam pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati lingkungan sekitar sebagai sumber belajar</li> <li>- Mendiskusikan hasil pengamatan</li> <li>- Menyebutkan informasi yang ditemukan</li> <li>- Menjawab pertanyaan menurut pengetahuan</li> </ul>	1-5
	2. masing-masing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan LKPD</li> </ul>	

Kegiatan	Indikator	Aspek yang di Observasi	Skor
	kelompok menerima pengamatan guru	yang diberikan - Peserta didik bekerja sama kelompok dengan baik - Peserta didik membagikan tugas dalam kelompok - Peserta didik bertanya hal yang belum jelas	
Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya	1. masing-masing kelompok membuat laporan hasil pengamatan dan menerima bimbingan guru	- Peserta didik memperhatikan bimbingan guru - Peserta didik membuat laporan hasil pengamatan - Masing-masing kelompok mencatat hasil laporan - Peserta didik bertanya hal yang belum jelas	1-5
	2. masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok	- masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok - setiap kelompok lain memberikan tanggapan - masing-masing kelompok mencatat hasil laporan - Peserta didik bertanya hal yang belum jelas	
Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi	1. mengkaji ulang penyelesaian masalah	- Mengamati hasil kerja /diskusi setiap kelompok - Menilai hasil kerja /diskusi setiap kelompok - Merefleksi hasil kerja /diskusi setiap kelompok - Mengapresiasi hasil kerja /diskusi setiap kelompok	1-5
	2. menuliskan hasil kerja kelompok yang telah dilakukan	- Memperhatikan kesimpulan hasil kerja kelompok - Peserta didik menerima kesimpulan dari guru - Peserta didik mencatat	

Kegiatan	Indikator	Aspek yang di Observasi	Skor
		kesimpulan dari guru - Peserta didik bertanya hal yang belum jelas	
	3. menerima penghargaan	- Peserta didik mengecek kembali LKPD yang telah dikerjakan - Peserta didik menunjukkan hasil kerja kelompok - Peserta didik serius dala menunjukkan hasil kerja kelompok - Memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah menyelesaikan tugasnya	
	4. bersama guru, peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari	- Memperhatikan arahan guru bahwa pelajaran berakhir - Peserta didik mencatat ringkasan pelajaran - Peserta didik serius dalam menerima materi pelajaran - Menjawab salam dari guru	

Sumber : Sujana (2014)

## I. Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen berupa soal tes pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi kemudian diuji cobakan kepada peserta didik di sekolah yang sama namun dilakukan di kelas yang berbeda yaitu pada kelas IV Dzulkifli dengan 28 peserta didik SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

### 1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2019:175) menyatakan uji validitas adalah persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subjek penelitian. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut

dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini akan menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk memvalidasi pertanyaan yang penulis ajukan pada tes uraian penelitiannya. Rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut.

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

Keterangan :

- rx<sub>y</sub> = Koefisien antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden
- ΣX = Jumlah skor variabel X
- ΣY = Jumlah skor variabel Y
- ΣXY = Total perkalian X dan Y
- ΣX<sup>2</sup> = Total kuadrat skor variabel X
- ΣY<sup>2</sup> = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber : Muncarno (2017)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid atau *drop out*

Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas *Product Moment*

No.	Klasifikasi Validitas	Kategori
1.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60 – 0,79	Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2016)

Pelaksanaan uji instrument dilakukan pada tanggal 08 Januari 2026 bertempat di SD Muhammadiyah Metro Pusat pada kelas IV Dzul kifli. Instrument tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal dan diujicobakan kepada 28 peserta didik sebagai responden. Analisis validitas butir soal dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 25. Adapun hasil perhitungan validitas instrumen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Validitas

No	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,17,18, dan 19	16	Valid
2	14,15,16, dan 20	4	Tidak Valid

