

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang untuk meningkatkan kemampuan seseorang, karena dengan belajar seorang akan mengalami perubahan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Khasanah, (2022:3) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau keterampilan yang diperoleh seseorang melalui kegiatan. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Berdasarkan Slameto (2003) : Belajar pada dasarnya merupakan suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Selain itu, Trianto (2011) : Belajar sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses sadar dan disengaja yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan kemampuan, pengetahuan, maupun tingkah laku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat relatif permanen, mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, serta bukan semata-mata hasil dari pertumbuhan fisik atau faktor bawaan sejak lahir. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai inti dari proses pendidikan yang memungkinkan seseorang berkembang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu, dan dari sekadar pengalaman menuju pada peningkatan kualitas diri secara menyeluruh.

### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah proses yang rumit, yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru ke siswa. Mengajar merupakan suatu kemampuan dan keterampilan yang wajib dikuasai oleh guru dimana pengetahuan yang dipelajari akan menambah kemampuan tersebut. Ali, M. (2020:8) “Mengajar adalah segala usaha yang disengaja untuk memberikan peluang bagi siswa agar proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”. Sudjana, (2019:28) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar-mengajar”. Rahmat Pupu Saeful, (2019:4) menyatakan bahwa “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada peserta didik, atau usaha untuk mewariskan budayaa masyarakat kepada generasi berikut sebagai penerus generasi.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses yang rumit, terstruktur, dan disengaja yang dilakukan guru untuk terjadinya pembelajaran siswa sesuai dengan tujuan pendidikan. Mengajar tidak hanya menyampaikan pengetahuan semata, melainkan melibatkan peran guru dalam menyusun dan lingkungan belajar, menumbuhkan motivasi, serta menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Selain itu, mengajar juga berperan sebagai jembatan sosial, untuk mewariskan nilai, budaya, pengalaman, dan keterampilan dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya. Oleh karena itu, mengajar adalah keahlian profesional guru yang memerlukan pengetahuan, kreativitas, serta kemampuan yang baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses, yaitu proses pengaturan, pengorganisasian lingkungan di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan arahan atau bantuan kepada peserta didik dalam

melakukan proses belajar. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Endang Sri Wahyuni (2020:1) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Yolandasari (2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Menurut Rumsan dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi yang terencana antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu dengan tujuan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar. Pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai penyampaian materi, tetapi juga mencakup upaya guru dalam mengatur dan mengorganisasi lingkungan, memberikan bimbingan, serta menggunakan media yang tepat agar peserta didik termotivasi dan mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Proses ini dapat berlangsung secara langsung melalui tatap muka maupun tidak langsung dengan bantuan media pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran dapat dipandang sebagai kegiatan yang bersifat kolaboratif, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi yang bermakna.

#### 2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. pengertian hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dapat dilihat dari skor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu.

Menurut Nana Sudjana dalam Haryanto (2022:28) “Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai bukti dari hasil belajar yang mencakup dalam bidang afektif dan juga psikomotorik”. Mulyono dalam Zaiful, dkk. (2019:11) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sani, Ridwan Abdullah, (2019:38) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah pengetahuan tingkah laku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan ) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar”.

Dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya tercermin dalam perolehan skor tes sebagai ukuran keberhasilan akademik, tetapi juga tampak dalam perubahan sikap, keterampilan, dan perilaku siswa setelah menjalani pengalaman belajar. Dengan kata lain, hasil belajar adalah indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana tujuan instruksional tercapai. Hasil ini bersifat menyeluruh, meliputi penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **2.1.5. Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.5.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa latin dari dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media dapat diartikan sebagai alat wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Diana Nur, dkk (2022) media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Aisyah Nurhikmah dkk, 2023). media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ informas yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdayaguna (Sufri Mashuri, 2019).

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

### **2.1.5.2 Pengertian Aplikasi Quizizz**

*Quizizz* adalah alat pembelajaran yang menggunakan kuis online. Selain dapat diunduh melalui app store atau playstore, quizizz ini sangat menarik untuk dicoba langsung melalui browser. Menurut peneliti Dewi Sman et al., 2019 *quizizz* adalah12

salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat baik untuk melakukan penilaian dengan cepat dan langsung, yang memungkinkan guru untuk memberikan pengayaan atau remedial kepada siswa mereka agar mereka dapat memperoleh keterampilan dasar berikutnya. Oleh karena itu, media *quizizz* ini dapat meningkatkan minat siswa selama pelajaran. *quizizz* juga merupakan sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan menumbuhkan rasa bersaing antar siswa, yang menghasilkan evaluasi yang positif.

