

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ*
BERBASIS KODE *QUICK RESPONSE*
TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS V MIN
11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

CUT WILDA RAHMINA
NIM. 200209165

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN APLIKASI *QUIZZZ* BERBASIS KODE *QUICK*
RESPONSE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

CUT WILDA RAHMINA
NIM. 200209165

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP. 197907162007102002

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZ* BERBASIS KODE *QUICK*
RESPONSE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V MIN 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 30 Desember 2024 M
28 Jumadil Akhir 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP. 197907162007102002

Fanny Fajria, M.Pd.
NIP. -

Penguji I,

Penguji II,

Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198203042005012004

Nida Jarmita, S.Pd.I., M. Pd.
NIP. 198402232011012009

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mulok, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19730102 199703 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Wilda Rahmina
NIM : 200209165
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Kode *Quick Response* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIN 11 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Desember 2024
Yang Menyatakan,



Cut Wilda Rahmina
NIM. 200209165

ABSTRAK

Nama : Cut Wilda Rahmina
NIM : 200209165
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Kode *Quick Response* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 11 Banda Aceh
Pembimbing : Daniah, S. Si., M. Pd.
Kata Kunci : Model *Problem Based Learning*, Aplikasi *Quizizz* Berbasis Kode *Quick Response*, Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tidak maksimalnya hasil belajar siswa saat proses pembelajaran. Hasil belajar rendah yang diperoleh siswa disebabkan oleh minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif berbantuan teknologi. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 11 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu jenis *quasi eksperimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V-2 berjumlah 30 siswa dan kelas V-3 berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang meliputi *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS (*Statistical Program for Social Science*) versi 30.0. Adapun hasil dan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 11 Banda Aceh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Dengan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayahanda T. Bustami. Terimakasih selalu memberikan yang terbaik untuk penulis serta doa dan keridhaan yang selalu diberikan kepada penulis.
2. Pintu surgaku, ibunda tercinta Cut Juliah. Terimakasih telah percaya atas semua keputusan yang telah penulis ambil untuk melanjutkan cita-citanya serta semua doa dan keridhaan yang selalu ibunda berikan kepada penulis.
3. Cinta kasih kakakku, Cut Novitasari, Cut Syurfati Hilmiah dan abangku, T. M Haris Siddiq, T. M Hidayatul Sadiqin serta adikku Cut Putri Nabila. Terimakasih telah memberikan semangat, dukungan yang luar biasa kepada penulis, mendengarkan keluh kesah penulis, dan selalu ada di saat penulis butuhkan.
4. Teman seperjuangan Aida Fajriah, Bunga Syafiq Munira, Melly Marlida, Putro Alifa, dan Salwa Raisha. Terimakasih telah menemani penulis melewati hari-hari indah, canda tawa, suka dan duka selama perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
5. Diri sendiri yang sudah mampu bertahan melewati berbagai rintangan hingga akhir. Terimakasih untuk selalu tegar dan kuat hingga titik ini. Terimakasih Cut Wilda Rahmina, kamu hebat bisa menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Allah Subhanahu wata'aalaa yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Shalallahu Alaihi Wassalam. Alhamdulillah dengan adanya petunjuk dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar Strata satu (S1) pada Program Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan Judul **“Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Kode *Quick Response* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIN 11 Banda Aceh”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan penuh rasa hormat perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A. M. Ed., Ph. D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Mulia, S. Pd. I., M. Ed. selaku Sekretaris serta seluruh jajaran dan staf maupun karyawan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

4. Ibu Daniah, S. Si., M. Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini terselesaikan.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak ilmu.
6. Bapak Bakhtiar, S. Ag., M. Ag. Selaku Kepala MIN 11 Banda Aceh yang memberikan izin kepada penulis untuk mengumpulkan data disekolah tersebut.
7. Besar terima kasih penulis kepada pihak perpustakaan dan ruang baca PGMI yang telah membantu penulis dari masa perkuliahan hingga selesai skripsi.
8. Terima kasih penulis sampaikan kepada pihak sekolah MIN 11 Banda Aceh terkhususnya Ibu Aisah, S. Pd. selaku guru mata pelajaran IPAS yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian di kelas dan peserta didik kelas V yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak untuk memberikan saran untuk perbaikan pada masa mendatang.