Sumber : Hasil pengelolaan data uji coba instrumen 2025

Berdasarkan tabel 10 di atas, menunjukkan hasil analisis validitas instrumen memperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,374$  dengan  $n = 28$ , maka diperoleh  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  terdapat 16 soal valid dan 4 soal tidak valid. Soal valid digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 21, halaman 158.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrument yang reliabel adalah instrument yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Sugiyono (2019:362) menyatakan bahwa uji reliabilitas merupakan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak akan diproses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Suatu alat ukur atau instrumen akan dapat dikatakan reliabel apabila pengukuran menunjukkan hasil-hasil yang konsisten (tidak berubah-ubah) dari waktu ke waktu. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan korelasi alpha cronbach dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen  
 $n$  = Banyaknya jumlah item  
 $S_i^2$  = Jumlah varians item  
 $S_t^2$  = Jumlah varians total

Sumber : Arikunto (2016)

Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai  $r_{11} > 0,60$  maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.
- b. Jika nilai  $r_{11} < 0,60$  maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas *Cronbach Alpha*

No.	Koefisien Reliabilitas	Kategori
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2016)

Dari butir pertanyaan tes yang valid, dicari reliabilitas tes menggunakan rumus koefisien *alpha* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Hasil pengujian reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* pada instrument tes menunjukkan  $r_{11} = 0,736$ . Hal tersebut berarti bahwa instrumen tes dapat dikatakan reliabel dengan kriteria kuat. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 22, halaman 158.

### 3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karena instrument mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2016) menyatakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D	= Daya pembeda soal
JA	= Jumlah peserta kelompok atas
JB	= Jumlah peserta kelompok bawah
BA	= Banyaknya peserta kelompok atas menjawab soal benar
BB	= Banyaknya peserta kelompok atas menjawab soal salah
$PA = \frac{BA}{JA}$	= Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
$PB = \frac{BB}{JB}$	= Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab salah

Penentuan daya pembeda menggunakan kriteria signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Suatu butir soal dikatakan memiliki daya pembeda baik apabila nilai

$r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga soal tersebut mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah. Sebaliknya, apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka butir soal dinyatakan tidak memiliki daya pembeda yang memadai

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No.	Indeks Daya Beda	Kategori
1.	0,71 – 1,00	Sangat Baik
2.	0,41 – 0,70	Baik
3.	0,21 – 0,40	Cukup
4.	0,01 – 0,20	Buruk
5.	1,00 – 0,00	Sangat Buruk

Sumber : Arikunto (2016)

Setelah melakukan uji reliabilitas, maka selanjutnya di uji daya pembeda soal menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Berikut ini hasil analisis daya pembeda butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No.	No. Soal	Jumlah	Kategori
1.	3,4,5, dan 6	4	Baik
2.	1,2,7,8,9,10,11,12,13,17,18, dan 19	12	Cukup
3.	14 dan 16	2	Buruk
4.	15 dan 20	2	Sangat Buruk

Sumber: Hasil pengelolaan uji coba instrumen 2025

Berdasarkan tabel 13 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 4 soal dalam kategori Baik, 12 soal dalam kategori Cukup, 2 soal dalam kategori Buruk, dan 2 soal dalam kategori Sangat Buruk.

Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 23, halaman 159.

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

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

Keterangan :

- P = Tingkat kesukaran  
 B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar  
 JS = Jumlah seluruh peserta didik

Apabila nilai P berada dalam rentang 0,31–0,70, maka butir soal dianggap memiliki tingkat kesukaran sedang dan layak digunakan. Sementara itu, soal yang masuk kategori terlalu mudah ( $P > 0,70$ ) atau terlalu sulit ( $P < 0,30$ ) perlu ditinjau kembali sebelum digunakan dalam penelitian.

Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No.	Besar Tingkat Kesukaran	Kategori
1.	0,0 - 0,30	Sukar
2.	0,30 - 0,70	Sedang
3.	0,70 - 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2016)

Setelah melakukan uji daya pembeda soal, maka selanjutnya soal diuji tingkat kesukarannya menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 15. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No	No. Soal	Jumlah	Kategori
1.	3,5,6,15, dan 20	5	Sedang
2.	1,2,4,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18, dan 19	15	Mudah

Sumber: Hasil pengelolaan data uji coba instrumen 2025

Berdasarkan tabel 15 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 5 soal dalam kategori sedang dan 15 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 24, halaman 160.