### **2.1.5.3 Kendala Dan Kelebihan Aplikasi *Quizizz***

Adapun kendala dan kelebihan dari aplikasi *quizizz* sebagai berikut :

#### 1) Kendala aplikasi *quizizz*

Jaringan internet yang buruk merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran menggunakan *quizizz*. Siswa mungkin tidak dapat ke aplikasi *quizizz* ketika guru memberikan materi atau soal karena keterbatasan jaringan internet. Jika jaringan buruk maka pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi *quizizz* akan terkena dampaknya, dengan pengguna tidak dapat masuk atau keluar dari aplikasi.

#### 2) Kelebihan aplikasi *quizizz*

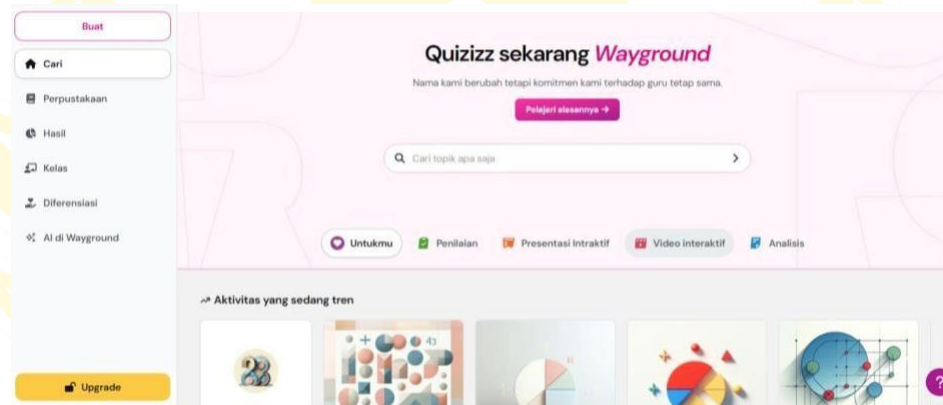
Kelebihan memakai aplikasi *quizizz* ialah hasil belajar bisa dilihat secara langsung saat peserta didik telah mengerjakan soal yang di berikan. Hasil belajar peserta didik dapat juga dilihat oleh pendidik, yang juga dapat melihat rekap nilai mereka sendiri. Peserta didik juga dapat melihat peringkat dan hasil belajar langsung dalam bentuk skor. Saat memakai aplikasi *quizizz*, para siswa bisa melihat jawaban yang benar jika mereka menjawab pertanyaan yang salah, dan jika mereka mendapatkan skor rendah, mereka dapat mencoba lagi.

Sebagai tinjauan dari dokumen yang ditemukan, khususnya gambar pada portal siswa aplikasi *quizizz* di mana siswa dapat melihat jawaban yang benar dengan warna hijau dan jawaban yang salah dengan warna merah. Terlihat juga seberapa besar usaha siswa dalam mengerjakan soal-soal tersebut, serta fakta bahwa hasil belajar hanya dapat dilihat melalui portal guru di aplikasi *quizizz*.

#### 2.1.5.4 Langkah-Langkah Cara Menggunakan Aplikasi Quizizz

Adapun cara pengoperasian dari aplikasi *quizizz*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Buka aplikasi atau website *Quizizz* [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) , kemudian klik “Get Started”.
- 2) Jika Anda ingin menggunakan materi pembelajaran atau kuis yang sudah ada, Anda dapat menggunakan kotak "Cari Kuis" dan telusuri. Lanjutkan ke langkah setelah memilih kuis atau materi. Sebaliknya, jika Anda ingin membuat kuis Anda sendiri, pilih panel "Buat", lalu panel "Daftar", lalu lengkapi formulir yang tersedia.



- 3) Pilih nama dan gambar yang sesuai untuk kuis. Anda dapat memilih bahasa dan pengaturan privasi Anda sendiri melalui Kuis.
- 4) Untuk menjawab pertanyaan dan mengisi jawaban, klik ikon "Salah" untuk pertanyaan yang salah dan ikon "Benar" untuk jawaban yang benar.
- 5) Pilih "Pertanyaan Baru" dan ulangi langkah.
- 6) Tekan "Selesai" di pojok kanan atas
- 7) Pilih rentang kelas, mata pelajaran, dan topik yang sesuai. Ulangi hingga semua pertanyaan selesai dibuat. Anda juga dapat menambahkan tag untuk mempermudah pencarian.

