

**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**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Nurul Qalbi Ahmad

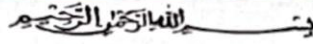
105401105520

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurul Qalbi Ahmad NIM 105401105520**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/05 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jumat 09 Agustus 2024**.

Makassar, 30 Muharram 1446 H
05 Juli 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. H. Abd. Rakhim Nanda, M.L., IPU. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 2. Dr. Hj. Rosleny Babo, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Dr. Lukman Ismail, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkp@unismuh.ac.id
Web : www.fkp.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : 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

Mahasiswa yang bersangkutan :


Nama : Nurul Qalbi Ahmad
NIM : 105401105520
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi
persyaratan untuk diujikan.

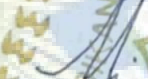
Makassar, Juli 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dr. H.J. Roslery Babo., M.Pd.
NIDN. 0018045904

Pembimbing II



Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0905058603

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Qalbi Ahmad
Nim : 105401105520
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : 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

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nurul Qalbi Ahmad



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Qalbi Ahmad
Nim : 105401105520
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Perjanjian



Nurul Qalbi Ahmad

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (*Q.S Al-Insyirah: 5-6*)”

“Hargailah perjuanganmu, jangan pernah membandingkan proses mu dengan orang lain”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (*Q.S Al-Baqarah: 286*)”

“Jangan takut gagal, sebab kegagalan bukanlah akhir dari segalanya (*B.J. Habibie*)”

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, sahabatku, serta diriku sendiri, atas do'a dan keikhlasannya dalam mendukung setiap langkah dan proses yang ku lewati dalam penulisan ini.

ABSTRAK

Nurul Qalbi Ahmad, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Ibu Dr. Hj Rosleny Babo, M.Pd dan pembimbing II Bapak Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu mengetahui apakah ada 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen melalui pendekatan *one group pretest dan posttest*, data diolah menggunakan SPSS versi 26 *windows*, dengan sampel penelitian sebanyak 23 siswa Kelas IV. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, dan teknik analisis inferensial, dimana data yang terkumpul diolah dan di analisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

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 dapat dilihat dari analisis data deskriptif angket minat belajar siswa memperoleh rata-rata 94,39 dan hasil belajar pretest siswa memperoleh nilai 48,91 sedangkan nilai *posttest* siswa memperoleh nilai 80,22. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y, dan setelah dilakukan uji *paired sample t-test* telah diperoleh hasil $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa IV SD Inpres Bontomanai terdapat peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Minat, Hasil Belajar siswa, IPS.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Alhamdulillah atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi 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” dengan baik dan maksimal.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak hambatan, tantangan dan kesulitan, namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan motivasi, waktu, tenaga dan pikiran serta banyak do'a dan masukan yang diberikan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Ernawati, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, masukan dan arahan yang ibu berikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.

6. Bapak Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen pembimbing II, penulis mengucapkan terima kasih banyak atas bimbingan, bantuan yang bapak berikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Terima kasih juga kepada kedua orang tuaku tersayang bapak Ahmad dan ibu Suriati yang selalu mendukung, mendoakan kebaikan kepada anaknya-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta dan menjadi tempat ternyaman yang peneliti dapatkan selama proses penyusunan skripsi.
8. Terima kasih juga kepada adekku Nurul Hidayah Ahmad yang membantu saya dalam pengurusan berkas.
9. Terima kasih juga kepada kakak Nursyahwa Arika, S.Pd, Novi Yuliana, S.Pd, dan Andi Aryasti, S.Pd, yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Terima kasih kepada sahabatku Nurul Amadyah, Bau Tiara Hasmar, Isra Auliyah, Qurrata A'yun Mager, Witasari yang telah memberikan banyak bantuan, tenaga, motivasi, masukan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi dan selalu menjadi pendengar dan pemberi solusi di setiap masalah.
11. Terima kasih juga kepada teman kelasku Andi Arbaina Fariza, Raudah Nailati, Asmaul Husna Ali, Nhabila Putri dan Siti Aisyah Ramadhani Fitri yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
12. Terima kasih juga kepada diriku sendiri karena sudah mampu berjuang sampai ditahap ini, terima kasih karena selalu kuat dalam menghadapi situasi apapun dan tetap semangat.

Makassar, Juli 2024



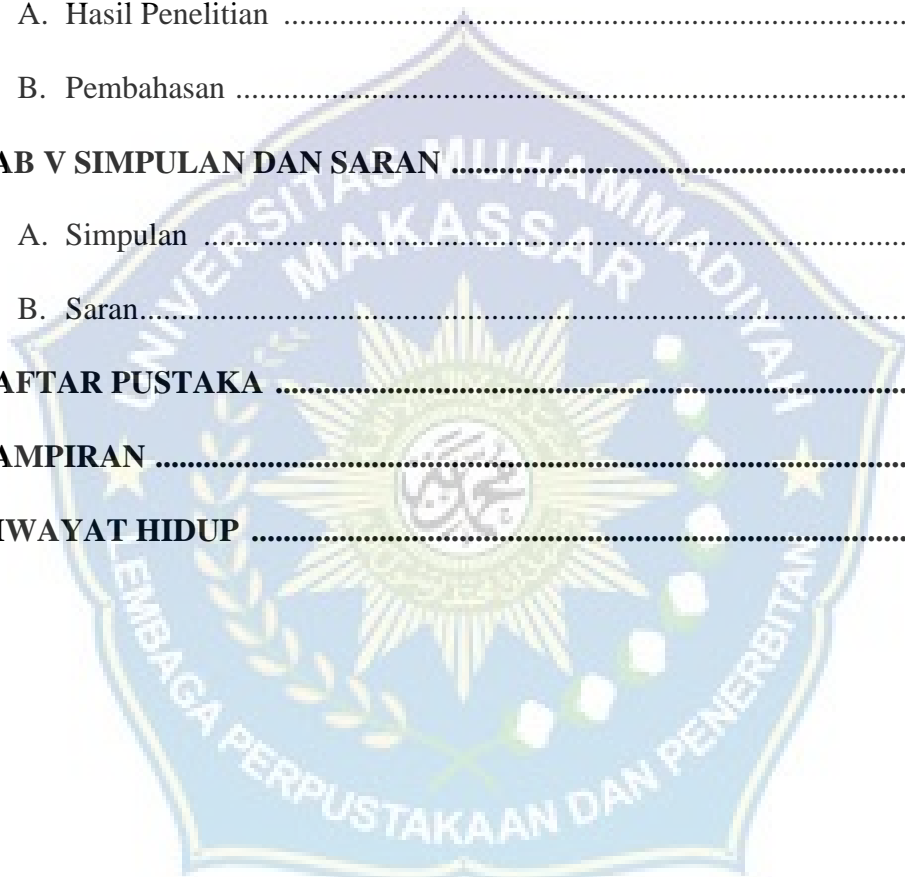
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	12
A. Kajian Teori	12
1. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	12
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	12
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ...	13
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	14

d. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	15
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	15
b. Kelebihan Aplikasi <i>Quizizz</i>	17
c. Kelemahan Aplikasi <i>Quizizz</i>	18
d. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	18
3. Minat Belajar	19
a. Pengertian Minat Belajar	19
b. Indikator Minat Belajar Siswa	20
4. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Indikator Hasil Belajar	22
5. Ilmu Pengetahuan Sosial	23
B. Kerangka Pikir	24
C. Hasil Penelitian Relevan	26
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel	39
D. Desain Penelitian	39
E. Variabel Penelitian	40

F. Definisi Operasional Variabel	40
G. Prosedur Penelitian	41
H. Instrumen Penelitian	42
I. Teknik Pengumpulan Data	44
J. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
A. Simpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	75
RIWAYAT HIDUP	143



DAFTAR TABEL

3.1	Skema Desain Penelitian	39
3.2	Pedoman Penskoran Butir Angket Minat Belajar Siswa	43
3.3	Penskoran Angket Minat Belajar	46
3.4	Kriteria Minat Belajar	46
3.5	Standar Pencapaian Hasil Belajar IPS	47
3.6	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	47
3.7	Penyajian Data Minat Belajar Siswa	49
3.8	Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	50
3.9	Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa	51
3.10	Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa	52
4.1	Statistik Hasil Belajar Siswa	53
4.2	Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil <i>Pretest</i>	55
4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	56
4.4	Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar <i>Posttest</i>	56
4.5	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	57
4.6	Output Uji Normalitas	59
4.7	Output Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	60

DAFTAR GAMBAR

2. 1 Bagan Kerangka Pikir	25
---------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	85
2. Data Minat Belajar Dan Hasil Belajar	110
3. Angket Minat Belajar	112
4. Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	114
5. Rubrik Penilaian Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	122
6. Lembar Observasi Guru	124
7. Lembar Observasi Siswa	126
8. Hasil Kerja Siswa Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	128
9. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Minat dan Hasil Belajar	121
10. Hasil Uji Normalitas	126
11. Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Sample T-Test</i>	127
12. Surat Izin Penelitian	128
13. Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian	130
14. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi	131
15. Hasil Turnitin Dan Bebas Plagiasi	134
16. Dokumentasi	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut (Rahman et al., 2022, hal. 2–3) merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mencapai kehidupan yang lebih baik (Suardi et al., 2023, hal. 139). Indonesia mengenal sistem pendidikan melalui tiga jalur yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal (Utami, 2020, hal. 94). Pendidikan formal merupakan kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, dan berjenjang di mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi, sedangkan pendidikan nonformal merupakan mekanisme pemberi peluang bagi setiap orang untuk memperkaya ilmu pengetahuan melalui pembelajaran seumur hidup seperti berdirinya TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Sedangkan pendidikan informal (keluarga) merupakan individu mendapat pendidikan pertama di dalam lingkungan keluarga seperti di didik untuk bersopan santun, memiliki moral sifat yang terpuji (Sulfasyah & Arifin, 2017, hal. 1–2)

Kurikulum merdeka merupakan salah satu program yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bapak Nadiem Makarim yaitu merdeka belajar dimana ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia. Tujuan

belajar mandiri adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi guru, siswa dan orang tua sebab merdeka belajar artinya proses pendidikan harus menciptakan suasana yang menyenangkan (Nasution, 2021, hal. 139).

SD Inpres Bontomanai merupakan lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dimana di sekolah tersebut sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Mata Pelajaran yang peneliti teliti yaitu IPS, di dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPS termasuk mata pelajaran yang tidak berdiri sendiri melainkan terintegrasi dalam mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran yang peneliti teliti yaitu IPAS tetapi terkhusus pada mata pelajaran IPS.

Pendidik atau guru memiliki arti dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dikemukakan pada Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Sutarsih & Misbah, 2021, hal. 71).

Seorang guru yang profesional mampu mengembangkan materi pembelajaran dengan menguasai metode, model dan media pembelajaran yang beragam untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu mengundang antusias dan juga minat belajar siswa.

Minat belajar menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dengan meningkatnya minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan di dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong peran aktif dan pemahaman siswa. Usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa berperan aktif dan membutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi, sehingga siswa akan berperan aktif dan dapat mencapai hasil yang diharapkan (Siswanti, 2019, hal. 227).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai dan penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes (Gulo, 2022, hal. 309)

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bersama guru kelas IV pada tanggal 1 september 2023 di kelas IV SD Inpres Bontomanai menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan informasi yang di peroleh, minat belajar siswa di SD Inpres Bontomanai masih tergolong rendah dimana pada saat guru menjelaskan materi pandangan siswa tidak terfokus, hal ini disebabkan penyajian materi yang disampaikan guru kurang tepat dan jarang menggunakan model dan media pembelajaran.

Dari hasil observasi oleh wali kelas IV di SD Inpres Bontomanai, sekolah tersebut telah menetapkan KKM untuk mata pelajaran IPS yaitu 70. Dari hasil observasi awal terkait hasil belajar IPS yang diperoleh siswa kelas IV dari 23 siswa terdapat 8 orang siswa yang sudah mencapai KKM, dan yang belum mencapai KKM terdapat 15 siswa. Berdasarkan data di atas dapat di persentasekan bahwa siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 0,34% memiliki kategori cukup sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM dengan nilai rata-rata 0,65% atau memiliki kategori kurang baik dan perlu bimbingan.

Rendahnya hasil belajar IPS di akibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPS disebabkan oleh penggunaan model atau media pembelajaran yang kurang tepat dan jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Terdapat guru wali kelas IV di SD Inpres Bontomanai yang jarang menggunakan model dan media pembelajaran, dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tersebut hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yang tentunya berpusat pada guru (*teacher centered*) seperti metode ceramah dan jarang sekali guru melibatkan siswanya untuk diberi kesempatan, berdiskusi, bertanya maupun berpendapat terhadap materi yang sedang dipelajari. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, setelah itu diarahkan untuk menjawab soal yang ada di buku paket, sehingga pembelajaran tersebut sangat membosankan bagi siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif salah satunya model dan media pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan yaitu media pembelajaran aplikasi *quizizz*.

Model pembelajaran *problem based learning* menurut (Odeh, 2021, hal. 10) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dan tidak terstruktur, bersifat terbuka sebagai konteks atau sarana bagi siswa untuk mengembangkan cara berpikir kritis, mengembangkan keterampilan dan menyelesaikan masalah serta membangun pengetahuan yang baru. Dalam proses pembelajaran siswa secara individual maupun kelompok menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi dan pengetahuan dari pemikirannya sendiri, yang menekankan siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri bukan menerima dalam bentuk jadi dari guru.

Problem Based Learning menurut (Hotimah, 2020, hal. 5) merupakan metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah dalam konteks yang nyata, mendorong siswa untuk belajar dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk mencari

solusi agar dapat memecahkan masalah yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini jika ingin membuat suasana kelas menjadi nyaman dan menyenangkan maka guru perlu menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran yang berpotensi untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa tersebut, sehingga bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa (Solikah, 2020, hal. 2)

Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan sebagai penyalur pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Eva et al., 2020, hal. 2). Untuk itu guru perlu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar siswa bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan saat ini sangat penting digunakan sebagai upaya penyampaian materi dari guru kepada siswa lebih menarik, dengan adanya pengembangan media, pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan adanya media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam memahami materi pembelajaran (Pontjowulan, 2023, hal. 95).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *quizizz*. *Quizizz* menurut (Ardiansyah, 2022, hal. 419) merupakan *platform* di bidang pendidikan berbasis *games*, yang membawa semua aktivitas banyak

pemain ke ruang yang dibuat sebagai latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya *quizizz* mampu menjadikan pembelajaran menjadi mudah di pahami, menyenangkan, serta membuat siswa tidak merasa bosan.

Quizizz merupakan media permainan yang efektif, siswa dapat tertarik untuk mengerjakan latihan atau kuis, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan termasuk media pembelajaran yang mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran (Annisa & Erwin, 2021, hal. 3662). Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *quizizz* merupakan sebuah *platform* berbasis *games* di dalamnya terdapat sebuah kuis dimana siswa dapat tertarik untuk mengerjakan kuis tersebut, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran, dan membantu guru dalam proses evaluasi.

Penelitian tentang model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* pernah diteliti oleh beberapa peneliti, penelitian pertama yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2023) yaitu berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, persamaan penelitian dengan yang akan di teliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* dan sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian yang digunakan sebelumnya jenis penelitian tindakan kelas sedangkan jenis penelitian yang akan diteliti yaitu jenis penelitian eksperimen dan mata pelajaran yang digunakan sebelumnya yaitu mata pelajaran matematika sedangkan mata pelajaran yang diteliti berfokus pada mata pelajaran IPS. Kekurangan dalam penelitian sebelumnya

tidak mencantumkan mata pelajaran yang hendak diteliti pada judul, tidak mencantumkan jumlah subjek penelitian siswa laki-laki dan perempuan pada bagian metode penelitian dan tidak mencantumkan sintaks model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti akan mencantumkan mata pelajaran dibagian judul, mencantumkan jumlah subjek penelitian laki-laki dan perempuan dibagian metode penelitian, kemudian akan mencantumkan sintaks model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Selanjutnya penelitian kedua yang dilakukan oleh (Ananda et al., 2023) yaitu berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* disertai media *quizizz* terhadap hasil belajar dan sama-sama menggunakan desain penelitian *one group pretest dan posttest*. Sedangkan perbedaannya yaitu kelas yang diteliti sebelumnya kelas V dan kelas yang akan diteliti yaitu kelas IV dan mata pelajaran sebelumnya IPA dan mata pelajaran yang akan diteliti yaitu IPS. Kekurangan dalam penelitian sebelumnya tidak mencantumkan jumlah populasi siswa laki-laki dan perempuan dalam metode penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti akan mencantumkan jumlah populasi siswa laki-laki dan perempuan dalam metode penelitian.

Selanjutnya penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Lider, 2022) yaitu berfokus pada peningkatan prestasi belajar matematika, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*. Sedangkan perbedaannya

yaitu fokus penelitiannya mengarah pada peningkatan prestasi belajar matematika dan metode penelitian yang digunakan sebelumnya penelitian tindakan kelas dan metode penelitian yang akan diteliti yaitu metode penelitian eksperimen. Kekurangan dalam penelitian sebelumnya adalah tidak mencantumkan soal tes prestasi belajar matematika siswa pada teknik pengumpulan data dan tidak mencantumkan jumlah subjek penelitian siswa laki-laki dan perempuan pada metode penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu akan mencantumkan jumlah soal pada teknik pengumpulan data dan akan mencantumkan jumlah subjek penelitian siswa laki-laki dan perempuan.

Selanjutnya penelitian keempat yang dilakukan oleh (Sukartini, 2022) yaitu berfokus pada meningkatkan hasil belajar IPS, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *quizizz* dan sama-sama meneliti hasil belajar IPS. Sedangkan perbedaannya adalah fokus penelitiannya mengarah pada jenjang SMP dan fokus penelitian yang akan diteliti mengarah pada jenjang sekolah dasar dan metode penelitian yang sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan metode penelitian yang akan diteliti yaitu eksperimen. Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak mencantumkan kelas yang akan diteliti pada bagian judul dan tidak mencantumkan jumlah soal evaluasi yang digunakan dalam teknik pengumpulan data. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu akan mencantumkan kelas yang akan diteliti pada bagian judul dan akan mencantumkan jumlah soal dalam teknik pengumpulan data.