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah Skor

N = Skor maksimum tes

#### b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

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

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

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

$\sum X_N$  = Jumlah peserta didik

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

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan tertentu dalam penelitian. Pengujian ini dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan *N-Gain* adalah sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 16. Klasifikasi *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kategori Peningkatan
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Sumber : Arikunto (2021)

**d. Persentase Keterlaksanaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Media *Quizizz***

persentase keterlaksanaan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media *quizizz*. rentang nilai yang diberikan yaitu 1-5 pada lembar observasi keaktifan peserta didik diperoleh dengan rumus.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$  = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2021)

Tabel 17. Interpretasi Aktifitas Pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber : Arikunto (2021)

## 2. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian kita berasal dari populasi yang tersebar normal. Menurut Sugiyono (2019:234) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sebaran data dalam setiap variabel independen dan variabel dependen terdistribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dengan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 100 responden. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.), yaitu apabila  $\text{Sig.} > 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\text{Sig.} \leq 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dijadikan acuan dalam penentuan jenis uji statistik pada pengujian hipotesis.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data penelitian yang didapatkan memiliki variansi yang homogen atau tidak. Menurut Sugiyono (2019:264) menyatakan bahwa uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa kelompok data memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak (heterogen). Uji homogenitas varian sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar.

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 melalui uji *Levene's Test*, karena uji ini dinilai lebih tepat untuk membandingkan kesamaan varians pada dua kelompok atau lebih. Kriteria pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.). Data dinyatakan homogen apabila nilai Sig.  $> 0,05$ , sedangkan nilai Sig.  $\leq 0,05$  menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hasil dari uji homogenitas ini menjadi pertimbangan penting dalam menentukan kelanjutan analisis data, khususnya pada tahap pengujian hipotesis.

### K. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi. Uji hipotesis bertujuan untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model PBL berbasis media quizz terhadap hasil belajar peserta didik. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Menurut Muncarno (2017:105) regresi linier sederhana merupakan pokok hubungan sebab akibat antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a: r \neq 0$$

$$H_o: r = 0$$

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

Keterangan :

$\hat{Y}$  = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Persamaan umum regresi linear sederhana adalah dimana nilai a dan b dicari terlebih dahulu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Kriteria Uji :

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

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

Taraf Signifikansi  $\alpha = 0,05$

Sumber : Muncarno (2017)

#### L. Rumusan Hipotesis

$H_a =$  Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *quizizz* terhadap Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

$H_0 =$  Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media *quizizz* terhadap Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbasis media *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka disimpulkan  $H_a$  diterima. Artinya penerapan model *problem based learning* berbasis media *quizizz* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

#### 1. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model *problem based learning* berbasis media *quizizz* sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif, khususnya pada materi IPAS yang bersifat abstrak dan kompleks. Pendidik juga perlu selektif dalam memilih masalah-masalah autentik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pendidik diharapkan dapat berperan optimal sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam setiap tahapan model *problem based learning*, memotivasi, dan memberikan umpan balik yang konstruktif untuk memastikan proses pembelajaran berjalan efektif.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah, disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD/proyektor, perangkat audio, dan akses internet yang stabil di setiap kelas. Selain itu, perlu mengadakan pelatihan atau workshop pengembangan media pembelajaran dan penerapan model-model pembelajaran inovatif bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, serta memfasilitasi forum diskusi atau komunitas belajar bagi pendidik untuk saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penerapan model *problem based learning* berbasis media *quizizz*.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan sampel dan populasi yang lebih luas untuk memperkuat validitas eksternal dan pengambilan kesimpulan. Penelitian selanjutnya dapat meneliti pengaruh model ini terhadap variabel-variabel lain yang tidak diukur dalam penelitian ini, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan kolaborasi, atau sikap ilmiah peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Anugrah, G., dan Rahmatika, T. 2023. *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Anderson, Lorin W., David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank Richard E. Mayer, Paul R. Pintrich, James Raths, and M. C. W. 2001. *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Andryadi, A., Rosmita, E., Sobriyah, S., Putri, D. A. A., Resta, I. L., Soumokil, P., Nirmala, W., Husnita, L., Lisdianty, E., dan Sariwardani, A. 2025. *Model pembelajaran inovatif (sertifikat hak cipta)*.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Jakarta. Bumi aksara.
- Bloom, B. S. 1956. *Taxonomy of Educational Goals. Book 1: Cognitive Domain*. New York, NY: David McKay Company. Inc.
- Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., dan Afni, N. 2023. *Pemain bit ipas pengembangan media interaktif berbasis it ipas*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Fernando, Y., Andriani, P., dan Syam, H. 2024. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- FN, A. B., Prasetya, A. D., dan Ilham, B. 2023. Pelatihan digitalisasi quiz menggunakan quizizz untuk pengajar SMP Johannes Bosco. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 208–213. <https://doi.org/10.24002/senapas.v1i1.7331>
- Habbah, E. S. M., dan Sari, L. A. D. 2023. Evaluasi Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 193–200. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.29172>
- Hanifah, D. P., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Maliki, R. Z., Wijaya, L., Prihastari, E. B., dan Putri, R. A. R. 2023. *Teori dan prinsip pengembangan media pembelajaran*. Sukoharjo. Pradina Pustaka.