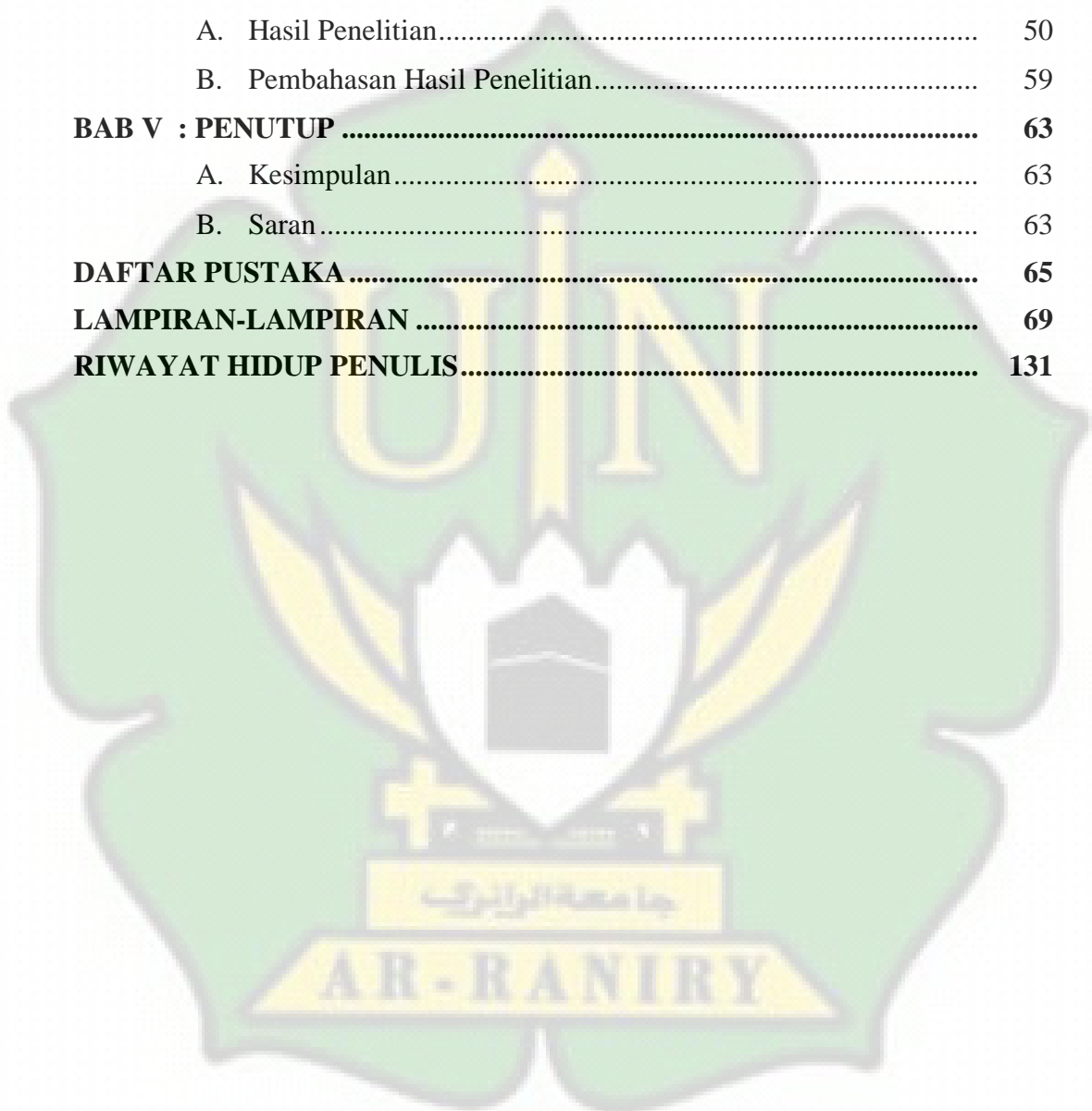
Banda Aceh, 17 Desember 2024
Penulis,

Cut Wilda Rahmina
NIM. 200209165

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ix
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	9
F. Hipotesis Penelitian	12
BAB II : LANDASAN TEORI.....	13
A. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	13
B. Aplikasi <i>Quizizz</i>	20
C. Kode <i>Quick Response</i>	23
D. Aplikasi <i>Quizizz</i> Berbasis Kode <i>Quick Response</i>	24
E. Hasil Belajar	32
F. Pembelajaran IPAS.....	36
BAB III : METODE PENELITIAN.....	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Variabel Penelitian	43