Selanjutnya penelitian kelima yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023) yaitu berfokus pada peningkatan hasil dan minat belajar siswa, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran aplikasi *quizizz* dan sama-sama meneliti tentang minat dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan metode penelitian yang akan diteliti yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen. Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak mencantumkan jumlah soal pada teknik pengumpulan data. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu akan mencantumkan jumlah soal pada teknik pengumpulan data.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukam penelitian yang diberi 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”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada 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?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui 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”

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori tentang model dan media pembelajaran *quizizz* agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada jenjang Sekolah Dasar

2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik (guru):

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam melaksanakan tugas di kelas, terutama dalam memilih dan menerapkan model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa:

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan siswa dan pengalaman belajar dengan diterapkannya model dan media pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

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

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

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Akhmad et al., 2023, hal. 344) merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah secara kontekstual sehingga mampu merangsang siswa untuk belajar. Model ini merupakan pendekatan yang efektif untuk membantu siswa mengolah informasi dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang di dalam prosesnya siswa bekerja secara kelompok atau secara kolaborasi dalam mengidentifikasi suatu permasalahan untuk belajar memecahkan sebuah masalah, dan model ini dapat memfasilitasi siswa untuk menemukan suatu permasalahan secara berkelompok dan mampu berkolaborasi untuk dapat memecahkan suatu permasalahan di dunia nyata dan erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari (S. S. Dewi et al., 2022, hal. 979)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Magdalena et al., 2021, hal. 108) merupakan model pembelajaran di mulai dari pemberian masalah sesuai dengan konteks dunia nyata dan melibatkan siswa dalam memecahkan masalah tersebut yang menyebabkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa meningkat, model ini menjadi wadah bagi siswa

untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang dimiliki siswa lebih tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran di dalam prosesnya siswa mampu berkolaborasi bersama teman kelompoknya untuk mampu memecahkan masalah secara kontekstual dengan kemampuan pengetahuan yang dimilikinya dan menjadi wadah bagi siswa untuk memiliki keterampilan berpikir yang lebih kritis.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut (Ariyana et al., 2018, hal. 32) yaitu:

1. Orientasi siswa pada masalah;
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar;
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut Sugiyanto dalam (S. S. Dewi et al., 2022, hal. 381), yaitu:

1. Mengorientasikan masalah dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa;
2. Mengorganisasikan peserta didik dengan membimbing melaksanakan analisis kasus;

3. Mengumpulkan sumber sebagai bahan untuk menyelesaikan kasus;
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi dalam bentuk diskusi ataupun presentasi;
5. Analisis dan evaluasi proses dan hasil dari pemecahan kasus.

Berdasarkan sintaks tersebut, langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yang dapat dirancang oleh guru yaitu sebagai berikut:

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun kelebihan model pembelajaran *problem based learning* menurut (Hasanah & Fitria, 2021, hal. 1511), yaitu:

1. Pembelajaran siswa lebih bermakna;
2. Meningkatkan kapasitas siswa dalam melakukan kemampuan berpikir kritis;
3. Siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan;
4. Siswa lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ada;
5. Meningkatkan kerja sama siswa dalam berkelompok.

Sedangkan kelebihan model pembelajaran *problem based learning* menurut (Hotimah, 2020, hal. 7), yaitu:

1. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa;
2. Membantu siswa dalam mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dunia nyata;
3. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya;
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis;

5. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata;
6. Memudahkan siswa dalam menguasai konsep-konsep yang di pelajari guna memecahkan masalah yang nyata.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun kelemahan model pembelajaran *problem based learning* menurut (Sitompul, 2021, hal. 49), yaitu:

1. Model ini tidak bisa diterapkan disetiap materi pelajaran;
2. Terdapat sebagian guru yang berperan aktif dalam menyajikan materi;
3. *Problem based learning* lebih sesuai pada pembelajaran yang menekankan kemampuan tertentu yang ada hubungannya dengan pemecahan masalah;
4. Di dalam kelas mempunyai tingkat keanekaragaman siswa yang besar, akan terjadi kesusahan saat pembagian tugas.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *problem based learning* menurut (Tiyasrini, 2021, hal. 214), yaitu:

1. Beberapa materi sangat sulit untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning*;
2. Membutuhkan alokasi waktu yang panjang;
3. Pembelajaran hanya berdasarkan pada masalah.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut (Haddar & Juliano, 2021, hal. 4797) media

pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan informasi maupun memberi instruksi kepada siswa di dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan siswa selama kegiatan proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020, hal. 165) dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran maka guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Quizizz menurut (Citra & Rosy, 2020, hal. 264) adalah sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang berisikan kuis interaktif yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttes*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan uniknya pilihan jawaban *quizizz* terdapat gambar dan warna yang bervariasi.

Beberapa definisi media pembelajaran aplikasi *quizizz* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *quizizz* merupakan media pembelajaran aplikasi permainan pendidikan yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan bisa digunakan dalam

kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, latihan soal yang terdapat gambar dan warna yang bervariasi dalam pilihan jawaban.

b. Kelebihan Aplikasi Quizizz

Adapun kelebihan aplikasi *quizizz* menurut (Silitonga, 2021, hal. 149), yaitu:

1. Memudahkan guru dalam membuat soal;
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, dan juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut;
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut dengan jawaban yang salah, maka akan muncul jawaban yang benar guna koreksi mandiri bagi siswa;
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih;
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapat soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis sehingga meminimalisir kecurangan;
6. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework/ PR*, sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa mendapat soal yang berbeda-beda;

c. Kelemahan Aplikasi *Quizizz*

Adapun kelemahan aplikasi *quizizz* menurut (Salsabila et al., 2020, hal. 170), yaitu:

1. Jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah;
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka *tab* baru. Artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan *tab* tersebut untuk mencari jawaban;
3. Siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, kemungkinan peringkat tersebut dapat menurun, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat;
4. Dapat menjadi kendala jika siswa terlambat bergabung.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *quizizz* menurut Ariyanti dalam (Nuramanah et al., 2020, hal. 120–121), yaitu:

1. Langkah-langkah mendaftar akun *Quizizz*, yaitu:
 - a. Buka *google chrome*, kemudian masuk ke situs <https://Quizizz.com>
 - b. Lalu klik *sign up*
 - c. Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*
 - d. Pilih negara
 - e. Masukkan kode pos
 - f. Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*
 - g. Klik *add organization*
 - h. Klik *continue*

2. Langkah-langkah membuat kuis, yaitu:
 - a. Klik *open quiz creator*
 - b. Masukkan nama kuis yang akan dibuat
 - c. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
 - d. Masukkan gambar jika diperlukan
 - e. Setelah selesai, klik *save*
 - f. Klik *create new question* untuk mulai membuat soal
 - g. Dan jawaban bisa berupa *multiple choice* atau uraian
 - h. Klik *live game*
 - i. Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan diacak, jawaban akan diacak, dan setelah siswa selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar
 - j. Jika sudah selesai, klik *procced*. Maka kuis siap dibagikan kepada siswa dengan mengetik *join quizizz.com* di browser hp androidnya.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat menurut (Utama, 2017, hal. 3) pada hakikatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar dirinya sendiri, bila semakin kuat atau semakin dekat hubungannya maka semakin besar minat belajarnya. Minat belajar sangat berperan penting dalam kehidupan siswa dan memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran (Charli et al., 2019, hal. 53).

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya dorongan dari siapa pun. Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar (Idawati et al., 2021, hal. 213). Minat belajar akan menetap dan berkembang pada diri siswa untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya berupa pengalaman (Islamiah, 2019, hal. 452).

Minat belajar menurut (Hudaya, 2018, hal. 91) adalah keseriusan siswa dalam memfokuskan diri mengikuti pelajaran dengan baik, dengan minat akan mengarahkan seseorang agar mendapatkan pengalaman belajar seperti magnet yang menarik siswa kepada pelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi minat belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap suatu hal dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar dirinya, sehingga minat belajar siswa akan berkembang pada diri siswa agar dapat meningkatkan kebiasaan belajar siswa agar memiliki keseriusan dalam mengikuti pelajaran

b. Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator minat belajar merupakan suatu acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajarannya, baik di sekolah maupun di rumah yang dijelaskan oleh Zanikhan dalam (Hudaya, 2018, hal. 92). Adapun indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

1. Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari.
2. Keinginan siswa untuk belajar.
3. Perhatian terhadap proses pembelajaran.
4. Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di rapor atau ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020, hal. 468).

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dan dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran pada saat mengajar di kelas (Irawati et al., 2021, hal. 45).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa yang dilaksanakan selama proses pembelajaran melalui ujian, tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

b. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator hasil belajar menurut (Tasya & Abadi, 2019, hal. 660) dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom terdiri atas kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

1. Ranah Kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
2. Ranah afektif, yang diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial menurut (Babo et al., 2022, hal. 441) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan guru pada siswa pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial termasuk mata pelajaran yang mencakup pengetahuan tentang sejarah, ekonomi, sosiologi serta kaidah-kaidah ilmu sosial.

Ilmu pengetahuan sosial menurut (Rohmanurmeta & Dewi, 2019, hal. 1) merupakan suatu ilmu yang mengkaji interaksi sosial manusia, yang meliputi interaksi manusia dengan manusia dan interaksi manusia dengan alam. Kajian ini membahas bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan alam atau antar manusia untuk beradaptasi yang di organisasikan ke dalam berbagai macam sub disiplin ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, sosial, geografi, dan antropologi.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu yang dikemas secara ilmiah yang bertujuan memberikan wawasan serta pengetahuan kepada siswa khususnya di sekolah dasar (Mahdalena & Sain, 2020, hal. 120).

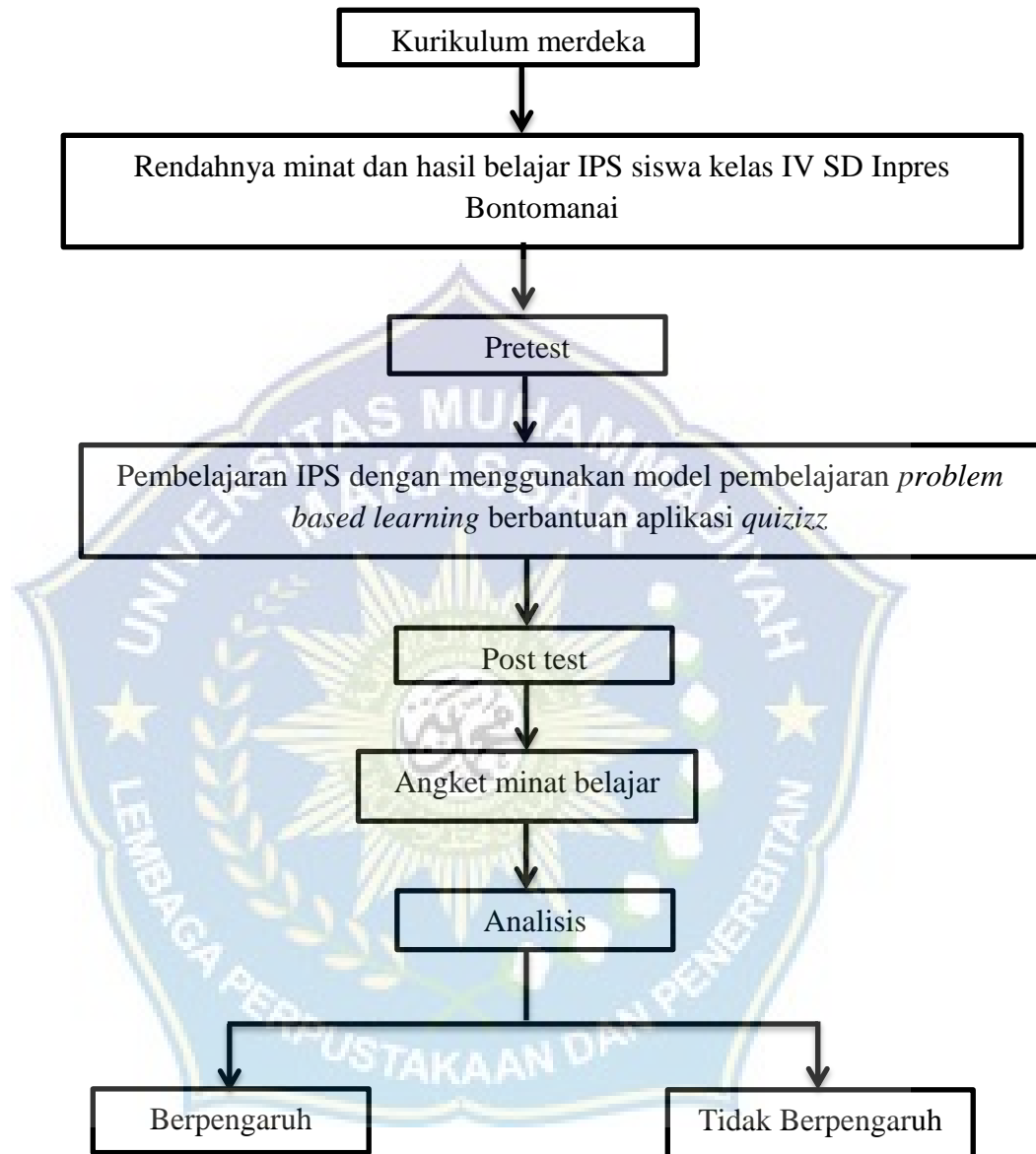
Dari beberapa definisi terkait Ilmu Pengetahuan Sosial dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan Ilmu yang mengkaji tentang interaksi sosial, dan mampu memberikan wawasan serta pengetahuan kepada siswa dijenjang sekolah dasar terkait konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun atas dasar terdapatnya masalah pada hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa minat dan hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah, dimana pada saat guru menjelaskan materi pandangan siswa tidak terfokus bahkan siswa tersebut bermain dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan penyajian materi yang disampaikan guru kurang tepat dan jarang menggunakan model dan media pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar di akibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Diketahui bahwa terdapat guru kelas IV SD Inpres Bontomanai yang jarang menggunakan model dan media pembelajaran, dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tersebut hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional yang tentunya berpusat pada guru (*teacher centered*).

Sehubungan dengan pemikiran ini, peneliti membuat skema kerangka pikir keterkaitan pengaruh antara variabel dalam rangka perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil penelitian relevan

Judul	Penerapan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Peterongan
Jurnal	Jurnal Pendidikan Tambusai
Volume dan halaman	Vol. 7, Nomor 2 halaman 8589-8596
ISSN	p- ISSN : 2614-6754
Tahun	2023
Penulis	Puji Lestari, Rina Dwi Setyawati dan Fine Reffiane
Lembaga	Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Guru berperan penting dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan salah satu cara dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, guru perlu memilih model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa dalam belajar bersama kelompok maka model yang digunakan dapat dikolaborasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK.
Teori	Widana : pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu proses belajar mengajar di dalam kelas, dimana siswa terlebih dahulu diminta mengobservasi suatu fenomena kemudian siswa diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul setelah itu guru merangsang untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada.
Metode Penelitian	Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan 2 siklus dengan jumlah populasi sebanyak 27 siswa dan setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi, dan analisis data yang digunakan meliputi data kuantitatif dan kualitatif.
Hasil Penelitian	Hasil belajar siswa pada siklus I menggunakan model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> berbantuan media <i>quizizz</i> yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dimana observasi atau pengamatan terhadap hasil belajar siklus I pertemuan I dan II. Pada pertemuan I diperoleh skor dengan proporsi 67% sedangkan pertemuan 2 memperoleh skor dengan proporsi 74 % ,

	<p>rata-rata hasil belajar sebesar 71%, hasil pengamatan siklus I mendapatkan tingkat keberhasilan rendah dan dikatakan belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Hasil belajar siswa pada siklus II dalam pembelajaran dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> berbantuan media <i>quizizz</i> dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dimana observasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana peran siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model <i>PBL</i> berbantuan media <i>quizizz</i> pada pertemuan I siklus II perolehan skor dengan proporsi 81% sedangkan pada pertemuan II perolehan skor dengan proporsi 93% dan rata-rata skor keberhasilan pengamatan aspek sikap pada siklus II adalah 87% dengan keterangan tinggi. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditemukan peneliti yaitu minimal 75% dengan menggunakan model <i>PBL</i> berbantuan media <i>quizizz</i> yang diterapkan dalam pembelajaran, maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa dilakukan dengan melihat hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II dimana tes evaluasi dilakukan pada akhir setiap siklus. Faktor-faktor yang dialami dalam menentukan hasil belajar yaitu faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar diri siswa, hal tersebut dialami juga oleh siswa kelas II SDN Peterongan yaitu siswa tersebut kurang berani untuk berpendapat, kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa.</p>
Kesimpulan	<p>Penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> menggunakan media <i>quizizz</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari data peningkatan kemampuan yang diperoleh berdasarkan presentase nilai hasil evaluasi.</p>
Kelebihan	<p>Model <i>Problem Based Learning</i> dapat diterapkan pada jenjang kelas II SDN Peterongan.</p>
Kekurangan	<p>Tidak mencantumkan mata pelajaran yang hendak diteliti pada judul, tidak mencantumkan jumlah subjek penelitian siswa laki-laki dan perempuan pada bagian metode penelitian dan tidak mencantumkan sintaks model <i>problem based learning</i>.</p>
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbantuan aplikasi <i>quizizz</i>. 2. Sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data tes, observasi dan dokumentasi.
Perbedaan dengan penelitian yang	<p>Fokus penelitiannya mengarah pada peningkatan hasil belajar, kelas yang diteliti yaitu kelas II, jenis penelitian</p>

akan dilakukan	yang digunakan yaitu PTK dan mata pelajaran yang telah diteliti yaitu matematika sedangkan yang akan diteliti yaitu fokus penelitiannya pada peningkatan hasil dan minat belajar siswa kemudian kelas yang diteliti yaitu kelas IV, jenis penelitian yang digunakan yaitu Eksperimen dan mata pelajaran yang ingin diteliti yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.
----------------	--