- Harefa, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak.
- Hendriana, E. C. 2018. Pengaruh keterampilan guru dalam mengelola kelas terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(2), 46–49.  
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/780>
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Nurlaila, Q., Rahmi, H., Cahyati, A., Azis, D. A., dan Saswati, R. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Makassar. Tohar Media.
- Hidayati, N., Wulan, B. R. S., dan Octavia, R. U. 2022. Pengaruh Quiziz Dengan Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Di Kelas IV SD. *JIME (Jurnal Ilmiah Mandala Education)*, 8(1).  
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME>
- Husamah, H., Pantiwati, Y., Restian, A., dan Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan pembelajaran*. Malang. Research Report.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., dan Dian, K. 2024. Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.  
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., dan Fitrah, M. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lafendry, F. 2023. Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benjamin S. Bloom. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>
- Listiani, H., Karimuddin, K., Amirah, A., dan Janah, R. 2024. *Buku Referensi Strategi Pembelajaran: Teori dan Metode Pembelajaran Efektif*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, M. A. 2020. *Microteaching di SD/MI*. Jakarta. Kencana.
- Ma'rufi, M. P., Ilyas, M., dan Pasandaran, R. F. 2025. *Esensi Merdeka Belajar*. Makassar. Nas Media Pustaka.
- Marlina, L., dan Sholehun, S. 2021. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.  
<https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalfrasa/article/view/854>
- Maskun dan Rachmedita, V. 2018. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., dan Fauziyah, D. H. 2023. *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., Halim, F. A., Saptadi, N. T. S., Purwati, H., dan Ridhani, J. 2023. *Teknologi pendidikan*. Serang. Sada Kurnia Pustaka.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta. Hamim Group.
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Siregar, L. H., dan Siregar, D. A. 2025. *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital: Dari Quizizz hingga Smart Apps*. Pekalongan. Penerbit NEM.
- Nirwana, S., Azizah, M., dan Hartati, H. 2024. Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Nisa, M. K., Permana, J., dan Hendrayana, S. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 592–603. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie>
- Nizamuddin, H., Azan, K., Khairul Anwar, M. S. I., Muhammad Ashoer, S. E., Nuramini, A., Irlina Dewi, M. H., Abrory, M., Pebriana, P. H., Jafar Basalamah, S. E., dan Sumianto, M. P. 2021. *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau. CV. Dotplus Publisher.
- Nurdiyana, T., dan Indriyani, P. D. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi-Jejak Pustaka*. Yogyakarta. Jejak Pustaka.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrahmawati, A. 2021. *Menjadi guru profesional dan inovatif dalam menghadapi pandemi (antologi esai mahasiswa pendidikan matematika)*. Yogyakarta. Uad Press.
- Pawartani, T., Supriyono, S., Ningsih, S. R., dan Suyono, S. 2024. Flip book IPAS meningkatkan hasil belajar kognitif materi kebutuhan manusia & tumbuhan untuk siswa kelas IV SD. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6185–6190. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4584>
- Perdana, I. 2020. *Evaluasi Pembelajaran*. Bogor. Guepedia.
- Pramusinta, Y., dan Faizah, S. N. 2022. *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Lamongan. Nawa Litera Publishing.