- 8) Anda dapat menentukan "Mainkan Langsung" atau "Pekerjaan Rumah" dan pilih atribut yang Anda inginkan.
- 9) Siswa dapat langsung mengunjungi [www.quizizz.com/join](http://www.quizizz.com/join) dan menyetikkan kode untuk mengikuti kuis langsung atau menyelesaikan pekerjaan rumah mereka.
- 10) Setelah siswa menyelesaikan kuis, refresh halaman Anda untuk melihat hasilnya. Sebelumnya, siswa juga akan diminta untuk memasukkan nama mereka untuk identifikasi.

### **2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPAS**

Menurut Susanto (2022:167) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan.

Selanjutnya Menurut Kurniasih (2020:287) menyatakan bahwa IPAS adalah ilmu mengenai tentang gejala-gejala alam yang tersusun secara sistematis bersumber pada percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Inggit (2023:21) Kemendikbud, menyatakan bahwa salah satu implikasi penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar adalah terintergrasinya mata pelajaran IPA dan IPS dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya untuk memberikan pemahaman siswa tentang lingkungan hidup secara menyeluruh.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan usaha sistematis untuk memahami gejala dan fenomena alam maupun sosial melalui kegiatan pengamatan, percobaan, dan penalaran, sehingga diperoleh kesimpulan yang ilmiah dan bermakna bagi peserta didik. IPAS tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teoretis tentang alam semesta dan kehidupan sosial, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan sikap ilmiah. Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan integrasi antara IPA dan IPS yang

bertujuan memberikan pemahaman utuh mengenai lingkungan hidup serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.

### **2.1.7 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Menurut Sunendar (2022:18) terdapat 6 tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterkaitan serta ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 6) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik menjadi anggota satu kelompok masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah membentuk peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu, kepedulian terhadap lingkungan, pemahaman sosial, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap ilmiah, kepedulian terhadap alam, pemahaman terhadap diri dan masyarakat, serta kemampuan untuk berkontribusi dalam menyelesaikan masalah baik di lingkup pribadi, sosial,

maupun lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran IPAS berperan penting dalam mempersiapkan siswa agar mampu menjadi individu yang cerdas, peduli, bertanggung jawab, dan siap menghadapi tantangan kehidupan di tingkat lokal, nasional, maupun global.

### **2.1.8 Pengertian Ekosistem**

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup (biotik) dengan lingkungannya (abiotik). Hubungan ini bersifat saling memengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Ekosistem terdiri dari berbagai unsur yang bekerja secara utuh dan menyeluruh, membentuk satu tatanan kehidupan. Di dalam ekosistem, terjadi interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik. Interaksi tersebut melibatkan aliran energi yang berasal dari matahari sebagai sumber energi utama, kemudian ditransfer melalui rantai makanan dari produsen ke konsumen hingga pengurai. Selain itu, terjadi juga siklus materi antara komponen biotik dan abiotik, misalnya siklus air, karbon, dan nitrogen, yang menjaga keseimbangan ekosistem.

Organisme dalam suatu komunitas tidak hanya bergantung pada lingkungan, tetapi juga beradaptasi dengan kondisi fisik yang ada. Sebaliknya, organisme juga dapat memengaruhi lingkungan untuk keberlangsungan hidupnya. Contohnya, tumbuhan berperan menghasilkan oksigen melalui fotosintesis, sementara hewan dan manusia menghirup oksigen tersebut untuk bernapas. Agar ekosistem berjalan dengan baik, diperlukan harmoni atau keseimbangan antara semua komponen di dalamnya. Harmoni dalam ekosistem berarti setiap makhluk hidup menempati perannya masing-masing sesuai dengan kedudukan dan fungsinya.

#### **1) Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan**

Dalam ekosistem ada produsen (tumbuhan hijau yang membuat makanan sendiri), konsumen (hewan atau manusia yang memakan tumbuhan atau hewan lain), dan dekomposer (pengurai, misalnya bakteri dan jamur). Semua saling berhubungan dalam rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Jika satu komponen terganggu,

keseimbangan ekosistem bisa rusak. Misalnya, jika pemangsa punah, jumlah hewan mangsanya bisa berlebihan dan mengganggu tumbuhan.

2) Interaksi antar Makhluk Hidup

- a) Predasi: hubungan antara pemangsa dan mangsa (contoh: ular memakan tikus).
- b) Kompetisi: persaingan antar makhluk hidup untuk mendapatkan makanan atau tempat tinggal.
- c) Simbiosis: hubungan saling ketergantungan, misalnya:

- Mutualisme: saling menguntungkan (lebah dan bunga).
- Parasitisme: satu pihak untung, pihak lain dirugikan (cacing pita di usus manusia).
- Komensalisme: satu pihak untung, pihak lain tidak dirugikan (ikan remora dengan ikan hiu).