Judul	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> disertai Media <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No. 38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/ 2023
Jurnal	Jurnal Pendidikan Tambusai
Volume dan halaman	Vol. 7, Nomor 2 halaman 18270-18274
ISSN	p- ISSN : 2614-6754
Tahun	2023
Penulis	Afriyan Wahyu Ananda, Hera Heru Sri Suryanti dan Ifa Hanifa Rahman
Lembaga	Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Slamet Riyadi
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Pada era globalisasi yang dipenuhi dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) peran pendidikan semakin krusial, salah satu peningkatan mutu pendidikan adalah dengan mengubah paradigma edukasi di sekolah dasar, dari pendekatan pengajaran yang berpusat pada pendidik (<i>teacher centered learning</i>) termasuk pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dimana mendorong para pendidik untuk berinovasi dalam menciptakan metode pengajaran yang menarik minat belajar peserta didik agar peserta didik mampu mencapai prestasi yang lebih baik melalui kegiatan-kegiatan nyata dan menyenangkan, serta dapat mengoptimalkan potensi mereka secara optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu memiliki penguasaan yang menggabungkan prinsip-prinsip belajar mengajar dengan berbagai metode dan model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran <i>problem based learning</i> merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dalam berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Dalam menunjang pelaksanaan model <i>problem based learning</i> juga diperlukan media pembelajaran yang tepat, dimana media pembelajaran tersebut dapat berupa alat peraga

	maupun media yang berbasis teknologi dan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu <i>quizizz</i> .
Teori	Trianto : model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada berbagai permasalahan autentik yang memerlukan penyelidikan mendalam yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari masalah-masalah yang sesungguhnya terjadi dalam kehidupan nyata.
Metode Penelitian	Metode penelitian Kuantitatif melalui pendekatan desain <i>one group pre test-posttest design</i> , teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara tidak terstruktur, observasi dan dokumentasi, dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.
Hasil Penelitian	Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka perlu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat sebelum dilakukan analisis <i>t-test</i> dan cara menguji normalitas data menggunakan bantuan SPSS versi 25 menggunakan rumus <i>One-Sample Kolmogrov-Smirnov</i> . Setelah dilakukan uji normalitas langkah selanjutnya uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh <i>model problem based learning</i> disertai media <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada muatan pelajaran IPA. Keberhasilan yang dicapai dapat tercipta karena antusias dan semangat peserta didik selama proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media <i>quizizz</i> , peserta didik sangat aktif dan antusias karena hal tersebut merupakan sesuatu yang unik dan baru bagi peserta didik sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan rasa antusias peserta didik sehingga hal tersebut tentu akan sangat membantu guru untuk hasil belajar dan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
Kesimpulan	Model <i>problem based learning</i> disertai media <i>quizizz</i> membawa dampak positif untuk peserta didik karena peserta didik menjadi semangat, aktif dan berkolaborasi untuk bekerja sama secara kelompok dalam proses pembelajaran dan peserta didik juga mendapatkan pengetahuan dan inovasi baru melalui model pembelajaran <i>problem based learning</i> serta media <i>quizizz</i> tersebut.
Kelebihan	Saat proses pembelajaran berlangsung dan menerapkan model pembelajaran <i>problem based learning</i> peserta

	didik dapat terlibat aktif dalam berdiskusi kelompok dan setiap kelompok mampu menghargai pendapat teman dan mampu bekerja sama antar kelompok.
Kekurangan	Tidak mencantumkan jumlah soal pre test dan post test pada teknik pengumpulan data dan tidak mencantumkan populasi siswa laki-laki dan perempuan dalam metode penelitian.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> disertai media <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar. 2. Sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data lembar observasi, tes dan dokumentasi. 3. Sama-sama menggunakan desain penelitian one group pretest dan posttest.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Fokus penelitiannya hanya mengarah pada peningkatan hasil belajar, kelas yang diteliti yaitu kelas V dan mata pelajaran yang sudah diteliti yaitu IPA sedangkan yang akan diteliti yaitu fokus penelitiannya pada peningkatan hasil dan minat belajar siswa kemudian kelas yang diteliti yaitu kelas IV dan mata pelajaran yang akan di teliti yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.

Judul	Penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi <i>quizizz</i> untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester I SD Negeri 5 Sangsit
Jurnal	Journal of Educational Development
Volume dan halaman	Vol. 3, Nomor 1 halaman 189-198
ISSN	p- ISSN : 2722-3671
Tahun	2022
Penulis	Gede Lider
Lembaga	SD Negeri 5 Sangsit , Singaraja, Bali
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Rendahnya prestasi belajar matematika siswa disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Untuk menghindari penyimpangan yang menyebabkan proses belajar kurang efektif dan efisien yang terjadi di sekolah, sehingga perlu tindak lanjut yang inovatif yaitu dengan penerapan strategi baru untuk dapat melibatkan siswa belajar secara aktif. Dalam hal ini guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi baik dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata

	<p>pelajaran matematika. Pada model pembelajaran <i>problem based learning</i> peran guru lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa belajar berpikir dan memecahkan masalah mereka sendiri. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu proses belajar mengajar di dalam kelas dimana siswa terlebih dahulu diminta untuk mengobservasi suatu fenomena, kemudian diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, setelah itu guru tersebut merangsang untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar bersama kelompok, maka penggunaan model <i>problem based learning</i> ini dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK.</p>
Teori	<p>Budiarsa : model pembelajaran <i>problem based learning</i> (pembelajaran berbasis masalah) disetting dalam bentuk pembelajaran yang diawali dengan sebuah masalah dengan menggunakan instruktur sebagai pelatihan metakognitif dan di akhiri dengan penyajian dan analisis kerja siswa.</p>
Metode Penelitian	<p>Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), lokasi penelitian di SDN 5 Sangsit, subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VI semester I SD Negeri 5 Sangsit Tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 31 siswa, objek penelitiannya yaitu prestasi belajar matematika. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes prestasi belajar matematika peserta didik setelah diberikan tindakan, dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif dan analisis deskriptif.</p>
Hasil Penelitian	<p>Pada siklus I dari 31 siswa yang diteliti hanya 21 orang siswa (68%) memperoleh penilaian di atas KKM artinya mereka sudah mampu mencapai prestasi belajar sesuai harapan. Terdapat 10 siswa (32%) siswa memperoleh nilai di bawah KKM artinya kemampuan mereka masih rendah. Sedangkan siklus II dari 31 siswa yang diteliti terdapat 29 siswa (94%) mendapat nilai rata-rata KKM dan melebihi KKM. Interpretasi yang muncul dari data tersebut adalah bahwa mereka sudah sangat mampu melakukan apa yang disuruh. Dari hasil analisis data menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> siswa menjadi lebih aktif, karena pembelajaran <i>problem based learning</i> merupakan suatu cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dalam materi ajar yang</p>

	<p>akan dibahas. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa baru mencapai 68 %, hal ini mengakibatkan penggunaan model pembelajaran <i>problem based learning</i> belum maksimal dan penerapan model ini baru diuji cobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai dengan alur dan teori yang benar. Sedangkan pada siklus II perbaikan prestasi belajar siswa di upayakan lebih maksimal dengan membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan benar dan maksimal.</p>
Kesimpulan	<p>Penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi <i>quizizz</i> dapat meningkatkan prestasi belajar matematika muatan operasi hitung campuran pada siswa kelas VI semester I SD Negeri 5 Sangsit tahun pelajaran 2020/ 2021 penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> semestinya dijadikan sebagai salah satu pilihan dari beberapa metode yang ada, mengingat model ini telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain.</p>
Kelebihan	<p>Dalam penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi <i>quizizz</i> dapat meningkatkan aktivitas prestasi belajar siswa melalui kerjasama, siswa dapat bertukar informasi, berdiskusi, bertanya dan mengeluarkan argumennya.</p>
Kekurangan	<p>Tidak mencantumkan jumlah soal tes prestasi belajar pada teknik pengumpulan data dan tidak mencantumkan populasi jumlah siswa perempuan dan laki-laki.</p>
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	<p>Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi <i>quizizz</i>.</p>
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	<p>Fokus penelitiannya hanya mengarah pada peningkatan prestasi belajar, kelas yang diteliti yaitu kelas VI, mata pelajaran yang sudah diteliti yaitu matematika dan metode penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan yang akan diteliti yaitu fokus penelitiannya pada peningkatan hasil dan minat belajar siswa kemudian kelas yang diteliti yaitu kelas IV, mata pelajaran yang akan di teliti yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial dan metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen.</p>
Judul	<p>Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan evaluasi <i>quizizz</i> untuk meningkatkan hasil belajar IPS</p>
Jurnal	<p>Journal of Educational Development</p>

Volume dan halaman	Vol. 3 No.1 halaman 73-82
ISSN	p- ISSN : 2722-3671
Tahun	2022
Penulis	Ni Nyoman Sukartini
Lembaga	SMP Negeri 3 Semarapura, Bali
Negara	Indonesia
Latar Belakang	<p>Era digital saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat di segala bidang termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi memberikan pengaruh yang luar biasa dan oleh karena itu, kemampuan para guru dalam mengakses, menguasai, dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah menjadi sebuah tuntutan kompetensi di era global. Pandemi covid-19 yang mulai mewabah di Indonesia menjadi pemicu pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan secara besar-besaran, pemerintah Indonesia memutuskan untuk menutup sekolah dan perguruan tinggi untuk meminimalisir penyebarannya. Ditutupnya fasilitas pendidikan mengharuskan peserta didik dan guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah secara <i>online</i> dengan memanfaatkan fasilitas internet yang ada. Kondisi pembelajaran daring yang kurang kondusif tampak pada saat pembelajaran IPS di kelas VIII E SMP Negeri 3 Semarapura, hal ini mempengaruhi minat belajar peserta didik serta hasil belajarnya menjadi rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu kurangnya partisipasi dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, untuk itu dipilihlah model pembelajaran <i>problem based learning</i> untuk mengatasinya.</p>
Teori	<p>Ngalimun : model pembelajaran <i>problem based learning</i> merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah, sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.</p>
Metode Penelitian	<p>Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian seluruh siswa kelas VIII E Semester I SMP Negeri 3 Semarapura tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 30 orang, objek penelitian adalah hasil belajar IPS dan data penelitian yang digunakan yaitu data hasil belajar IPS yang diperoleh dengan tes <i>tipe</i> pilihan ganda yang dilakukan dengan bantuan media <i>quizizz</i>.</p>
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian pada hasil penilaian di silus

	<p>I telah menemukan efek utama bahwa penggunaan model <i>problem based learning</i> berbantuan evaluasi <i>quizizz</i> berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik meskipun hasil belajar di siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II. Hasil belajar di siklus II menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengikuti pelajaran sudah cukup baik, terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar IPS adalah 82 dengan ketuntasan klasikal yang diperoleh 87%. Bila dibandingkan dengan kriteria keberhasilan, hasil belajar pada siklus II telah memenuhi kedua ketentuan dalam kriteria keberhasilan</p>
Kesimpulan	<p>Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan aplikasi <i>quizizz</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VIII E semester I SMP Negeri 3 Semarang tahun pelajaran 2020/2021, model ini dapat dijadikan alternatif model pembelajaran inovatif selama pembelajaran daring, dan media <i>quizizz</i> merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan model pembelajaran <i>problem based learning</i> membuat peserta didik menjadi aktif dan menggali sendiri konsep materi yang dipelajari.</p>
Kelebihan	<p>Menggunakan berbagai teknologi seperti WhatsApp, google form dan zoom meeting yang memudahkan guru untuk menjelaskan materi agar perhatian peserta didik dapat terpusat.</p>
Kekurangan	<p>Tidak mencantumkan kelas yang akan di teliti pada bagian judul, dan tidak mencantumkan jumlah soal yang digunakan dalam evaluasi pada teknik pengumpulan data.</p>
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan <i>quizizz</i>. 2. Sama-sama meneliti hasil belajar IPS.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	<p>Fokus penelitiannya hanya mengarah pada jenjang SMP dan metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan yang hendak di teliti fokus penelitiannya mengarah pada jenjang SD dan metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen.</p>

Judul	Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran berbasis masalah berbantuan aplikasi <i>quizizz</i> pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Katikan 2
Jurnal	Pendidikan Humaniora (Senassdra)
Volume dan halaman	Vol. 2 No. 1 halaman 186-194
ISSN	ISSN : 2987-3940
Tahun	2023
Penulis	Agutin Wulandari, Davi Apriandi, dan Eko Pristiwat
Lembaga	Universitas PGRI Madiun
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam mengungkapkan kualitas dan kemajuan sumber daya manusia. Dalam suasana zaman yang serba cepat, proses pendidikan mampu meningkatkan mutu pendidikan. Pemerintah negara berupaya untuk meningkatkan pendidikan secara signifikan dalam kaitannya dengan penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien, salah satunya dengan menyempurnakan kurikulum. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, pengukuran hasil pembelajaran, dan pemantauan proses pembelajaran dan terbuka terhadap kemampuan dan minat anak serta perkembangan fisik dan psikisnya. Saat mengajarkan konten, guru harus mampu menciptakan suasana yang hidup dan menarik. Seorang guru harus mampu memilih strategi yang tepat dalam menghadapi permasalahan ke ilmuwan seperti <i>problem based learning</i> dengan media aplikasi <i>quizizz</i> .
Teori	Lider : menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah aplikasi <i>quizizz</i> dapat membantu siswa belajar lebih berhasil.
Metode Penelitian	Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek penelitian yaitu 7 orang siswa kelas IV SDN Katikan 2, objek penelitian adalah hasil dan minat belajar siswa, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, penilaian 20 poin, pencatatan, dan observasi dan menggunakan model <i>Kurt Lewin</i> dalam penelitian tindakan kelas (PTK).
Hasil Penelitian	Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 16 Mei dan 20 Mei 2023 dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah berbantuan aplikasi <i>quizizz</i> , dari hasil tes kriteria hasil belajar terdapat kurangnya persiapan dalam menghadapi data hasil belajar siswa pada siklus I siswa kelas IV SDN

	<p>Katikan 2 yang mendapat nilai rata-rata 60, siswa mendapat nilai serendah mungkin skor 40 dan setinggi mungkin skor 80 dengan skor ideal 100 dan rentang skor 40. Ketuntasan siklus I untuk siswa klasik pada akhir siklus 1, ketuntasan klasikal siswa dalam kategori tuntas adalah 2% siswa (29%) yang termasuk dalam kategori tidak tuntas dan 5% siswa (71%) akibatnya, ketuntasan klasikal pada siklus I masih jauh di bawah kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%. Sedangkan hasil minat belajar siswa pada siklus I terdapat frekuensi minat belajar variabel pada kelompok rendah adalah 86% dari 6 siswa sedangkan pada kategori sedang adalah 1 siswa sebesar 14% dan tahapan selanjutnya merupakan syarat untuk menyelesaikan tahapan selanjutnya pada siklus II. Pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 23, 24, dan 30 Mei 2023 nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 82 dengan siswa mencapai nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100, dengan ideal 100 dan rentang nilai 30. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa sudah cukup baik, sangat bagus, dan sangat beragam. Ketuntasan klasikal siswa pada siklus II terlihat bahwa proporsi siswa yang tuntas belajarnya adalah 86% atau 6 dari 7 pada kategori tuntas, dan 14% atau 1 dari 7 pada kelompok tidak tuntas. Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa kelas IV SDN Katikan 2 mengalami peningkatan hasil belajar dan penggunaan <i>problem based learning</i> (PBL) melalui aplikasi <i>quizizz</i> dapat meningkatkan kinerja siswa kelas IV SDN Katikan 2. <i>Learning Cycle</i> II terdapat 0 siswa dengan kategori sangat rendah, 2 siswa dengan kategori sedang, 4 siswa dengan kategori tinggi, dan 1 siswa dengan kategori sangat tinggi sehingga tidak perlu lanjut ke tahap selanjutnya karena hasil belajar dan minat belajar meningkat, dimana dengan menggunakan model <i>problem based learning</i> (PBL) ke dalam proses pembelajaran khususnya pada materi IPAS Bab 8 topik Norma dalam Adat-adat Daerahku di kelas IV SD Negeri Katikan 2 dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 60, sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 82 yang berarti dua siswa tuntas dan lima siswa tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 29% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan melonjak menjadi 86%. Minat belajar siswa pada siklus I sebanyak 6 siswa dengan persentase 86%, 1 siswa dengan persentase 14% dan kategori rata-rata minat belajar</p>
--	---

	masih rendah. Minat belajar siswa kategori sedang sebanyak 2 siswa 28%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa 68%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa 14% kategori minat belajar rata-rata tinggi.
Kesimpulan	Aplikasi <i>quizizz</i> telah menghasilkan peningkatan hasil belajar dan peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Katikan 2, berdasarkan hasil penelitian dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada materi IPAS Bab 8 topik Norma dalam Adat-adat daerahku di kelas IV SD Negeri Katikan 2 dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> (PBL) yang ditunjukkan untuk mempromosikan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui kerja sama, kreasi, bertindak aktif, bertukar pengetahuan, mengajukan pertanyaan dan berdiskusi.
Kelebihan	Dalam melaksanakan penelitian PTK peneliti memakai 2 siklus di setiap siklusnya terdapat dua sampai tiga pertemuan dan pembahasan terkait penelitian ini di jelaskan secara detail.
Kekurangan	Tidak mencantumkan jumlah soal pada teknik pengumpulan data
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan media pembelajaran aplikasi <i>quizizz</i> . 2. Sama-sama meneliti tentang minat dan hasil belajar.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Metode penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan metode penelitian yang akan diteliti yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen.