- Pramusinta, Y., Silvia, K. C., dan Viyanti, P. 2025. *Model Pembelajaran Interaktif Abad 21 Untuk Sekolah Dasar*. Lamongan. Academia Publication.
- Purnamasari, R., Misdalina, M., dan Abdullah, B. Z. S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Desimal dan Bilangan Bulat Kelas V SD Negeri 35 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3543–3548. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1539>
- Rahman, S. 2022. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rifai, A. 2020. Problem based learning dalam pembelajaran IPA. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2139–2144. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57081>
- Rihani, A. L., Maksum, A., dan Nurhasanah, N. 2022. Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2>
- Rizka, B., Marpaung, D. A., Farman, F., Narpila, S. D., Nelyza, F., Nur, F., Prastyo, E., dan Aripin, F. Y. 2024. *Model Pembelajaran: Teori & Aplikatif Untuk Era 4.0*. Banda Aceh. Elfarazy Media Publisher.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., dan Anggraini, S. 2024. Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Rusman, M. P. 2017. *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta. Prenada Media.
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, S., Ali, I. H., dan Adipradipta, A. 2023. *Teori belajar dalam pembelajaran*. Batam. Cendikia Mulia Mandiri.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., dan Difany, S. 2020. Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Saputra, D. D., Izzatika, A., Azizah, A. L., dan Rini, R. 2025. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 13(1), 191–197. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue1page191-197>

- Sari, M., dan Rosidah, A. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Sarumaha, M. S., Laiya, R. E., RE, M., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., Lase, I. P. S., Laia, B., Fau, Y. T. V., dan Telaumbanua, K. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Setiawan, A., Wigati, S., dan Sulistyanyingsih, D. 2019. Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Edusaintek*, 3. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>
- Setiawati, G. A. D. 2024. Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan Konservasi Alam berbasis Kearifan Lokal Bali pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1(1), 56–63. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/1385>
- Setiyaningrum, M. 2018. Peningkatan hasil belajar menggunakan model problem based learning (PBL) pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 99–108. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/260>
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., Anwar, Z., dan PdI, S. 2020. *Strategi pembelajaran problem based learning* (Vol. 1). Makassar. Yayasan Barcode.
- Jewarut, S., Durasa, H., dan Fil, S. 2024. *Transformasi Mengajar Guru Berbasis TPACK (Technology Pedagogical Content Knowledge) dalam Bingkai Kurikulum Merdeka*. Ponorogo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siswanti, A. B., dan Indrajit, R. E. 2023. *Problem based learning*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (Ed.)). Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Suhartatik, T. 2020. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang. Ahlimedia Book.

- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., dan Nurhayati, A. 2024. *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya*. Yogyakarta. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Supriyono, S. 2018. Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Suryadi, A. 2020. *Evaluasi Pembelajaran Jilid II*. Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Susilowati, D. 2023. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186–196. DOI: 10.30595/jkp.v17i1.16091
- Sutrisna, N., dan Sasmita, P. R. 2022. Model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 5(2), 34–39. <https://doi.org/10.31539/spej.v5i2.3849>
- Suzana, Y., dan Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., dan Syafitri, R. 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Journal of Educational Science and Teaching*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.25>
- Syakira, M. A. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 1 Kaliwenang*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/40460>
- Syarifuddin, M. P., dan Utari, E. D. 2022. *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Palembang. Bening Media Publishing.
- Tunnisa, Z., Waldi, A., dan Meizatri, R. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Quizizz di Kelas V SDN 15 Aie Angek Kabupaten Tanah Datar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 112–127. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24185>
- Vebrianto, R., dan Susanti, R. 2021. *Problem Based Learning untuk Pembelajaran yang Efektif di SD/MI*. Riau. CV. Dotplus Publisher.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., dan Andriani, V. S. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yahya, I. H. M., dan Mahande, I. R. D. 2023. *Belajar dan Pembelajaran Kejuruan*. Bandung. Indonesia Emas Group

Yudiana, K., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V., Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., dan Asrini, P. I. 2024. *Gemar Membaca dengan E-Book dan Quizizz untuk meningkatkan Literasi*. Bali. Nilacakra.