3) Keseimbangan Ekosistem

Ekosistem akan harmonis jika semua komponennya bekerja sesuai perannya.

Namun, keseimbangan ini bisa terganggu oleh:

- Bencana alam: banjir, gempa, kebakaran hutan.
- Kegiatan manusia: penebangan liar, pencemaran, perburuan hewan.

Jika terganggu, diperlukan usaha manusia untuk menjaga kelestarian, seperti reboisasi, pengelolaan limbah, dan perlindungan satwa langka.

### **2.1.9 Pengertian *Problem Based Learning (PBL)***

*Problem-Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Widiaworo (2018:149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat

memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk belajar dan bekerja keras secara kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons (Widiasworo, 2018:149-150). *Problem Based Learning* bertujuan membantu peserta didik mampu dalam menghadapi situasi kehidupan nyata dan mempelajari bagaimana orang dewasa berperan (Arends, 2012:398). Kurniawan dan Wuryandani (2017:12) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan “salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma *constructivism* yang sangat mengedepankan peserta didik dalam belajar dan berorientasi pada proses kegiatan pembelajaran”. *Problem-based learning* merupakan proses pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sebagai konteks berpikir agar peserta didik memiliki keterampilan dan dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan konsep yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dibahas (Lidinillah, 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran dengan proses pembelajarannya peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan dunia nyata dan dilakukan saat pembelajaran dimulai sebagai stimulus sehingga dapat memicu peserta didik untuk belajar dan bekerja keras dalam memecahkan suatu permasalahan.

## **2.2 Kerangka Berfikir**

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan pondasi penting bagi perkembangan siswa. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih sering dilakukan secara konvensional, sehingga suasana belajar terasa monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan berakibat pada hasil belajar yang belum optimal. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor

internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat, dan kesiapan siswa, sementara faktor eksternal meliputi metode serta media pembelajaran yang digunakan guru. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa.

*Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dengan konsep *game-based learning* yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Melalui fitur-fitur yang dimilikinya, *Quizizz* dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta menyediakan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga termotivasi untuk berkompetisi secara sehat dan memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini pada akhirnya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan kata lain, semakin tepat penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz*, maka semakin besar pula peluang meningkatnya hasil belajar siswa di sekolah dasar.

### 2.3 Hipotesis penelitian

Menurut Sugiyono (2017), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis dinyatakan dalam bentuk hubungan antarvariabel yang dapat diukur. Terdapat dua hipotesis yang dirumuskan, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).<sup>20</sup>

- a. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD MIS Kesuma elkaemde.

- b. Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD MIS Kesuma elkaemde.

#### 2.4 Penelitian Relevan

No	Judul & Penulis	Metode	Hasil/Pengaruh	Kelebihan	Kekurangan
1	<b>Maharani, Fitri dkk.(2023)</b> -Pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar	Eksperimen dengan desain Pretest-posttest	<i>Quizizz</i> berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV	-Desain pretest-posttest -Instrumen diuji (validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda) -Analisis lengkap (uji t, N-Gain, R-Square)	-Tidak ada kelompok control -Perlakuan hanya 2 pertemuan -Lokasi terbatas pada 1 sekolah
2	<b>Arrahim, rini endah sugiharti &amp; hanayuliati (2022)</b> -Pengaruh media pembelajaran <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar	Systematic literature review (SLR) dari 15 artikel	<i>Quizizz</i> efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan aktivitas siswa	-cakupan luas (berbagai mata pelajaran & jenjang) - membahas aspek kognitif, motivasi, aktivitas -memberi solusi praktis atas	-Tidak ada data primer - Potensi bias tergantung kualitas artikel - kendala teknis(internet perangkat)

	siswa sekolah dasar			kendala penggunaan	kurang dieksplorasi
3	<p><b>Lehan, Andriyani A.D. dkk. (2024)</b></p> <p>-Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDK Santo Yoseph 3</p>	<p>Eksperimen dengan desain pretest-posttest</p>	<p>Quizizz meningkatkan hasil belajar ipas siswa kelas V (N-gain0,70= kategori tinggi)</p>	<p>-relevan dengan mata pelajaran IPAS</p> <p>-sampel total kelas (28 siswa)</p> <p>-Analisis dengan uji normalitas &amp; N-Gain</p> <p>-Menunjukkan siswa lebih aktif dan senang belajar</p>	<p>-tidak ada kelompok kontrol</p> <p>-Perlakuan hanya 1 kali pertemuan - Lokasi terbatas pada sekolah unggulan</p>