D. Hipotesis penelitian

Berdasarkan dari uraian kajian teoretis dan kerangka pikir, hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen melalui desain penelitian *pre-eksperimental design*. Menurut (Sugiyono, 2023, hal. 126) penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan apabila ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/*treatment*/perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian eksperimen melalui pendekatan *One-Group Pretest-Posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui perlakuan/ *treatment* terhadap subjek/ objek penelitian untuk menguji hipotesis.

B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bontomanai, Jl. Malino, Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut (Sugiyono, 2023, hal. 145) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini dilakukan di kelas IV, terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 10 orang siswa dan siswa perempuan yang berjumlah 13 orang siswa, dan jumlah keseluruhan siswa di kelas IV sebanyak 23 orang.

2. Sampel

Sampel menurut (Sugiyono, 2023, hal. 146) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dari sebagian anggota populasi, dan analisis yang dilakukan pada sampel digunakan untuk membuat kesimpulan mengenai seluruh populasi. Adapun teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi menjadi sampel yang di dalamnya terdiri 23 orang siswa.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosedur atau langkah-langkah penelitian. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian *pre- experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2023, hal. 130), model desainnya yaitu:

Tabel 3.1 Skema Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai Pretest, untuk mengukur hasil tes siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

- X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.
- O₂ : Nilai *Posttest*, untuk mengukur hasil tes siswa kelas IV setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent variabel: X*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

2. Variabel Terikat (*Dependent variabel : Y*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar (Y₁) dan hasil belajar siswa (Y₂) pada mata pelajaran IPS.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan dunia nyata. Siswa berperan aktif dalam mengidentifikasi masalah yang diberikan dan siswa mampu berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang diberikan.

2. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran dan merupakan sebuah aplikasi berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang

kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih aktif, inovatif dan menyenangkan dan proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

3. Minat Belajar

Minat belajar siswa merupakan faktor internal yang terdapat dalam diri siswa untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi dorongan bagi siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat untuk belajar maka dapat memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga siswa mampu untuk berkonsentrasi dengan baik dan setiap siswa memiliki minat belajar yang berbeda-beda. Adapun indikator minat belajar yaitu: rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap proses pembelajaran dan keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan sebuah proses. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran pada saat mengajar di kelas.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Mengurus surat perizinan melakukan penelitian

- b. Melakukan penyerahan surat izin kepada kepala sekolah di SD Inpres Bontomanai.
 - c. Melakukan pengamatan di sekolah yang dijadikan lokasi penelitian yaitu SD Inpres Bontomanai.
 - d. Mengembangkan Perangkat Pembelajaran berupa RPP, buku teks, media pembelajaran yang akan digunakan dan membuat LKPD.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Melaksanakan *pretest* terhadap sampel.
 - b. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.
 - c. Melaksanakan *Posttest* terhadap sampel.
 - d. Membagikan angket minat belajar terhadap sampel.
 3. Tahap akhir
 - a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sesuai dengan variabel yang diteliti.
 - b. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang akan diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Dalam penelitian ini, tes tertulis yang akan digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Soal yang diberikan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Tes

akan diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum adanya perlakuan (*pretest*) dan setelah adanya perlakuan (*posttest*).

2. Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui minat siswa dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa menyangkut minat belajar siswa. Siswa diberikan angket minat belajar dengan menggunakan Skala Likert, dengan kriteria skala yaitu SS = Sangat Setuju, S = Setuju, RG = Ragu-ragu, TS = Tidak Setuju dan STS = Sangat Tidak Setuju. Dalam penelitian ini, angket yang akan diberikan kepada siswa sebanyak 20 pernyataan.

Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Butir Angket Minat Belajar Siswa

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
RG (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

(Sugiyono, 2023, hal. 168)

3. Lembar Observasi

Pedoman observasi merupakan alat yang digunakan dalam mengamati secara langsung objek yang ada hubungannya dengan penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipatif karena observer tidak terlibat dalam kegiatan melainkan hanya menjadi pengamat.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Tertulis

Soal tes dalam penelitian ini berupa soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Perangkat tes yang dibuat untuk *pretest* dan *posttest* yaitu:

a. Tes Awal (*pretest*)

Tes ini berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tes ini diberikan kepada siswa sebelum proses belajar mengajar berlangsung.

b. Tes Akhir (*posttest*)

Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS.

Tes ini diberikan kepada siswa setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

2. Angket

Angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan/respon siswa terkait minat belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres Bontomanai, dan angket yang diberikan kepada siswa sebanyak 20 pernyataan.

3. Pengamatan (observasi)

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan

perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila *responden* yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2023, hal. 238–239). Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah aktifitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan data yang sudah ada. Dokumentasi dilakukan sebagai bahan bukti terjadinya suatu proses penelitian yang dilakukan di lingkungan sekolah yang akan diteliti berupa foto.

J. Teknik Analisis Data

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah analisis data, karena pada tahap inilah peneliti dapat merumuskan hasil-hasil penelitiannya. Untuk olahan datanya, peneliti menggunakan bantuan SPSS Statistic 26. Data yang terkumpul, selanjutnya diolah dengan menggunakan statistik yang sesuai yaitu sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian.

Pengolahan datanya dengan cara mencari mean, median, variansi, dan tabel distribusi frekuensi untuk minat dan hasil belajar siswa.

Minat belajar siswa di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan minat belajar siswa yang diperoleh, guna untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang minat siswa dalam proses pembelajaran yang di kelompokkan ke dalam 5 kategori, yaitu: Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Tabel 3.3 Penskoran Angket Minat Belajar

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sugiyono, 2023, hal. 147)

Tabel 3.4 Kriteria Minat Belajar

Interval (%)	Kriteria
85% - 100%	Sangat Berminat
69% - 84%	Berminat
53% - 68%	Cukup Berminat
37% - 52%	Kurang Berminat
< 20%	Tidak Berminat

(Wahyuningrat et al., 2023, hal. 118)

Hasil belajar siswa di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang diperoleh, guna untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar siswa yang di kelompokkan ke dalam 5 kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat renda

Tabel 3.5 Standar Pencapaian Hasil Belajar IPS

Interval	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Sedang
60-69	Rendah
< 60	Sangat Rendah

(Sumber: SD Inpres Bontomanai)

Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x \leq 69$	Tidak Tuntas

2. Teknik Analisis Inferensial

Analisis Statistik Inferensial digunakan untuk menguji terkait hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam pengolahan data penelitian ini yaitu uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Adapun dasar pengambilan keputusan, yaitu: jika $P_{value} > 0,05$ maka berdistribusi normal, sedangkan jika $P_{value} < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari

dua kelompok data/sampel yang independent atau tidak berhubungan, dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai.

H_1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai.

Berikut ini dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis:

1. Jika (nilai sign $> 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti tidak ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai.
2. Jika (nilai sign $< 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Gambaran secara umum pada penelitian yang di lakukan di SD Inpres Bontomanai, Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa. Penelitian 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”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : “Apakah ada 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” dan tujuan penelitian yaitu : “Untuk mengetahui 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”.

2. Penyajian Data Minat dan Hasil Belajar Siswa

a. Penyajian Data Minat Belajar Siswa

Tabel 4.1 Penyajian Data Minat Belajar Siswa

No. Responden	BUTIR PERNYATAAN																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	5	4	2	3	5	3	5	5	87
2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	97

5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	91
6	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	93
7	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	96
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	99
9	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	90
10	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	97
11	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	93
12	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	97
14	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	96
15	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	93
16	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
17	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	5	5	91
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	3	5	2	90
19	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
20	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	94
21	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	89
22	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	93
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	96

b. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.2 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Skor	
		Pretest	Posttest
1.	Abidzar Al-Ghifary	65	80
2.	Ahmad Naufal	35	95
3.	Ahyana Fitriah Ismail	75	90
4.	Akifah Nailah R	60	90
5.	Anugrah Djaya Kuswary	50	75
6.	Ariqa Pramudita Ardhani	30	80
7.	Ayu Aulia Rahma	55	80
8.	Evelyn Fiorenza Kalani Firmansyah	75	95
9.	Faqih Hisyam	80	90
10.	Juliani Putri Ramadani	30	75
11.	Khaerul Syafiq Gunawan	60	75
12.	Muh Fahri	25	70
13.	Muhammad Fajar Haris	20	65
14.	Muhammad Yusuf	50	80
15.	Naura Athifa Putri Fadly	50	90
16.	Nur Layla Ramadani	40	70
17.	Panji Putra Nugraha	30	75
18.	Putri Riska Iftitah	45	85
19.	Radhyta Kanza Az Sahra	45	55

20.	Retno Adelia Putri	60	85
21.	Riswan	30	70
22.	Siti Atzilah Alfadilal A	70	90
23.	Sitti Khadijah	45	85
Jumlah		1.125	1.845
Rata-rata		48,91304	80,21739

3. Hasil Penelitian

1) Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis Deskriptif Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa melalui penyebaran angket, maka diperoleh hasil olah data dengan menggunakan SPSS 26 *For Windows*, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa (Y₁)

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
MINAT BELAJAR SISWA	23	12	87	99	94.39	3.448	11.885	
Valid N (listwise)	23							

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Hasil analisis deskriptif yang berkaitan dengan skor hasil minat belajar siswa (Y₁) siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai disajikan dalam tabel 4.3, hasil tampilan output *spss* dengan masing-masing jawaban dari 23 siswa yang menjadi sampel penelitian.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel minat belajar siswa (Y₁) diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 99, dan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 87. Skor rata-rata (mean) yang diperoleh siswa adalah 94,39 dengan range 12, variance yang diperoleh adalah 11,885

standar deviasi yang diperoleh adalah 3,448 dari skor ideal yang mungkin dicapai oleh siswa.

Adapun tabel distribusi frekuensi minat belajar siswa (Y_1) diketahui hasil responden siswa sebanyak 23 siswa melalui penyebaran angket skala likert, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa (Y_1)

Adapun persentase secara keseluruhan dari distribusi frekuensi 4 indikator minat belajar yaitu:

HASILMINATBELAJAR					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	2	.4	.4	.4
	Ragu-Ragu (RG)	20	4.3	4.3	4.8
	Setuju (ST)	84	18.3	18.3	23.0
	Sangat Setuju (SS)	354	77.0	77.0	100.0
	Total	460	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil *responden* sebanyak 23 siswa terkait minat belajar secara keseluruhan dari 4 indikator yaitu untuk frekuensi jawaban SS sejumlah 354 dengan persentase 77 % termasuk kategori berminat, frekuensi jawaban ST sejumlah 84 dengan persentase 18,3% termasuk kategori tidak berminat, frekuensi jawaban RG sejumlah 20 dengan persentase 4,3 termasuk kategori tidak berminat, dan frekuensi jawaban TS sebanyak 2 dengan persentase 0,4% termasuk kategori tidak berminat.

Hasil perolehan nilai dari 23 siswa yang menjadi sampel penelitian, data yang diperoleh kemudian dikelompokkan agar mendapat gambaran mengenai karakteristik data. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada

variabel minat belajar siswa (Y_1) pada kelas IV SD Inpres Bontomanai adalah 94,39 yang berada pada kategori sangat berminat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Inpres Bontomanai, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang positif dilihat dari 4 indikator minat belajar siswa ternyata terdapat dua indikator yang paling menonjol yaitu indikator (keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar) dan indikator (keinginan siswa untuk belajar) dan indikator ini dapat dilihat dari hasil olahan data hasil responden siswa/ penyebaran angket berisi 20 item pernyataan yang diberikan kepada siswa kelas IV di SD Inpres Bontomanai.

b. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Adapun data hasil belajar siswa (Y_2) pretest dan post test sebelum dan sesudah *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 23 siswa yang selanjutnya data tersebut diolah dengan bantuan program SPSS 26 For Windows. Berdasarkan data pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Statistik Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	23	60	20	80	48.91	17.318	299.901
Posttest	23	40	55	95	80.22	10.167	103.360
Valid N (listwise)	23						

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Berdasarkan hasil pengolahan data untuk analisis statistik deskriptif hasil belajar sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.5 diketahui bahwa sampel kelas IV dengan jumlah 23 siswa pada hasil pretest dengan nilai terendah (minimum) 20, nilai tertinggi (maximum) 80, nilai rata-rata (mean) 48,91, nilai variance 299,901 dan nilai standar deviasi 17.318. Sedangkan pada hasil posttest dengan nilai terendah (minimum) 55, nilai tertinggi (maximum) 95, nilai rata-rata (mean) 80,22, nilai variance 103,360 dan nilai standar deviasi 10,167.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV di SD Inpres Bontomanai di lihat dari hasil *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan hasil *posttest* setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berada pada kategori tinggi.

Hal ini dapat diketahui pada saat pembelajaran berlangsung, seperti kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, kurang kompak dalam menyelesaikan tugas khususnya dalam berdiskusi yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif. Dalam hal ini, kemampuan siswa dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar hasil belajar siswa mampu maksimal.

Sedangkan pada hasil *posttest* setelah diajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat diketahui pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran, berani bertanya, mampu menyelesaikan tugas individu maupun kelompok dan berani mengemukakan pendapat.

Hal tersebut tentunya membuat suasana kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan sebab adanya umpan balik dari siswa dalam proses pembelajaran serta adanya interaksi di dalam kelas antara guru dan siswa. Adapun distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa yaitu:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* kelas IV

Kategori Standar Hasil Belajar Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	18	38.3	78.3	78.3
	Rendah	1	2.1	4.3	82.6
	Sedang	3	6.4	13.0	95.7
	Tinggi	1	2.1	4.3	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Inpres Bontomanai pada kelas IV terdapat peningkatan nilai persentase *pretest* (sebelum diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*) yaitu frekuensi 18 dengan persentase 78,3% termasuk kategori sangat rendah, frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori rendah, frekuensi 3 dengan persentase 13,0% termasuk kategori sedang, dan frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori tinggi.

Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian siswa untuk belajar yang mengakibatkan proses pembelajaran dilaksanakan kurang efektif. Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka

persentase ketuntasan hasil belajar IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Kelas IV

Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Tuntas	19	40.4	82.6	82.6
	Tuntas	4	8.5	17.4	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai, setelah dilakukan *Pretest* hasil belajar IPS terdapat 19 siswa dengan persentase 82% yang tidak tuntas hasil belajarnya, dan 4 siswa dengan persentase 17,4% yang telah tuntas hasil belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar *pretest* dengan rata-rata nilai 48,91% tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelas IV

Kategori Standar Hasil Belajar <i>Posttest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	1	2.1	4.3	4.3
	Rendah	1	2.1	4.3	8.7
	Sedang	7	14.9	30.4	39.1
	Tinggi	7	14.9	30.4	69.6
	Sangat Tinggi	7	14.9	30.4	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Inpres Bontomanai pada kelas IV terdapat peningkatan nilai persentase

posttest (setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*) yaitu frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori sangat rendah, frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori rendah, frekuensi 7 dengan persentase 30,4% termasuk kategori sedang, frekuensi 7 dengan persentase 30,4% termasuk kategori tinggi dan frekuensi 7 dengan persentase 30,4% termasuk kategori sangat tinggi.

Hal ini disebabkan adanya peningkatan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai.

Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* Kelas IV

Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Tuntas	2	4.3	8.7	8.7
	Tuntas	21	44.7	91.3	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2024)

Berdasarkan tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai, setelah dilakukan *posttest* hasil belajar IPS terdapat 21 siswa dengan persentase 91,3% siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas terdapat 2 siswa dengan persentase 8,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar *posttest* dengan rata-rata nilai 80,21 sudah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan

hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai dilihat dari nilai *pretest* yang tidak tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase 82,6% dan siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 17,4%. Sedangkan dilihat dari nilai *posttest* siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 8,7% dan siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase 91,3%.

2) Analisis Inferensial

Analisis Inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa yang ditempuh melalui dua tahap, yaitu tahap pertama pengujian normalitas, dan tahap kedua pengujian hipotesis uji Paired Sample T-tes.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat dalam model regresi mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk melaksanakan uji ini, peneliti menggunakan analisis statistik *Kolmogorov Smirnov* (K-S). Hasil dari perhitungan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS, kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi α (0,05). Jika hasil $\text{sig} > \alpha$ (0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak, menunjukkan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, jika $\text{sig} < \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, mengindikasikan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal. Rangkuman hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Uji Normalitas Data *One Sample Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Hasil Pretest	Hasil Posttest
N		23	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.91	80.22
	Std. Deviation	17.318	10.167
Most Extreme Differences	Absolute	.123	.136
	Positive	.123	.087
	Negative	-.087	-.136
Test Statistic		.123	.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian (2024)

Dalam penelitian ini, dapat diamati melalui tabel bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) data untuk hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,200. Nilai ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menghasilkan angka yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (5%). Oleh karena itu, berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban/ dugaan sementara atas sesuatu permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti. Hipotesis ini harus diuji kebenarannya secara empirik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *Paired Sample t-Test*, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* (X) terhadap minat dan hasil belajar siswa (Y).

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh signifikan antara variabel. Namun jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka ada pengaruh yang signifikan antar variabel. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Uji Hipotesis

Paired Samples Test										
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-31.304	13.998	2.919	-37.358	-25.251	-10.725	22	.000	

Teknik pengujian yang digunakan adalah uji *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *SPSS versi 26* maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar siswa pada data *pretest* dan *posttest*.

Hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Inpres Bontomanai. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_1) diterima, sementara hipotesis (H_0) di tolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk penelitian *pre-eksperimental design* dengan desain yang digunakan yaitu *one-group pretest-posttest design*. Dalam proses ini, pembelajaran dalam setiap

pertemuan disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun dalam prosedur penelitian dan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat minat dan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai. Berdasarkan hasil analisis deskriptif model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai melalui penyebaran angket kepada siswa, dapat dilihat dari hasil olahan data spss 26 termasuk kategori sangat berminat. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Duha, 2024) bahwa berdasarkan hasil angket minat belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada siklus I dan II telah mencapai target, siklus I dengan rata-rata 71,00% berada pada kategori sedang dan pada siklus II dengan rata-rata 86,50% berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi *responden* siswa terkait minat belajar secara keseluruhan dari hasil olahan data 4 indikator minat belajar dari 23 siswa dengan 20 pernyataan diketahui bahwa frekuensi jawaban SS termasuk kategori berminat, frekuensi jawaban ST termasuk kategori tidak berminat, frekuensi jawaban RG termasuk kategori tidak berminat, dan frekuensi jawaban TS termasuk kategori tidak berminat. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2022) menyatakan bahwa siswa memiliki minat belajar dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang

siswa dengan persentase 60%, sedangkan minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 40%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai memiliki minat belajar yang tinggi. tingginya minat belajar siswa maka dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksana et al., 2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* selama pembelajaran menggunakan *e-learning* edmodo mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri mereka dalam proses pembelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka akan cenderung memperhatikan dengan baik materi yang dijelaskan oleh guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan aktif berdiskusi dalam proses pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (C. K. Dewi et al., 2023) dan (Saputri et al., 2022) mengatakan bahwa tingginya minat belajar siswa juga dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam belajar, sehingga siswa akan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh dan tepat waktu dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi dapat mudah dipahami.

Tingginya minat belajar siswa dapat di lihat berdasarkan beberapa indikator minat belajar yang telah dicantumkan, maka dapat diketahui bahwa keinginan siswa untuk belajar dan keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar merupakan indikator minat belajar siswa yang paling menonjol di kelas IV SD Inpres Bontomanai. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (C. K. Dewi et al., 2023) menyatakan bahwa selama proses

pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkrit mendapatkan respon yang baik dengan indikator aspek aktif, perasaan senang, partisipasi dan ketertarikan mendapatkan respon yang baik dengan presentase rata-rata diatas 80% yang memberikan dampak positif dan membuat siswa dapat berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah, sehingga model ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka akan berdampak juga pada hasil belajarnya. Dalam proses pembelajaran, peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*, model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran di dalam prosesnya siswa mampu bekerja sama secara berkelompok atau berkolaborasi dalam memecahkan suatu permasalahan yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari atau di dunia nyata (S. S. Dewi et al., 2022)

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai terdapat perbedaan yang signifikan, dilihat dari sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*. Dapat diketahui bahwa nilai *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest*, hal ini dapat terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada nilai *posttest* termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa termasuk dalam kategori sangat rendah Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuza et al., 2021) yaitu hasil belajar siswa

pada siklus I rata-rata 65,96 meningkat menjadi 80,34 dengan kategori baik pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai” menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar dapat diperkuat dari hasil perhitungan uji normalitas menggunakan analisis *Kolmogorov Smirnov* dan uji hipotesis menggunakan analisis *paired sampel t-Test*.

Nilai normalitas untuk hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 200, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap terdistribusi secara normal. Uji hipotesis *paired sample t-Test*, jika nilai signifikansi 0,000 kecil dari 0,05, ini berarti bahwa H_0 ditolak dan selanjutnya H_1 diterima. Hasil analisis di atas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa yang sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Penelitian terkait model pembelajaran *problem based learning* terhadap minat dan hasil belajar pernah diteliti oleh (Pujiyanti et al., 2021) dan (Musa'ad et al., 2023) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yaitu terletak pada analisis data peningkatan minat dan hasil belajar dimana dari hasil analisis digunakan yaitu analisis uji t tabel, dan nilai N-Gain dan untuk uji hipotesis uji *one sample T-test* sedangkan analisis inferensial yang

peneliti gunakan yaitu analisis uji normalitas *one kolmogorov smirnov* dan uji hipotesis *paired sampel t-Test*

Berdasarkan data *pretest* diperoleh hasil belajar siswa, terdapat 19 siswa siswa yang belum tuntas dan terdapat 4 siswa siswa yang tuntas, sedangkan data *posttest* diperoleh hasil belajar siswa, terdapat 2 siswa siswa yang belum tuntas dan terdapat 21 siswa siswa yang tuntas. Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres Bontomanai setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Yuniati, 2020) menunjukkan bahwa hasil tindakan siklus I yaitu 50% peserta didik belum tuntas dengan rata-rata nilai 68,75%, sedangkan pada siklus II terdapat 100% peserta didik yang sudah tuntas dengan rata-rata nilai 86,25%.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berbantuan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV telah meningkat minat dan hasil belajar siswa di lihat dari minat belajar siswa pada siklus I sebanyak 6 siswa dan kategori rendah dengan persentase 86% , 1 siswa kategori tinggi dengan persentase 14% dan kategori rata-rata minat belajar siklus I tergolong masih rendah, dan minat belajar siswa pada siklus II siswa dengan kategori sedang sebanyak 2 siswa dengan persentase 28%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa 68% dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa dengan persentase 14% dengan kategori rata-rata minat belajar siswa rata-rata tinggi. Sedangkan dilihat dari hasil belajar, rata-rata nilai siswa pada siklus I adalah 60 dan rata-

rata nilai siklus II adalah 82. Hal ini menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan peneliti, dapat juga digunakan oleh guru SD Inpres Bontomanai untuk membantu dan memudahkan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 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 dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Kadir et al., 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dilihat dari hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik mencapai 46,13% dan mengalami peningkatan pada siklus ketiga dengan nilai ulangan harian sebesar 64,63%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa minat dan hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 48,91 sedangkan pada *posttest* terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 80,22. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar IPS, menunjukkan hasil bahwa nilai ($\text{sig} = 0,000$) lebih kecil dari 0,05, yaitu ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima maka terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Bagi siswa di SD diharapkan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung harus lebih fokus dan pengetahuan berfikir kritisnya dapat ditingkatkan lagi dan tingkatkan lagi minat belajarnya, karena minat belajar merupakan dasar yang paling utama terhadap sesuatu yang disukai dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Bagi guru SD yang memiliki tugas sebagai pengelola kegiatan proses pembelajaran hendaknya dapat merencanakan dan melaksanakan proses belajar lebih menarik juga maksimal dan hendaknya juga sering menggunakan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, M. A., Mustari, M., Putra, M. A., Arif, T. A., Fadollah, I., & Sila, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–355. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1462>
- Ananda, A. W., Suryanti, H. H. S., & Rahma, I. H. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No . 38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18270–18274.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
- Babo, R., Saharuddin, & Basri, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually and Repetition) Berbantuan Media Interaktif dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Gema Wiralodra*, 13(2), 439–454. <https://doi.org/10.31943/gw.v13i2.286>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, C. K., Prayito, M., Purnamasari, I., & Kusniati, S. (2023). Analisis model PBL Berbantu Media Konkrit terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(20), 1512.

- Dewi, S. S., Chasanatun, F., & Pradana, L. N. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 979–984.
- Duha, W. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Toma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(3), 277–281. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i2.1993>
- Eva, P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif IPA pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1509–1517.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Idawati, Basri, M., & Hasan. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Poster Session Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Ips Murid Kelas V SDN No. 39 Centre Palleko Kec. Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(3), 212–217. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i3.4744>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>

- Islamiah, I. D. (2019). PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DI SMKN 1 CIHAMPELAS Irna Daulatina Islamiah. *Journal On Education*, 01(02), 451–457.
- Kadir, P. W., Suharti, S., Hasrianti, A., & Darlinah. (2024). Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika: Upaya Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 906–917. <https://doi.org/10.51574/patikala.v3i3.1016>
- Lestari, P., Setyawati, R. D., & Reffiane, F. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Peterongan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8589–8596. <https://doi.org/10.24014/juring.v6i2.21736>
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Magdalena, I., Prasasti, D., Nurrohmah, N., & Awalina, F. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Siswa SDN Pinang 2. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(1), 106–119. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Musa'ad, F., Musa'ad, F., Setyo, A. A., Sundari, S., & Trisnawati, N. F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 278–286. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2319>
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>

- Odeh, O. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii-B Smpn 1 Karangjaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 9–14. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i2.5204>
- Pontjowulan. (2023). Bangkitkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Siswa Menulis Teks Persuasi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Canva. *Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(2), 94–104.
- Pujiyanti, A., Ellianawati, E., & Hardyanto, W. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa MA. *Physics Education Research Journal*, 3(1), 41–52. <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.1.6666>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Nomor August).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JHITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputri, M., Muliadi, A., & Safnowandi, S. (2022). Profil Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Kelas XI. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(3), 148–155. <https://doi.org/10.36312/ejiip.v2i3.98>
- Silitonga, H. (2021). Pembelajaran Menyenangkan dengan Aplikasi Quizizz di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144–150. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Siswanti, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ipa SD. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 2(2), 226. <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>
- Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas IX. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.30656/ gauss.v4i1.3129>

- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suardi, S., Syam, R. P., & Syamsuriyanti, S. (2023). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Maccini Sombala Makassar. *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 5(03), 139–153. <https://doi.org/10.20527/pn.v5i03.9499>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.)). Alfabeta.
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566603>
- Sulfasyah, S., & Arifin, J. (2017). Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v4i2.506>
- Sutarsih, E., & Misbah, M. (2021). Konsep Pendidikan Profesional Perspektif Undang-Undang tentang Guru dan Dosen. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 69–82. <https://doi.org/10.24090/jk.v9i1.4762>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.
- Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Negara Asean pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i1.198>
- Utama, aditia edy. (2017). *Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Persepsi Siswa*. 6(1), 1–10.
- Utami, F. N. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>

- Wahyuningrat, L. P., Yushardi, Nurdin, E. A., Astutik, S., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Digital (E-KOKAM) Flashcard Quizlet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 114–131.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Muthia, G. A. (2020). E-Learning Edmodo Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 22–29. <https://doi.org/10.17977/um052v12i1p22-29>
- Wulandari, A., Apriandi, D., & Pristiwat, E. (2023). Peningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Quiziz pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Katikan 2. *Pendidikan Humaniora (SENASSDRA)*, 2(1), 186–194.
- Yuniati, V. E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Peserta Didik Kelas VI SDN Ngrawoh Kecamatan Kradenan Kabupaten Blora. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 31–39. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.45>
- Yuza, R. P., Reinita, & Dasar, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4181–4188.





Lampiran 1 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Pertemuan 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nurul Qalbi Ahmad
Instansi	: SD Inpres Bontomanai
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B/ 4
Bab / Tema	: VII/ Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Materi	: Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengenal jenis-jenis kebutuhan sehari-hari. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2) Gotong royong 3) Mandiri 4) Bernalar kritis 5) Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Penulis : Amalia Fitri, dkk dan Internet) dan Lembar Kerja Peserta Didik. • Media pembelajaran : Aplikasi <i>quizizz</i> • Alat : <i>Handphone</i>, Buku paket siswa, spidol, dan papan tulis. • Lembar Kerja Peserta Didik 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2) Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
Minimum 15 peserta didik, Maksimum 23 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran <i>problem based learning</i>	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1) Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan.	

- 2) Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan.
- 3) Peserta didik dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mampu mengetahui kebutuhan manusia

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- 1) Apa saja kebutuhan manusia?
- 2) Mengapa manusia memiliki kebutuhan?
- 3) Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:

1) Peralatan pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a. Papan tulis
- b. *Handphone* / Laptop
- c. Spidol

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pembelajaran dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru diantaranya:

- a. Media pembelajaran *quizizz* untuk mengerjakan tugas LKPD.
- b. Gambar-gambar yang terkait jenis kebutuhan manusia.

b. Kegiatan Pengajaran di kelas

a) Kegiatan Pembuka:

1. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik di depan kelas secara rapi yang dipimpin oleh salah satu peserta didik kemudian secara bergiliran bersalaman kepada guru sebelum memasuki ruang kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran IPS dilaksanakan pada jam pertama.
2. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk bergantian memimpin do'a bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu "satu nusa satu bangsa" untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya (apersepsi).
6. Untuk mengawali pembelajaran secara klasikal, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan singkat yang berkaitan dengan jenis kebutuhan manusia untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.

7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti:

Tahap 1(Orientasi siswa terhadap masalah) :

1. Siswa di kelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menjelaskan materi terkait aku dan kebutuhanku
3. Guru memberikan pertanyaan untuk merangsang peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya, diantaranya:
 - a. Apa kebutuhan kalian sebagai seorang siswa?
 - b. Apakah kebutuhan kalian sama dengan kebutuhan orang lain?
 - c. Apakah menurut kalian jenis kebutuhan seperti makanan, pakaian dan tempat tinggal sangat penting di kehidupan kalian?

Tahap 2 (Mengorganisasikan peserta didik) :

1. Guru memperlihatkan gambar jenis kebutuhan manusia.
2. Setiap kelompok maju ke depan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan beserta alasannya.
3. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas LKPD pada aplikasi *quizizz*.
4. Setiap kelompok akan mengerjakan tugas pada aplikasi *quizizz* dan mencari jawaban secara bersama dengan teman kelompoknya.

Tahap 3 (Membimbing penyelidikan secara individual maupun kelompok) :

1. Siswa bersama dengan teman kelompoknya mengerjakan tugas LKPD pada *quizizz*.
2. Guru mengawasi peserta didik selama proses diskusi berlangsung.
3. Siswa dipersilahkan untuk bertanya jika menemukan kesulitan pada saat proses pengerjaan tugas LKPD pada *quizizz*.
4. Siswa secara berkelompok melakukan pemeriksaan ulang terhadap hasil kerjanya sebelum di presentasikan.

Tahap 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil) :

1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan teman-temannya.
2. Anggota kelompok lain dipersilahkan untuk memberikan tanggapan kepada kelompok yang tampil presentasi.

Tahap 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah):

1. Siswa menyimak penguatan yang diberikan oleh guru.
2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusi.

c) Kegiatan Penutup:

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru memberikan tugas kepada siswa terkait mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas.
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang rencana/ kegiatan untuk pertemuan berikutnya.

E. REFLEKSI

Topik A : Aku dan Kebutuhanku

1. **Mengapa kalian memiliki kebutuhan?**
Bervariasi, berhubungan dengan kelangsungan hidup
2. **Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup temanmu/ orang lain?**
Bervariasi, namun setiap orang memiliki beberapa kebutuhan serupa seperti sandang, pangan, papan. Namun ada juga yang memiliki kebutuhan yang berbeda.
3. **Apa hal yang menentukan bahwa kebutuhan itu utama atau tidak?**
Kepentingan, waktu, faktor kemampuan, mendesak dan penting, urgensi.
4. **Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain?**
Jawaban bisa ditekan pada setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dan kemampuan yang juga berbeda untuk memenuhinya.
5. **Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?**
Kebutuhan yang lebih utama dipenuhi, kalau masih mampu dan keinginan itu termasuk ke dalam kebutuhan yang akan datang, bisa direncanakan.
6. **Menurutmu bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan masing-masing?**
Tentukan urutan prioritasnya. Penuhi atau laksanakan sesuai dengan urutan prioritasnya.

F. ASSESMEN/PENILAIAN

a. Lembar Penilaian Observasi Sikap

No	Nama	(Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia)			(Bergotong Royong)			Mandiri			Bernalar Kritis			Skor	Predikat
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5	dll														

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal yang diberikan dalam aplikasi *quizizz*. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa saja kebutuhan sehari-hari anda di dalam lingkungan sekolah?
2. Mengapa kebutuhan manusia harus dipenuhi? Dan apa yang terjadi jika kebutuhan manusia ada salah satu yang tidak terpenuhi?
3. Apa keinginan yang kalian ingin capai sebagai seorang siswa?
4. Jelaskan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan? Dan berikan contoh yang konkret dari kehidupan sehari-hari anda!
5. Menurut pendapat kalian, apakah kebutuhan hidup anda sama dengan kebutuhan hidup orang lain?

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Bervariasi, sebagai seorang siswa, kebutuhan sehari-hari dalam lingkungan sekolah sangat beragam diantaranya: saragam sekolah, alat tulis, tas, sepatu, uang saku, dll	15
2.	Bervariasi, sebagai makhluk hidup, manusia ingin meningkatkan kesejahteraan hidupnya dimana kehidupannya ingin lebih maju, berkembang dan nyaman. Yang terjadi jika salah satu kebutuhan manusia tidak terpenuhi maka manusia memiliki kehidupan yang tidak nyaman dan dapat mengganggu aktivitas sehari-harinya.	30
3.	Bervariasi, keinginan yang ingin dicapai sebagai seorang siswa sangat beragam, diantaranya: belajar diruangan yang bersih dan nyaman, ingin membahagiakan orang tua, mendapat nilai yang bagus, pintar dll.	15
4.	Bervariasi, kebutuhan merupakan segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak, sedangkan keinginan merupakan suatu hal yang ingin seseorang miliki. Adapun contoh konkret dari kebutuhan manusia yaitu: ingin memiliki tempat tinggal, minum dengan air bersih, dll. Sedangkan contoh konkret keinginan manusia sangat beragam yaitu: Ingin memiliki banyak emas, memiliki usaha, dll.	30
5.	Tidak, karena setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, dll jawabannya juga dapat bervariasi	10
Total Skor		100

c. Penilaian Keterampilan

Kriteria penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Perbaikan (1)
Aktivitas berdiskusi dalam kelompok mengerjakan tugas LKPD dalam menentukan jenis kebutuhan	Aktif memberikan ide dan penyelesaian, serta bertanya kepada guru saat berdiskusi	Ikut terlibat dalam penyelesaian masalah kelompok namun kurang aktif dalam bertanya	Masih jarang terlibat dalam diskusi kelompok namun sesekali ikut terlibat	Kurang terlibat dalam penyelesaian diskusi kelompok

berdasarkan kepentingan				
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Kurang aktif dalam menemukan kesulitan

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/ Semester : IV / II
Materi Pokok : Kebutuhan Manusia Berdasarkan Prioritas
Sub Materi : Aku dan Kebutuhanku
Nama Kelompok :
Ketua :
Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kerjakanlah soal di bawah ini bersama dengan teman kelompokmu!