E. Instrument Pengumpulan Data	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V : PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	131



DAFTAR GAMBAR

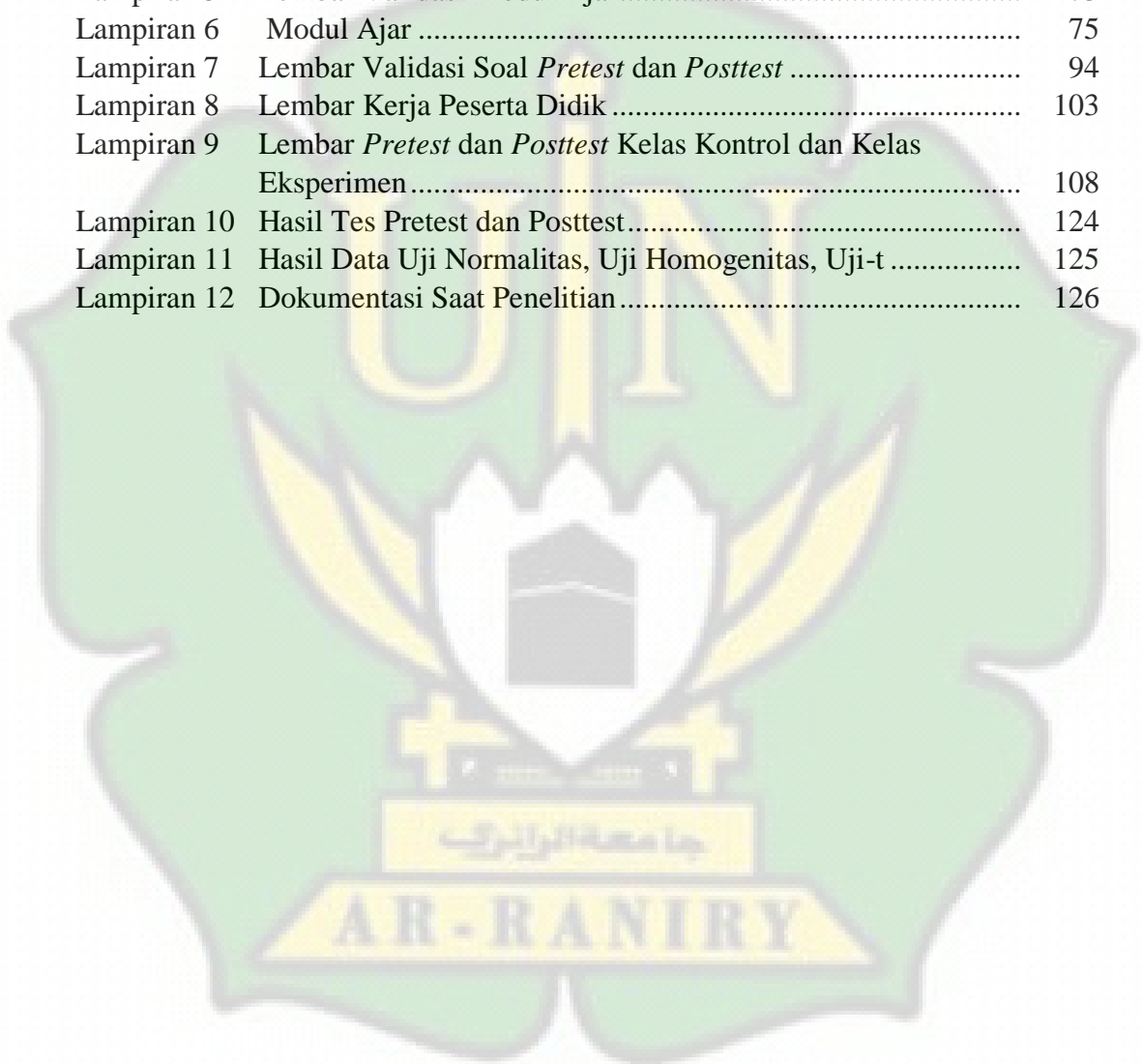
Gambar 2. 1	Aplikasi <i>Quizizz</i>	22
Gambar 2. 2	Kode <i>Barcode</i>	24
Gambar 2. 3	Pengisian Email dan <i>Password</i>	25
Gambar 2. 4	Tampilan Menu Kategori <i>Quizizz</i>	25
Gambar 2. 5	Beranda <i>Quizizz</i> Guru.....	26
Gambar 2. 6	Mari Buat <i>Quiz</i>	26
Gambar 2. 7	Contoh Penamaan <i>Quiz</i>	26
Gambar 2. 8	Jenis Pilihan Pertanyaan.....	27
Gambar 2. 9	Soal Kuis Pilihan Ganda.....	27
Gambar 2. 10	Tanda Centang dan Simpan Soal.....	27
Gambar 2. 11	Mulai <i>Quiz</i>	28
Gambar 2. 12	Pilihan Mode Kertas.....	28
Gambar 2. 13	Kode <i>Quick Response</i> dalam Aplikasi <i>Quizizz</i>	29
Gambar 2. 14	Siklus Air.....	37
Gambar 2. 15	Skema Proses Siklus Air	39
Gambar 4. 1	Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Elemen dan Capaian Pembelajaran IPAS Fase C	11
Tabel 2. 1	Langkah-langkah model <i>problem based learning</i> menurut Arends	16
Tabel 2. 2	Langkah-langkah model <i>problem based learning</i> menurut Sugianto.....	17
Tabel 2. 3	Langkah-langkah model <i>problem based learning</i> menurut Hosnan.....	18
Tabel 3. 1	Desain Penelitian.....	41
Tabel 3. 2	Indikator Soal Pilihan Ganda Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
Tabel 3. 3	Standar Pencapaian Hasil Belajar	47
Tabel 3. 4	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	47
Tabel 4. 1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	50
Tabel 4. 2	Hasil Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> siswa MIN 11 Banda Aceh .	51
Tabel 4. 3	Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol dan Eksperimen	53
Tabel 4. 4	Hasil Data Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
Tabel 4. 5	Data Hasil Uji Homogenitas	56
Tabel 4. 6	Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Samples Test</i>	57
Tabel 4. 7	Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Sample Test</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Mahasiswa.....	69
Lampiran 2	Surat Izin Melakukan Penelitian	70
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	71
Lampiran 4	Surat Keterangan Lulus Plagiasi	72
Lampiran 5	Lembar Validasi Modul Ajar.....	73
Lampiran 6	Modul Ajar	75
Lampiran 7	Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94
Lampiran 8	Lembar Kerja Peserta Didik	103
Lampiran 9	Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	108
Lampiran 10	Hasil Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	124
Lampiran 11	Hasil Data Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji-t	125
Lampiran 12	Dokumentasi Saat Penelitian.....	126