1. Apa saja kebutuhan sehari-hari anda di dalam lingkungan sekolah?
2. Mengapa kebutuhan manusia harus dipenuhi? Dan apa yang terjadi jika kebutuhan manusia ada salah satu yang tidak terpenuhi?
3. Apa keinginan yang kalian ingin capai sebagai seorang siswa?
4. Jelaskan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan? Dan berikan contoh yang konkret dari kehidupan sehari-hari anda!
5. Menurut pendapat kalian, apakah kebutuhan hidup anda sama dengan kebutuhan hidup orang lain?

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A : Aku dan Kebutuhanku

Bahan Bacaan Guru

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Bila dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Kebutuhan primer & Kebutuhan mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi.

Jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya.

Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:

- a. Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
- b. Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
- c. Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.

2. Kebutuhan sekunder & Kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi.

Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu dan sebagainya.

3. Kebutuhan tersier & Kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi.

Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan.

Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya.

Kebutuhan ini dapat berbeda-beda pada setiap individunya. Tergantung kemampuan ekonomi dan profesi seseorang.

Sebuah kebutuhan bisa jadi berawal dari sebuah keinginan. Keinginan untuk menjadi lebih baik dan hidup lebih layak. Keinginan merupakan fungsi tambahan yang ingin dimiliki. Jika tidak terpenuhi, maka tidak akan mengganggu kelangsungan hidup seseorang. Namun, keinginan pun harus di dasari dengan kemampuan diri masing-masing individu. Bila tidak terkontrol dengan baik, keinginan akan membuat kelangsungan hidup tidak berjalan dengan baik. Maka dari itu, ada baiknya waktu pemenuhan kebutuhan diutamakan terlebih dahulu. Bagaimana mengatur urutan kebutuhan berdasarkan waktunya? Kebutuhan manusia berdasarkan waktu adalah:

- a. Kebutuhan sekarang & kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda.
- b. Kebutuhan mendesak & kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.
- c. Kebutuhan yang akan datang & kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

Pada topik ini peserta didik akan mengenal tentang berbagai jenis kebutuhan manusia berdasarkan kepentingannya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui pengamatan sederhana akan melatih kemampuan analisis peserta didik dengan cara mengelompokkan kebutuhan sehari-hari. Dengan berbekal pengelompokkan kebutuhan masing-masing individu, peserta didik akan belajar berdiskusi secara berkelompok untuk mendeskripsikan kebutuhan berdasarkan urutan kepentingan dan urgencitas (mendesak). Disini guru berperan aktif untuk menguatkan pemahaman tentang skala prioritas. Peserta didik akan mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok dan bergantian mendengarkan tanggapan dari kelompok lain dengan menjaga sikap santun selama kegiatan berlangsung. Kemudian dari pemahaman tersebut, peserta didik akan diajak berpikir kritis melalui kegiatan refleksi serta diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

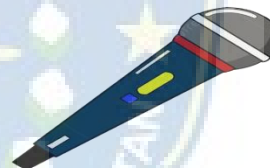
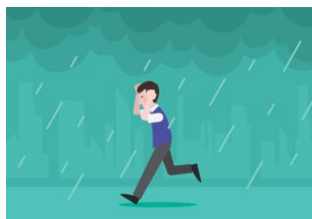
Bahan Bacaan Peserta Didik



Pernahkah kalian mengalami kejadian seperti Ian? Ketika kalian merasa lapar, kira-kira apa yang kalian butuhkan, ya? Kalian membutuhkan makanan untuk menghilangkan rasa lapar. Minum untuk menghilangkan haus. Ini dinamakan kebutuhan. Lalu, apakah kebutuhan manusia hanya makan dan minum? Yuk, kita pelajari lebih lanjut!

Gambar jenis-jenis kebutuhan:





C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai salah satu cara pemenuhan kebutuhan dengan interaksi dan transaksi dengan orang lain. Pembahasan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan manusia berdasarkan kepentingan. Dari pemahaman ini, peserta didik diharapkan dapat mengurutkan prioritas kebutuhan utama di atas sebuah keinginan. peserta didik akan belajar urutan peristiwa pemenuhan kebutuhan manusia dari sistem barter yang kemudian berkembang menjadi transaksi jual beli. Dalam pembahasan tentang jual beli inilah peserta didik akan dikenalkan pada konsep uang yang digunakan sebagai nilai tukar standar untuk memudahkan transaksi.

Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan berdiskusi baik dalam kelompok besar maupun kecil yang diharapkan bisa melatih sikap peserta didik untuk menyimak saat berdiskusi (akhlak mulia). Dari kegiatan praktik jual beli saat proyek belajar juga diharapkan dapat melatih karakter gotong royong pada setiap peserta didik. Keseluruhan aktivitas tersebut bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing.

D. DAFTAR PUSTAKA

Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.

Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.

Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.

Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.

Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.

Bontomarannu, 1 April 2024

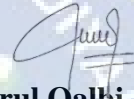
Mengetahui

Wali Kelas IV



Norma Natsir, S.Pd
NIP. 19780616 200502 2 006

Mahasiswa



Nurul Qalbi Ahmad
NIM. 105401105520



Pertemuan 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nurul Qalbi Ahmad
Instansi	: SD Inpres Bontomanai
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B/ 4
Bab / Tema	: VII/ Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Materi	: Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengidentifikasi sistem jual beli pada masa lalu sebelum mengenal uang (barter) dan pada masa sekarang setelah adanya uang serta mampu menentukan fungsi, jenis, nilai uang yang berlaku. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2) Gotong royong 3) Mandiri 4) Bernalar kritis 5) Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Penulis : Amalia Fitri, dkk dan Internet) dan Lembar Kerja Peserta Didik. • Media pembelajaran : Aplikasi <i>quizizz</i> • Alat : <i>Handphone</i>, Buku paket siswa, spidol, dan papan tulis. • Lembar Kerja Peserta Didik 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2) Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
Minimum 15 peserta didik, Maksimum 23 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran <i>problem based learning</i>	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik dapat mendemonstrasikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang	

ditemukan.

2. Peserta didik dapat mengidentifikasi sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia.
3. Peserta didik mengetahui nilai dan fungsi uang dalam kegiatan ekonomi manusia.
4. Peserta didik mengetahui jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman tentang alat tukar dalam memenuhi kebutuhan hidup melalui sistem jual beli dengan uang maupun dengan sistem barter.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari?
2. Apa syarat terjadinya pertukaran barang kebutuhan?
3. Sejak kapan uang dijadikan sebagai alat tukar?
4. Apa nilai dan fungsi uang dalam jual beli?
5. Apa jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:

1) Peralatan pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a. Papan tulis
- b. *Handphone* / Laptop
- c. Spidol

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pembelajaran dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru diantaranya:

- a. Media pembelajaran *quizziz* untuk mengerjakan tugas LKPD.
- b. Gambar Uang Kartal dan Giral

b. Kegiatan Pengajaran di kelas

a) Kegiatan Pembuka:

1. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik di depan kelas secara rapi yang dipimpin oleh salah satu peserta didik kemudian secara bergiliran bersalaman kepada guru sebelum memasuki ruang kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran IPS dilaksanakan pada jam pertama.
2. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk bergantian memimpin do'a bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu "Indonesia Raya" untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan

sebelumnya (apersepsi).

6. Untuk mengawali pembelajaran secara klasikal, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan singkat yang berkaitan dengan “sistem barter dan uang sebagai alat tukar” untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti:

Tahap 1 (Orientasi siswa terhadap masalah) :

1. Siswa di kelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menjelaskan materi terkait “Bagaimana aku memenuhi kebutuhanku”
3. Guru memberikan pertanyaan untuk merangsang peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, diantaranya:
 - a. Bagaimana cara orang dulu bertransaksi jika ingin membeli barang?
 - b. Apakah cara transaksi pada zaman dulu sama dengan cara transaksi zaman sekarang?

Tahap 2 (Mengorganisasikan peserta didik) :

1. Siswa memberikan contoh alat transaksi pada zaman dahulu
2. Guru memperlihatkan alat transaksi yang digunakan pada masa sekarang, yaitu transaksi secara langsung dan digital.
3. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas LKPD pada aplikasi *quizizz*
4. Setiap kelompok akan mengerjakan tugas pada aplikasi *quizizz* dan mencari jawaban bersama dengan teman kelompoknya

Tahap 3 (Membimbing penyelidikan secara individual maupun kelompok) :

1. Siswa bersama dengan teman kelompoknya mengerjakan tugas LKPD pada *quizizz*.
2. Siswa dipersilahkan untuk bertanya jika menemukan kesulitan pada saat pengerjaan tugas LKPD di aplikasi *quizizz*
3. Setiap kelompok melakukan pemeriksaan ulang terhadap hasil kerjanya sebelum di presentasikan.

Tahap 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil) :

1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan teman-temannya.
2. Setiap kelompok dipersilahkan untuk memberikan tanggapan kepada kelompok yang tampil presentasi.

Tahap 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah):

1. Guru dan siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang sudah tampil presentasi
2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusi/ materi yang telah dipelajari.

c) Kegiatan Penutup:

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru memberikan tugas kepada siswa terkait “mencari sejarah singkat uang”
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang rencana/ kegiatan untuk pertemuan berikutnya.

E. REFLEKSI

Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku

1. **Menurut kalian, apa sebenarnya fungsi uang?**
Bervariasi, namun jawaban akan berkaitan sebagai alat tukar.
2. **Apa jenis uang yang beredar di sekitar kalian?**
Bervariasi, namun umumnya uang kertas dan logam.
3. **Apa saja yang biasa kamu lakukan dengan uangmu?**
Bervariasi
4. **Mengapa kita harus berhati-hati dalam menerima dan mengeluarkan uang?**
Bervariasi, bisa karena adanya uang palsu, agar tidak boros, dll.
5. **Bagaimana cara mengatur uang yang baik?**
Bervariasi, ingatkan kembali peserta didik pada tabel prioritas yang mereka buat di topic sebelumnya.

F. ASSESMEN/PENILAIAN

1. Lembar Penilaian Observasi Sikap

No	Nama	(Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia)			(Bergotong Royong)			Mandiri			Bernalar Kritis			Skor	Predikat
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5	dll														

2. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal yang diberikan dalam aplikasi *quizizz*. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Bagaimana cara masyarakat di zaman dulu memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari?
2. Apa saja jenis barang atau jasa yang paling umum digunakan sebagai alat tukar pada zaman dulu?
3. Mengapa uang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat dan kegiatan ekonomi? Jelaskan!
4. Apakah kalian pernah jajan? Bagaimana kalian bisa mendapatkan jajanan tersebut? Kalian tukar dengan apa jajanan kalian dari penjualnya?
5. Jika kalian berbelanja di suatu toko, tetapi anda tidak membawa uang tunai maka pembayaran seperti apa yang kalian lakukan?
6. Apakah kalian pernah ikut dengan orang tua berbelanja kebutuhan kalian? sebutkan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari anda!

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Pada zaman dulu belum ada uang yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan mereka, orang dulu menggunakan sistem barter dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari	10
2.	Tengkorak manusia dan garam	10
3.	Bervariasi, karena uang memiliki peran penting dalam memajukan perekonomian dan memiliki fungsi asli dimana fungsinya sebagai alat tukar menukar yang digunakan pada masa sekarang	30
4.	Bervariasi, iya pernah, untuk mendapatkan jajanan tersebut harus memiliki uang, saya menukar uang kartal atau uang kertas kepada penjual agar jajanan tersebut bisa di dapat.	20
5.	Pembayaran yang bersifat elektronik yaitu pembayaran bersifat e money, dana, ovo, kartu debit, dll	20
6.	Bervariasi, iya pernah, fungsi uang dalam kehidupan sehari hari yaitu sebagai alat transaksi	10
Total Skor		100

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Perbaikan (1)
Aktivitas berdiskusi dalam kelompok mengerjakan tugas LKPD dalam menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	Aktif memberikan ide dan penyelesaian, serta bertanya kepada guru saat berdiskusi	Ikut terlibat dalam penyelesaian masalah kelompok namun kurang aktif dalam bertanya	Masih jarang terlibat dalam diskusi kelompok namun sesekali ikut terlibat	Kurang terlibat dalam penyelesaian diskusi kelompok
Penyelesaian masalah dan	Aktif mencari ide atau mencari	Bisa mencari solusi namun	Memerlukan bantuan setiap	Kurang aktif dalam

kemandirian	solusi jika ada hambatan	dengan arahan sesekali	menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	menemukan kesulitan
-------------	--------------------------	------------------------	--	---------------------

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/ Semester : IV / II
Materi Pokok : Sistem Barter dan Uang Sebagai Alat Tukar Kegiatan Jual Beli
Sub Materi : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku
Nama Kelompok :
Ketua :
Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kerjakanlah soal di bawah ini bersama dengan teman kelompokmu!

1. Bagaimana cara masyarakat di zaman dulu memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari?
2. Apa saja jenis barang atau jasa yang paling umum digunakan sebagai alat tukar pada zaman dulu?
3. Mengapa uang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat dan kegiatan ekonomi? Jelaskan!
4. Apakah kalian pernah jajan? Bagaimana kalian bisa mendapatkan jajanan tersebut? Kalian tukar dengan apa jajanan kalian dari penjualnya?
5. Jika kalian berbelanja di suatu toko, tetapi anda tidak membawa uang tunai maka pembayaran seperti apa yang kalian lakukan?
6. Apakah kalian pernah ikut dengan orang tua berbelanja kebutuhan kalian? sebutkan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari anda!

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku

Bahan Bacaan Guru

Informasi Untuk Guru

Siswa akan merasa lebih nyaman di kebutuhan hidupnya setelah dengan belajar tentang barang yang langka dan untuk mendapatkan dan. Peserta belajar memahami alasan untuk menggunakan barang yang dibuat oleh manusia atau makhluk lainnya.

- 1. Kebutuhan**

Letak, dan sangat penting memahami bahwa kebutuhan pemenuhan kebutuhan manusia. Contoh untuk orang yang tinggal di daerah pemukiman perkotaan kebutuhan dengan kebutuhan. Hal ini menunjukkan orang yang tinggal di daerah ini memiliki kebutuhan dengan kebutuhan orang yang tinggal di daerah lain atau orang lain. Kebutuhan manusia dan sebagainya. Kebutuhan dengan orang yang tinggal di kota seperti padi, jagu, atau hasil pertanian pada saat ketika menggarap kebutuhan ini banyak terdapat di daerah di mana mereka tinggal. Orang yang tinggal yang tinggal di daerah tinggal mungkin cukup saat untuk mendapatkan kebutuhan itu pada saat mereka akan menanamkan kebutuhan yang pada saat mereka akan.
- 2. Sumber Daya Alam**

Terdapat dalam yang menjadi setiap daerah pada berbagai bentuk dan rupa barang tergantung dengan kondisi geografis yang dimiliki daerah tersebut. Bagi orang yang tinggal di daerah dengan sumber daya alam hasil hutan akan mendapat manfaat, sementara orang yang tinggal di daerah dengan sumber daya alam yang dimiliki.
- 3. Sumber Daya Manusia**

Terdapat dalam yang menjadi setiap daerah pada berbagai bentuk dan rupa barang tergantung dengan kondisi geografis yang dimiliki daerah tersebut. Bagi orang yang tinggal di daerah dengan sumber daya alam hasil hutan akan mendapat manfaat, sementara orang yang tinggal di daerah dengan sumber daya alam yang dimiliki.

200. Apa Perbedaan Antara Kebutuhan dan Barang yang Dibutuhkan?

R.2 Aku Mengetahui Kebutuhan

- Informasi Untuk Guru**
- Apa itu barang yang langka?**
1. Kebutuhan
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 2. Kebutuhan
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 3. Kebutuhan
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.

B.1 Masa Sebelum Uang Ditemukan

Informasi Untuk Guru

Sistem barter adalah sistem tukar barang yang digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia pada masa sebelum uang ditemukan. Pada awalnya setiap orang berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya melalui usaha sendiri. Usaha yang dilakukan orang lain adalah barter, menjual produk sendiri dan membeli barang kebutuhan serta mencari bahan-bahan untuk dikonsumsi sendiri. Perkembangan selanjutnya manusia dihadapkan pada kenyataan bahwa apa yang dibutuhkan tidak cukup memahai seluruh kebutuhannya. Kebutuhan manusia, barter, geografi, dan sumber daya alam manusia untuk barter barang kebutuhan pada masa itu.

- Kekurangan sistem barter**
1. Tidak mudah karena harus barter barang dengan barang jenis lainnya.
 2. Tidak dapat barter jika di desa barang yang dikehaki.
 3. Adanya kerugian yang sama dengan saling barter barang.
 4. Barang yang dikehaki barter barang.

Kelengkapan sistem barter

1. Sifatnya berdasarkan barang yang barter dengan barang yang dibutuhkan.
2. Sifatnya berdasarkan barang yang memiliki nilai pertukaran yang seimbang atau setara.
3. Sifatnya berdasarkan barang yang sama-sama ingin barter barang yang sedang dibutuhkan.
4. Tidak ada nilai tukar yang pasti.
5. Barang yang dibutuhkan dalam skala kecil.
6. Membutuhkan waktu untuk mencari pertukaran.

Kelebihan	Kekurangan
• Tidak memerlukan uang sebagai alat pertukaran.	• Tidak mudah karena harus barter barang dengan barang jenis lainnya.
• Tidak memerlukan barang yang memiliki nilai pertukaran yang seimbang atau setara.	• Tidak dapat barter jika di desa barang yang dikehaki.
• Tidak memerlukan barang yang sama-sama ingin barter barang yang sedang dibutuhkan.	• Adanya kerugian yang sama dengan saling barter barang.
• Tidak ada nilai tukar yang pasti.	• Barang yang dikehaki barter barang.
• Barang yang dibutuhkan dalam skala kecil.	• Membutuhkan waktu untuk mencari pertukaran.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Figur 10. Bagaimana Kita Memenuhi Kebutuhan?

- Permasalahan**
1. Apa yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan?
 - Makanan, pakaian, perumahan, dan sebagainya.
 - Makanan, pakaian, perumahan, dan sebagainya.
 - Makanan, pakaian, perumahan, dan sebagainya.
 2. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan?
 - Dengan bekerja, berdagang, atau dengan cara lain.
 - Dengan bekerja, berdagang, atau dengan cara lain.
 - Dengan bekerja, berdagang, atau dengan cara lain.
 3. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan?
 - Dengan bekerja, berdagang, atau dengan cara lain.
 - Dengan bekerja, berdagang, atau dengan cara lain.
 - Dengan bekerja, berdagang, atau dengan cara lain.

R.2 Aku Mengetahui Kebutuhan

- Informasi Untuk Guru**
- Apa itu barang yang langka?**
1. Kebutuhan
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 2. Kebutuhan
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 3. Kebutuhan
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.
 - Barang yang langka adalah barang yang jumlahnya terbatas dan sulit untuk didapatkan.

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai salah satu cara pemenuhan kebutuhan dengan interaksi dan transaksi dengan orang lain. Pembahasan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan manusia berdasarkan kepentingan. Dari pemahaman ini, peserta didik diharapkan dapat mengurutkan prioritas kebutuhan utama di atas sebuah keinginan. peserta didik akan belajar urutan peristiwa pemenuhan kebutuhan manusia dari sistem barter yang kemudian berkembang menjadi transaksi jual beli. Dalam pembahasan tentang jual beli inilah peserta didik akan dikenalkan pada konsep uang yang digunakan sebagai nilai tukar standar untuk memudahkan transaksi.

Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan berdiskusi baik dalam kelompok besar maupun kecil yang diharapkan bisa melatih sikap peserta didik untuk menyimak saat berdiskusi (akhlak mulia). Dari kegiatan praktik jual beli saat proyek belajar juga diharapkan dapat melatih karakter gotong royong pada setiap peserta didik. Keseluruhan aktivitas tersebut bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.

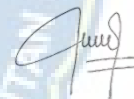
Bontomarannu, 3 April 2024

Mengetahui
Wali Kelas IV



Norma Natsir, S.Pd
NIP. 19780616 200502 2 006

Mahasiswa



Nurul Qalbi Ahmad
NIM. 105401105520

Pertemuan 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nurul Qalbi Ahmad
Instansi	: SD Inpres Bontomanai
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B/ 4
Bab / Tema	: VII/ Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Materi	: Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mempelajari aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli. • Peserta didik mampu mempelajari peran produsen, distributor dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2) Gotong royong 3) Mandiri 4) Bernalar kritis 5) Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV Penulis : Amalia Fitri, dkk dan Internet) dan Lembar Kerja Peserta Didik. • Media pembelajaran : Aplikasi <i>quizzz</i> • Alat : <i>Handphone</i>, Buku paket siswa, spidol, dan papan tulis. • Lembar Kerja Peserta Didik 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2) Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
Minimum 15 peserta didik, Maksimum 23 peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran <i>problem based learning</i>	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri terjadinya jual beli
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli
3. Peserta didik dapat memahami proses terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli
4. Peserta didik menentukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Tidak semua kebutuhan dapat langsung kita beli begitu saja. Terkadang butuh suatu proses sampai barang atau jasa sampai ke tangan kita. Proses membuat (*produksi*), dikirimkan (*distribusi*), kemudian digunakan (*konsumsi*)

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa alasan terjadinya jual beli?
2. Di mana saja peristiwa jual beli dapat terjadi?
3. Apa semua kebutuhan langsung kita dapatkan?
4. Menurutmu, bagaimana proses suatu kebutuhan barang atau jasa sampai ke rumah kalian?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Belajar

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:

1) Peralatan pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a. Papan tulis
- b. *Handphone* / Laptop
- c. Spidol

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pembelajaran dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru diantaranya:

- a. Media pembelajaran *quizzz* untuk mengerjakan tugas LKPD.

b. Kegiatan Pengajaran di kelas

a) Kegiatan Pembuka:

1. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik di depan kelas secara rapi yang dipimpin oleh salah satu peserta didik kemudian secara bergiliran bersalaman kepada guru sebelum memasuki ruang kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran IPS dilaksanakan pada jam pertama.
2. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk bergantian memimpin do'a bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu "Hymne guru" untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya (*apersepsi*).

6. Untuk mengawali pembelajaran secara klasikal, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan singkat yang berkaitan dengan “Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan” untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti:

Tahap 1(Orientasi siswa terhadap masalah) :

1. Siswa di kelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Guru menjelaskan materi terkait “kegiatan jual beli dalam kehidupan sehari-hari”
3. Siswa menyimak penjelasan materi yang diberikan oleh guru
4. Guru memberikan pertanyaan untuk merangsang peserta didik dalam menyampaikan pendapatnya, diantaranya:
 - c. Apa saja makanan kesukaan kalian?
 - d. Bagaimana makanan tersebut bisa sampai kepada kalian?

Tahap 2 (Mengorganisasikan peserta didik) :

1. Guru mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi apa saja yang di jual oleh pedagang di pasar, supermarket, dan toko
2. Siswa menyebutkan masing-masing contoh kegiatan produsen, distributor dan konsumen
3. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas LKPD pada aplikasi *quizizz*
4. Setiap kelompok akan mengerjakan tugas pada aplikasi *quizizz* dan mencari jawaban bersama dengan teman kelompoknya

Tahap 3 (Membimbing penyelidikan secara individual maupun kelompok) :

1. Siswa bersama dengan teman kelompoknya mengerjakan tugas LKPD pada *quizizz*.
2. Siswa dipersilahkan untuk bertanya jika menemukan kesulitan pada saat pengerjaan tugas LKPD di aplikasi *quizizz*
3. Setiap kelompok melakukan pemeriksaan ulang terhadap hasil kerjanya sebelum di presentasikan.

Tahap 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil) :

1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan teman-temannya.
2. Setiap kelompok dipersilahkan untuk memberikan tanggapan kepada kelompok yang tampil presentasi.

Tahap 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah):

1. Guru dan siswa memberikan apresiasi kepada kelompok yang sudah tampil presentasi
2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil diskusi/ materi yang telah dipelajari.

c) Kegiatan Penutup:

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang rencana/ kegiatan untuk pertemuan berikutnya.

E. REFLEKSI

Topik C : Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan

1. **Menurut kalian, apa syarat terjadinya jual beli?**
Ada keterbatasan kebutuhan, tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, dll.
2. **Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia dari lingkungan sekitar kita?**
Mencari dari tempat lain, membeli dari warung atau tempat jual beli lainnya, membeli di marketplace atau toko daring.
3. **Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?**
Bervariasi, namun melibatkan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
4. **Apakah kamu pernah berperan menjadi produsen, distributor atau konsumen? Jelaskan!**
Bervariasi, namun setidaknya peserta didik pernah berperan sebagai konsumen.
5. **Setelah mempelajari alur kegiatan ekonomi, bagaimana sebaiknya kamu bersikap terhadap barang-barang yang kamu pakai?**
Bervariasi, dapat lebih berhemat, mencari alternatif kebutuhan, dll.

F. ASSESMEN/PENILAIAN

1. Lembar Penilaian Observasi Sikap

No	Nama	(Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia)			(Bergotong Royong)			Mandiri			Bernalar Kritis			Skor	Predikat
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5	dll														

2. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal yang diberikan dalam aplikasi *quizizz*. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Menurut anda, apa saja ciri-ciri terjadinya jual beli dalam kehidupan sehari-hari?
2. Mengapa seseorang perlu melakukan kegiatan ekonomi?
3. Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia di lingkungan sekitarmu?
4. Apakah kalian pernah berperan menjadi produsen, distributor atau konsumen? Jelaskan!
5. Sebutkan 3 contoh proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Bervariasi, adapun ciri-ciri terjadinya jual beli yaitu: a. Terjadi pertukaran barang b. Adanya proses pembayaran c. Ada uang yang di tukarkan d. Adanya penjual dan pembeli	20
2.	Tujuan manusia melakukan kegiatan ekonomi yaitu untuk memenuhi kebutuhan dan kelangsungan hidupnya, dll	10
3.	Bervariasi, mencari dari tempat lain, membeli di warung atau tempat jual beli lainnya, membeli online atau marketplace.	20
4.	Bervariasi, namun setidaknya siswa pernah berperan sebagai konsumen	20
5.	Bervariasi, namun melibatkan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Contohnya proses angkutan jasa pengiriman yang membawa barang dari produsen ke konsumen. Contoh lain dari kegiatan produksi seperti pembuatan kripik singkong, pembuat kerajinan kayu, pembuatan es krim dll, contoh dari kegiatan distribusi seperti berjualan tempe dan tahu dipasar, sayur di distribusikan ke pasar atau toko swalayan. Sedangkan contoh kegiatan konsumsi seperti membeli sayur kemudian dimasak, memasak nugget rumahan yang telah di beli, dll.	30
Total Skor		100

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Perbaikan (1)
Aktivitas berdiskusi dalam kelompok mengerjakan tugas LKPD dalam menentukan jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan	Aktif memberikan ide dan penyelesaian, serta bertanya kepada guru saat berdiskusi	Ikut terlibat dalam penyelesaian masalah kelompok namun kurang aktif dalam bertanya	Masih jarang terlibat dalam diskusi kelompok namun sesekali ikut terlibat	Kurang terlibat dalam penyelesaian diskusi kelompok
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Kurang aktif dalam menemukan kesulitan

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontomanai
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas/ Semester : IV / II
 Materi Pokok : Sistem Barter dan Uang Sebagai Alat Tukar Kegiatan Jual Beli
 Sub Materi : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku
 Nama Kelompok :
 Ketua :
 Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kerjakanlah soal di bawah ini bersama dengan teman kelompokmu!

1. Menurut anda, apa saja ciri-ciri terjadinya jual beli dalam kehidupan sehari-hari?
2. Mengapa seseorang perlu melakukan kegiatan ekonomi?
3. Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia di lingkungan sekitarmu?
4. Apakah kalian pernah berperan menjadi produsen, distributor atau konsumen? Jelaskan!
5. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik B : Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku

Bahan Bacaan Guru



Bahan Bacaan Peserta Didik

Kegiatan Ekonomi

Tahukah kalian? Tidak semua kebutuhan dapat langsung kita beli begitu saja. Terkadang butuh suatu proses barang atau jasa itu sampai ke tangan kita. Proses membuat, produksi, distribusi (distribusi) lalu digunakan (konsumsi).

Berikut adalah cara kegiatan ekonomi:

- 1. Kegiatan Produksi**
Kegiatan memproduksi barang. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen. Contoh yang termasuk kegiatan produksi adalah petani menanam padi, pengrajin membuat kerajinan.
- 2. Kegiatan Distribusi**
Kegiatan menyalurkan barang hasil produksi. Orang atau tempat melakukan kegiatan ini disebut distributor. Contoh yang termasuk kegiatan ini adalah toko, pasar, dan pedagang. Distributor mempersiapkan pemenuhan kebutuhan tempat penyalur ke pasar, penyaluran ke konsumen.
- 3. Kegiatan Konsumsi**
Kegiatan pemenuhan barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi ini disebut konsumen. Contoh yang termasuk kegiatan ini adalah membeli barang di pasar, toko, dan pedagang.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan belajar mengenai salah satu cara pemenuhan kebutuhan dengan interaksi dan transaksi dengan orang lain. Pembahasan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan manusia berdasarkan kepentingan. Dari pemahaman ini, peserta didik diharapkan dapat mengurutkan prioritas kebutuhan utama di atas sebuah keinginan. peserta didik akan belajar urutan peristiwa pemenuhan kebutuhan manusia dari sistem barter yang kemudian berkembang menjadi transaksi jual beli. Dalam pembahasan tentang jual beli inilah peserta didik akan dikenalkan pada konsep uang yang digunakan sebagai nilai tukar standar untuk memudahkan transaksi.


Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan berdiskusi baik dalam kelompok besar maupun kecil yang diharapkan bisa melatih sikap peserta didik untuk menyimak saat berdiskusi (akhlak mulia). Dari kegiatan praktik jual beli saat proyek belajar juga diharapkan dapat melatih karakter gotong royong pada setiap peserta didik. Keseluruhan aktivitas tersebut bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing.

D. DAFTAR PUSTAKA


- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.

Bontomarannu, 4 April 2024

Mengetahui
Wali Kelas IV


Norma Natsir, S.Pd
NIP. 19780616 200502 2 006

Mahasiswa


Nurul Qalbi Ahmad
NIM. 105401105520

Lampiran 2

a. Data Minat Belajar Siswa

No. Responden	BUTIR PERNYATAAN																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	5	4	2	3	5	3	5	5	87
2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	97
5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	91
6	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	93
7	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	96
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	99
9	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	90
10	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	97
11	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	93
12	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	97
14	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	96
15	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	93
16	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
17	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	5	5	91
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	3	5	2	90
19	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
20	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	94
21	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	89
22	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	93
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	96

b. Data Hasil Belajar *pretest* dan *posttest*

No.	Nama	Skor	
		Pretest	Posttest
1.	Abidzar Al-Ghifary	65	80
2.	Ahmad Naufal	35	95
3.	Ahyana Fitriah Ismail	75	90
4.	Akifah Nailah R	60	90
5.	Anugrah Djaya Kuswary	50	75
6.	Ariqa Pramudita Ardhani	30	80
7.	Ayu Aulia Rahma	55	80
8.	Evelyn Fiorenza Kalani Firmansyah	75	95
9.	Faqih Hisyam	80	90
10.	Juliani Putri Ramadani	30	75

11.	Khaerul Syafiq Gunawan	60	75
12.	Muh Fahri	25	70
13.	Muhammad Fajar Haris	20	65
14.	Muhammad Yusuf	50	80
15.	Naura Athifa Putri Fadly	50	90
16.	Nur Layla Ramadanani	40	70
17.	Panji Putra Nugraha	30	75
18.	Putri Riska Iftitah	45	85
19.	Radhyta Kanza Az Sahra	45	55
20.	Retno Adelia Putri	60	85
21.	Riswan	30	70
22.	Siti Atzilah Alfadilal A	70	90
23.	Sitti Khadijah	45	85
Jumlah		1.125	1.845
Rata-rata		48,91304	80,21739

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai keseluruhan}}{\text{jumlah siswa}}$$



Lampiran 3 (Angket Minat Belajar)

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : Anugrah Djaya Kuswary
Kelas : 4

Petunjuk:

1. Jawablah sesuai isi hati nurani sendiri, tanpa dipengaruhi orang lain!
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang sesuai dengan isi hati nuranimu!
3. Adapun jawabanmu tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaranmu, dan kamu tidak boleh terpengaruh dengan jawaban temanmu!
4. Tanyakan jika ada yang belum di pahami!
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum diserahkan!
6. Selamat mengerjakan!