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini memberikan banyak dampak positif yang dapat dirasakan terutama di bidang pendidikan. Salah satu contoh kemajuan teknologi yang dapat kita rasakan yaitu dengan adanya internet. Penggunaan internet dapat memudahkan manusia sebagai sarana akses informasi maupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan mengajar. Adanya teknologi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk mempermudah aktivitas dan mempercepat proses pembelajaran.¹ Karena dengan memanfaatkan teknologi dapat membantu guru dalam proses pembelajarannya dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini mengharuskan seorang guru menguasai dan dapat memanfaatkan teknologi secara baik.

Kurikulum Merdeka memiliki beberapa kebijakan baru, salah satunya adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka tersebut kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Berkaitan dengan kebijakan tersebut, diperlukan sebuah penyesuaian oleh peserta didik karena akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

¹ Rini, *Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2023), h. 65.

Hasil belajar merupakan capaian dari aktivitas belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kelas V di MIN 11 Banda Aceh, ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP pada pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu 75. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu pada model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model konvensional sehingga pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada pendidik dan tidak ada kerjasama yang terjalin antar peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan tidak inovatif dan hanya mengacu pada satu sumber belajar tertentu. Pendidik hanya fokus terhadap penjelasan materi, pengulangan materi dan hafalan. Akibatnya, peserta didik menjadi penerima yang pasif, mereka hanya menerima dan mendengarkan pengetahuan dari pendidik. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap cara berpikir peserta didik dalam mencari solusi dari masalah yang timbul sehingga selama proses maupun hasil belajar menjadi kurang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka cara yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan hasil belajar adalah dengan merencanakan pembelajaran yang melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, maka dari itu

diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar peserta didik yang aktif, menjalin kerjasama antar peserta didik, dan dapat memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar dan bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Dengan model *problem based learning* ini peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.² Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.³

Pembelajaran dengan model *problem based learning* akan lebih baik bila ditambah dengan penggunaan media pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan membuat suasana belajar menjadi menarik. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar perlu diukur dalam bentuk tes penilaian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami

² Erlinda, Misbahul Jannah, Wati Oviana, "Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 17 Aceh Selatan", (*Jurnal Pencerahan*, 2020), Vol. 14, No. 1, h. 2.

³ Sastriani, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gugus Wijaya Kusuma Ngaliyan Semarang*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), h. 21-22.

materi pelajaran.⁴ Media pembelajaran yang akan digunakan bersama dengan model *problem based learning* adalah aplikasi *quizizz*.

Quizizz merupakan sebuah *web tool* atau aplikasi pendidikan yang berupa permainan dalam bentuk kuis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran. *Quizizz* adalah sebuah *web tool* yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan.⁵ Aplikasi *quizizz* sangat cocok digunakan karena dapat membuat kuis interaktif untuk siswa supaya pembelajaran di kelas lebih aktif dan akan sangat membantu belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Karena dengan media ini siswa dapat belajar sambil bermain. Peneliti berharap dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *quizizz* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Awalnya *quizizz* hanya dapat dimainkan pada *smartphone* ataupun komputer melalui *web* atau aplikasi dengan jaringan internet, namun dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan tidak semua sekolah memperbolehkan siswanya untuk membawa *smartphone* ke sekolah, *quizizz* telah menghadirkan inovasi dengan mengembangkan atau menciptakan fitur-fitur yang membuat siswa tertarik serta termotivasi untuk menyelesaikan kuis dengan benar.

⁴ Yeni Fitra Surya, *Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 011 Langgini Kabupaten Kampar*, (Riau: Jurnal Basicedu, 2017), h. 150.

⁵ Fenny Selviana, dkk, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Statistika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kota Bumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021*, (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kota Bumi, 2022), h. 4.

Salah satu fitur tersebut yaitu kode *quick response*.⁶ Kode *quick response* pada aplikasi *quizizz* berfungsi sebagai tautan atau jawaban dari kuis yang dapat menghubungkan *smartphone* dengan komputer. Dengan menggunakan fitur kode *quick response* siswa tidak perlu membawa *smartphone* ke sekolah. Guru cukup memproyeksikan pertanyaan kuis di komputer dan siswa dapat menjawab dengan menunjukkan kode *quick response* serta guru dapat menscan kode tersebut dengan *smartphone*.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Selain menguasai materi, seorang guru harus mampu menggunakan model, media, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemahaman siswa tidak akan maksimal jika metode, model, media pembelajaran yang dipilih kurang tepat, sehingga akan berdampak pada pencapaian materi dan tujuan pembelajaran.⁷

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yussi Sinta Dewi, Sardulo Gembong, dan Sunarti dengan judul Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Air Dengan Media Digital *Quizizz Paper Mode* Pada Siswa Kelas V di SDN Bandar. Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa melalui media digital *quizizz paper mode*, pemahaman konsep IPA siswa meningkat dan presentase pemahaman konsep IPA siswa meningkat dari pra siklus 35% menjadi

⁶ Yussi Sinta Dewi, dkk, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siklus Air Dengan Media Digital *Quizizz Paper Mode* Pada Siswa Kelas V di SDN Bandar Tahun Pelajaran 2022/2023", (Bandar: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023), h. 14.

⁷ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI), 2013), h. 11.

siklus I 60% dan siklus II 100%. Perbedaan dari hasil penelitian ini yaitu penelitian ini penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan yang ingin peneliti teliti yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dan menggunakan model *problem based learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Dina Yuliy Bestiyana, dkk, dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL menggunakan *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN Cimara.⁸ Perbedaan penelitian ini yaitu menggunakan media *wordwall* terhadap motivasi belajar sedangkan yang ingin peneliti teliti yaitu menggunakan media aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurul Qalbi Ahmad dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample*

⁸ Dina Yuliy Bestiyana, dkk, "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka". *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 10, No. 3, September 2024, h. 5.

ttest.⁹ Perbedaan penelitian ini dengan yang ingin peneliti teliti adalah peneliti menggunakan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar yang mana menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent pretest-posttest* dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Kode *Quick Response* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIN 11 Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIN 11 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIN 11 Banda Aceh.

⁹ Nurul Qalbi Ahmad, *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kabupaten Gowa*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah, 2024), h. 67.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dan guru sebagai acuan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan model yang tepat dan media ajar berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna agar siswa lebih aktif dan kritis dalam belajar sehingga siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi masukan dan rekomendasi bagi guru untuk dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa dengan model dan media pembelajaran berbasis digital sebagai strategi dalam meningkatkan kualitas mengajar.
- c. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman dan meningkatkan kemampuan untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan mengaplikasikan media berbasis digital seperti *quizizz*, serta dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pemahaman terhadap istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, maka penulis memberikan batasan pengertian sebagai berikut:

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

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah terhadap materi yang sedang dipelajari secara nyata serta sikap percaya diri dan kerja sama. Adapun model *problem based learning* yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari lima langkah yaitu mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *quizizz* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik, tentunya sangat menyenangkan bagi siswa dan mempermudah guru dalam melakukan penilaian pada siswa. Aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini yaitu sebagai media pembelajaran di era digital yang mana dapat meningkatkan pemahaman materi, dan semangat belajar yang berdampak positif bagi keaktifan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal di era digital.

3. Kode *Quick Response*

Kode *quick response* adalah *barcode* (kode batang) dua dimensi yang bisa memberikan beragam jenis informasi secara langsung. Kode *quick response* dalam penelitian ini adalah kode batang yang terdapat pada selembar kertas sebagai lembar jawaban yang akan membuat peserta didik mengikuti kuis secara langsung dan interaktif tanpa menggunakan perangkat *smartphone*.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam proses pembelajaran atau hasil belajar merupakan bentuk dari keberhasilan setelah seseorang melakukan pembelajaran. Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang membahas tujuan pembelajaran berkaitan dengan proses mental yang dimulai dari tingkat rendah sampai ke tingkat tinggi, yaitu evaluasi.

5. Pembelajara IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. materi yang digunakan dalam penelitian ini ialah tentang siklus air yang terdapat pada buku pelajaran IPAS kurikulum merdeka pada bab 4 “Ayo Berkenalan dengan Bumi kita” dengan topik B “Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah-

ubah". Siklus air atau yang juga dikenal dengan siklus hidrologi merupakan proses sirkulasi yang dialami air secara berkelanjutan dalam sistem atmosfer bumi. Rangkaian sirkulasi air ini terjadi di alam yang meliputi sejumlah proses mulai dari evaporasi, transpirasi, kondensasi, presipitasi hingga infiltrasi.

Pada pembelajaran IPAS Fase C, peserta didik diperkenalkan dengan sistem-perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Tabel 1. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran IPAS Fase C

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	Peserta didik mendemostrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

F. Hipotesis Penelitian

Adapun perumusan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIN 11 Banda Aceh.

H₀: Tidak terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berbasis kode *quick response* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIN 11 Banda Aceh.