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
ST : Setuju
RG : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	ST	RG	TS	STS
1.	Saya sangat antusias mengikuti pelajaran IPS bersama teman-teman di dalam kelas	✓				
2.	Saya suka belajar dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi <i>quizz</i>	✓				
3.	Saya suka belajar berkelompok, khususnya pada pelajaran IPS		✓			
4.	Saya selalu menyisipkan waktu untuk belajar, khususnya pada pelajaran IPS	✓				
5.	Saya mengerjakan tugas dengan bersungguh-sungguh	✓				
6.	Saya mendengarkan guru menjelaskan materi, khususnya pelajaran IPS		✓			
7.	Saya tidak bermain dalam kelas pada saat	✓				

	pelajaran IPS berlangsung					
8.	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat proses pembelajaran IPS berlangsung			✓		
9.	Saya akan bertanya kepada guru jika saya belum paham terkait materi pelajaran IPS	✓				
10.	Saya sering berpartisipasi dalam berdiskusi kelompok		✓			
11.	Saya merasa suka dan tertarik terhadap materi pelajaran yang sedang di pelajari dan model pembelajaran yang digunakan	✓				
12.	Saya memiliki keinginan untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan di dalam kelas	✓				
13.	Saya sering memperhatikan guru pada saat mengajar dan menjelaskan di dalam kelas	✓				
14.	Saya sering menyelesaikan tugas khususnya mata pelajaran IPS dengan tepat waktu		✓			
15.	Saya merasa materi yang dipelajari menarik dan relevan		✓			
16.	Saya merasa termotivasi untuk mencari informasi tambahan di luar jam pelajaran yang diberikan di kelas		✓			
17.	Saya selalu mencatat materi khususnya pada pelajaran IPS	✓				
18.	Saya merasa bahwa proses pembelajaran di kelas memberikan manfaat bagi pribadi dan akademis		✓			
19.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah	✓				
20.	Saya merasa senang jika membagi pengetahuan yang saya dapatkan kepada teman-teman kelas	✓				

Lampiran 4 (Soal pretest dan posttest)**SOAL PRETEST**

Nama Siswa :

Kelas :


Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini!
2. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
4. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Soal

1. Manusia dalam pemenuhan kebutuhannya selalu membutuhkan bantuan orang lain. Hal ini dikarenakan manusia merupakan
 - a. Makhluk Individu
 - b. Makhluk Sosial
 - c. Makhluk Pribadi
 - d. Makhluk bermasyarakat
2. Kebutuhan yang paling mendasar dan harus dipenuhi oleh manusia disebut
 - a. Kebutuhan Primer
 - b. Kebutuhan Sekunder
 - c. Kebutuhan Tersier
 - d. Kebutuhan Tambahan
3. Contoh kebutuhan primer antara lain
 - a. Mobil
 - b. Komputer
 - c. Mobil
 - d. Makanan
4. Seorang driver online, kebutuhan primernya adalah
 - a. Komputer
 - b. Makanan
 - c. Motor
 - d. TV
5. Kebutuhan yang merupakan penunjang hidup dan dapat ditunda setelah kebutuhan pokok terpenuhi adalah
 - a. Kebutuhan Tersier
 - b. Kebutuhan Tambahan
 - c. Kebutuhan Primer

- d. Kebutuhan Sekunder
6. Jenis kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh manusia setelah kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder terpenuhi adalah
- Kebutuhan primer
 - Kebutuhan sekunder
 - Kebutuhan tersier
 - Kebutuhan tambahan
7. Sebelum mengenal uang, manusia melakukan tukar menukar barang untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Cara ini disebut dengan
- Transaksi
 - Barter
 - Uang barang
 - Kesamaan barang
8. Alasan orang meninggalkan barter adalah
- Kebutuhan manusia semakin sedikit
 - Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
 - Banyak produsen yang gulung tikar
 - Kesulitan membawa barang yang akan ditukar
9. Salah satu syarat sebuah uang dapat dijadikan alat tukar adalah
- Mudah dipalsukan
 - Cepat mengalami perubahan
 - Nilainya cepat berubah
 - Mudah dibawa kemana-mana
10. Fungsi Uang adalah
- Meningkatkan pendapatan masyarakat
 - Menghapus emas sebagai alat pembayaran
 - Sebagai alat tukar
 - Menurunkan nilai barang
11. Berikut ini pernyataan yang tepat tentang pasar adalah
- Pasar merupakan tempat bertemunya pembeli dan penjual
 - Pasar merupakan tempat transaksi jual beli
 - Kegiatan jual beli hanya dapat dilakukan di jenis pasar tradisional
 - Pernyataan a dan b benar
12. Kegiatan membuat barang disebut proses
- Produksi
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Transisi
13. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut
- Agen
 - Distribusi
 - Konsumen

- d. Produsen
14. Kegiatan menyalurkan barang hasil produksi disebut
- Produksi
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Transisi
15. Orang atau tempat yang melakukan kegiatan distribusi disebut
- Retailer
 - Distributor
 - Grosir
 - Produsen
16. Kegiatan pemakaian barang hasil produksi disebut
- Produksi
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Transisi
17. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut
- Produsen
 - Distributor
 - Konsumen
 - Agan
18. Di bawah ini adalah contoh kegiatan ekonomi dalam bidang produksi adalah
- Pedagang
 - Grosir
 - Penjahit
 - Makan
19. Ciri kegiatan jual beli pada gambar disamping adalah
- Barang bisa ditawarkan
 - Barang dilengkapi label harga
 - Pembeli membayar pada pemilik toko
 - Tempat tidak nyaman
- 
20. Seorang fotografer, kebutuhan primernya adalah
- Motor
 - Perhiasan
 - Kamera
 - TV

KUNCI JAWABAN PRETEST

1. b. Makhluk Sosial
2. a. Kebutuhan Primer
3. d. Makanan
4. c. Motor
5. d. Kebutuhan Sekunder
6. c. Kebutuhan Tersier
7. b. Barter
8. d. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar
9. d. Mudah dibawa kemana-mana
10. c. Sebagai alat tukar
11. d. Pernyataan a dan b benar
12. a. produksi
13. d. Produsen
14. b. Distribusi
15. b. Distributor
16. c. Konsumsi
17. c. Konsumen
18. b. Penjahit
19. b. Barang dilengkapi label harga
20. c. Kamera



SOAL POSTTEST

Nama Siswa :

Kelas :


Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini!
2. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
4. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Soal

1. Manusia dalam pemenuhan kebutuhannya selalu membutuhkan bantuan orang lain. Hal ini dikarenakan manusia merupakan
 - a. Makhluk Individu
 - b. Makhluk Sosial
 - c. Makhluk Pribadi
 - d. Makhluk bermasyarakat
2. Kebutuhan yang paling mendasar dan harus dipenuhi oleh manusia disebut
 - a. Kebutuhan Primer
 - b. Kebutuhan Sekunder
 - c. Kebutuhan Tersier
 - d. Kebutuhan Tambahan
3. Contoh kebutuhan primer antara lain
 - a. Mobil
 - b. Komputer
 - c. Makanan
 - d. TV
4. Seorang driver online, kebutuhan primernya adalah
 - a. Komputer
 - b. Makanan
 - c. Motor
 - d. TV
5. Kebutuhan yang merupakan penunjang hidup dan dapat ditunda setelah kebutuhan pokok terpenuhi adalah
 - a. Kebutuhan Tersier
 - b. Kebutuhan Tambahan
 - c. Kebutuhan Primer
 - d. Kebutuhan Sekunder

6. Jenis kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh manusia setelah kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder terpenuhi adalah
 - a. Kebutuhan primer
 - b. Kebutuhan sekunder
 - c. Kebutuhan tersier
 - d. Kebutuhan tambahan
7. Sebelum mengenal uang, manusia melakukan tukar menukar barang untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Cara ini disebut dengan
 - a. Transaksi
 - b. Barter
 - c. Uang barang
 - d. Kesamaan barang
8. Alasan orang meninggalkan barter adalah
 - a. Kebutuhan manusia semakin sedikit
 - b. Mudah menemukan orang yang memiliki keinginan sama
 - c. Banyak produsen yang gulung tikar
 - d. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar
9. Salah satu syarat sebuah uang dapat dijadikan alat tukar adalah
 - a. Mudah dipalsukan
 - b. Cepat mengalami perubahan
 - c. Nilainya cepat berubah
 - d. Mudah dibawa kemana-mana
10. Fungsi Uang adalah
 - a. Meningkatkan pendapatan masyarakat
 - b. Menghapus emas sebagai alat pembayaran
 - c. Sebagai alat tukar
 - d. Menurunkan nilai barang
11. Berikut ini pernyataan yang tepat tentang pasar adalah
 - a. Pasar merupakan tempat bertemunya pembeli dan penjual
 - b. Pasar merupakan tempat transaksi jual beli
 - c. Kegiatan jual beli hanya dapat dilakukan di jenis pasar tradisional
 - d. Pernyataan a dan b benar
12. Kegiatan membuat barang disebut proses
 - a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Transisi
13. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut
 - a. Agen
 - b. Distribusi
 - c. Konsumen
 - d. Produsen

14. Kegiatan menyalurkan barang hasil produksi disebut
- Produksi
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Transisi
15. Orang atau tempat yang melakukan kegiatan distribusi disebut
- Retailer
 - Distributor
 - Grosir
 - Produsen
16. Kegiatan pemakaian barang hasil produksi disebut
- Produksi
 - Distribusi
 - Konsumsi
 - Transisi
17. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut
- Produsen
 - Distributor
 - Konsumen
 - Agen
18. Di bawah ini adalah contoh kegiatan ekonomi dalam bidang produksi adalah
- Pedagang
 - Penjahit
 - Grosir
 - Makan
19. Ciri kegiatan jual beli pada gambar disamping adalah
- Barang bisa ditawarkan
 - Barang dilengkapi label harga
 - Pembeli membayar pada pemilik toko
 - Tempat tidak nyaman
- 
20. Seorang fotografer, kebutuhan primernya adalah
- Motor
 - Perhiasan
 - Kamera
 - TV

KUNCI JAWABAN POSTEST

1. b. Makhluk Sosial
2. a. Kebutuhan Primer
3. d. Makanan
4. c. Motor
5. d. Kebutuhan Sekunder
6. c. Kebutuhan Tersier
7. b. Barter
8. d. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar
9. d. Mudah dibawa kemana-mana
10. c. Sebagai alat tukar
11. d. Pernyataan a dan b benar
12. a. produksi
13. d. Produsen
14. b. Distribusi
15. b. Distributor
16. c. Konsumsi
17. c. Konsumen
18. c. Penjahit
19. b. Barang dilengkapi label harga
20. c. Kamera



Lampiran 5

RUBRIK PENILAIAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontomanai

Kelas / Semester : IV / II

Fase : B

Bab / Tema : VII/ Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita

Mata Pelajaran : IPS

No	Jumlah Skor	Skor	Deskripsi/ Jawaban
1.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
2.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
3.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
4.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
5.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
6.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
7.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
8.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
9.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
10.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
11.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
12.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
13.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
14.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
15.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
16.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
17.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab

18.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
19.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab
20.	1	1	Apabila menjawab pertanyaan dengan benar
		0	Apabila tidak menjawab

Rumus : $\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$



Lampiran 6

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ***

Judul Penelitian : 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.

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Peneliti : Nurul Qalbi Ahmad
Observer : Norma Natsir, S.Pd

A. Petunjuk:

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan terkait aktivitas peneliti.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

B. Skala Penilaian:

- 1 = Kurang Sekali 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
2 = Kurang 4 = Baik

No	Deskripsi Aktivitas Guru	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Pra Pembelajaran					
	1. Pengaturan tempat duduk masing-masing siswa					
	2. Pengkondisian kesiapan pelaksanaan pembelajaran					
B	Kegiatan Membuka Pembelajaran					
	1. Guru menanyakan kabar siswa					
	2. Guru mengecek kehadiran siswa					
	3. Guru melakukan apersepsi					
	4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran					
C	Kegiatan Inti Pembelajaran					
	1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok					
	2. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas kelompok melalui media pembelajaran aplikasi <i>quizizz</i>					
	3. Guru membantu penyelidikan mandiri/kelompok					
	4. Guru membantu siswa dalam penyelesaian masalah					

	5. Guru menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah					
	6. Guru memberi penguatan kepada siswa dan menyimpulkan hasil pembelajaran					
D	Kegiatan Penutup					
	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran					
	2. Guru memberikan tugas/PR					
	3. Guru mengarahkan siswa untuk menutup pembelajaran dengan berdo'a					
Jumlah						
Total						

$$\text{Aktivitas guru} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Aktivitas guru} = \text{---} \times 100$$

=



Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SELAMA PROSES PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : 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.

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Peneliti : Nurul Qalbi Ahmad
Kelompok :

A. Petunjuk:

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian pengamatan aktivitas siswa
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

B. Keterangan Skor

1 = Kurang Sekali 3 = Cukup 5 = Sangat Baik
2 = Kurang 4 = Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
I	Orientasi siswa pada masalah					
	1. Siswa membentuk kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4-5 orang					
	2. Siswa menyimak dengan baik tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
	3. Siswa mengamati dan memahami masalah					
II	Mengorganisasikan siswa untuk belajar					
	1. Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah ada					
	2. Siswa menentukan peran sebelum berdiskusi					
	3. Siswa bersama teman kelompoknya membagi tugas yang hendak dikerjakan					
III	Membimbing penyelidikan individu					

	maupun kelompok					
	1. Siswa mendengarkan dengan baik penjelasan guru terkait proses pengerjaan tugas melalui media pembelajaran <i>quizizz</i>					
	2. Siswa bersama dengan kelompoknya mengerjakan tugas LKPD melalui media pembelajaran <i>quizizz</i>					
	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya					
IV	1. Siswa aktif bekerja sama dalam mengerjakan tugas LKPD melalui media pembelajaran <i>quizizz</i>					
	2. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas					
	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah					
V	1. Siswa memberikan apresiasi terhadap kelompok yang tampil presentasi					
	2. Siswa menyimpulkan pembelajaran					
	Jumlah					
	Total					

$$\text{Aktivitas Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Aktivitas Siswa} = \frac{\quad}{\quad} \times 100$$

=

Lampiran 8 (Hasil kerja siswa *pretest* dan *posttest*)

50

Soal Pretest

Nama : MUHAMMAD YUSUF
Kelas : 4

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini!
2. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
4. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Soal

1. Manusia dalam pemenuhan kebutuhannya selalu membutuhkan bantuan orang lain. Hal ini dikarenakan manusia merupakan
 - a. Makhluk Individu
 - b. Makhluk Sosial
 - c. Makhluk Pribadi
 - d. Makhluk bermasyarakat
2. Kebutuhan yang paling mendasar dan harus dipenuhi oleh manusia disebut
 - a. Kebutuhan Primer
 - b. Kebutuhan Sekunder
 - c. Kebutuhan Tersier
 - d. Kebutuhan Tambahan
3. Contoh kebutuhan primer antara lain
 - a. Mobil
 - b. Komputer
 - c. Mobil
 - d. Makanan
4. Seorang driver online, kebutuhan primernya adalah
 - a. Komputer
 - b. Makanan
 - c. Motor
 - d. TV

Soal Posttest

95

Nama : Nasya

Kelas : 4

Petunjuk Soal:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini!
2. Bacalah soal terlebih dahulu dengan teliti!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
4. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

Soal

1. Manusia dalam pemenuhan kebutuhannya selalu membutuhkan bantuan orang lain. Hal ini dikarenakan manusia merupakan
 - a. Makhluk Individu
 - b. Makhluk Sosial
 - c. Makhluk Pribadi
 - d. Makhluk bermasyarakat
2. Kebutuhan yang paling mendasar dan harus dipenuhi oleh manusia disebut
 - a. Kebutuhan Primer
 - b. Kebutuhan Sekunder
 - c. Kebutuhan Tersier
 - d. Kebutuhan Tambahan
3. Contoh kebutuhan primer antara lain
 - a. Mobil
 - b. Komputer
 - c. Mobil
 - d. Makanan
4. Seorang driver online, kebutuhan primernya adalah
 - a. Komputer
 - b. Makanan
 - c. Motor
 - d. TV

Lampiran 9

Hasil analisis statistik deskriptif minat belajar siswa

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
MINAT BELAJAR SISWA	23	12	87	99	94.39	3.448	11.885
Valid N (listwise)	23						

Hasil analisis statistik deskriptif hasil belajar *pretest* dan *posttest*

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	23	60	20	80	48.91	17.318	299.901
Posttest	23	40	55	95	80.22	10.167	103.360
Valid N (listwise)	23						

Hasil analisis distribusi frekuensi minat belajar siswa

Saya sangat antusias mengikuti pelajaran IPS bersama teman-teman di dalam kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	2	8.7	8.7	8.7
	Sangat Setuju	21	91.3	91.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya suka belajar dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi quizizz					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	3	13.0	13.0	13.0
	Sangat Setuju (SS)	20	87.0	87.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya suka belajar berkelompok, khususnya pada pelajaran IPS					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	1	4.3	4.3	4.3
	Setuju (ST)	5	21.7	21.7	26.1

	Sangat Setuju (SS)	17	73.9	73.9	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya selalu menyisipkan waktu untuk belajar, khususnya pada pelajaran IPS					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	3	13.0	13.0	13.0
	Sangat Setuju (SS)	20	87.0	87.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya mengerjakan tugas dengan bersungguh-sungguh					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	2	8.7	8.7	8.7
	Sangat Setuju (SS)	21	91.3	91.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya mendengarkan guru menjelaskan materi, khususnya pelajaran IPS					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	1	4.3	4.3	4.3
	Setuju (ST)	7	30.4	30.4	34.8
	Sangat Setuju (SS)	15	65.2	65.2	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya tidak bermain dalam kelas pada saat pelajaran IPS berlangsung					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	2	8.7	8.7	8.7
	Sangat Setuju (SS)	21	91.3	91.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya aktif berdiskusi dengan teman saat proses pembelajaran IPS berlangsung					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	2	8.7	8.7	8.7
	Setuju (ST)	1	4.3	4.3	13.0
	Sangat Setuju (SS)	20	87.0	87.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya akan bertanya kepada guru jika saya belum paham terkait materi pelajaran IPS					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	1	4.3	4.3	4.3
	Setuju (ST)	1	4.3	4.3	8.7
	Sangat Setuju (SS)	21	91.3	91.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya sering berpartisipasi dalam berdiskusi kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	20	87.0	87.0	87.0
	Sangat Setuju (SS)	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya merasa suka dan tertarik terhadap materi pelajaran yang sedang di pelajari dan model pembelajaran yang digunakan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	3	13.0	13.0	13.0
	Sangat Setuju (SS)	20	87.0	87.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya memiliki keinginan untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan di dalam kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	2	8.7	8.7	8.7
	Sangat Setuju (SS)	21	91.3	91.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya sering memperhatikan guru pada saat mengajar dan menjelaskan di dalam kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	5	21.7	21.7	21.7
	Sangat Setuju (SS)	18	78.3	78.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya sering menyelesaikan tugas khususnya mata pelajaran IPS dengan tepat waktu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	1	4.3	4.3	4.3
	Setuju (ST)	6	26.1	26.1	30.4
	Sangat Setuju (SS)	16	69.6	69.6	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya merasa materi yang dipelajari menarik dan relevan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	4.3	4.3	4.3
	Setuju (ST)	13	56.5	56.5	60.9
	Sangat Setuju (SS)	9	39.1	39.1	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya merasa termotivasi untuk mencari informasi tambahan di luar jam pelajaran yang diberikan di kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	6	26.1	26.1	26.1
	Setuju (ST)	6	26.1	26.1	52.2
	Sangat Setuju (SS)	11	47.8	47.8	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya selalu mencatat materi khususnya pada pelajaran IPS					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju (ST)	3	13.0	13.0	13.0
	Sangat Setuju (SS)	20	87.0	87.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya merasa bahwa proses pembelajaran di kelas memberikan manfaat bagi pribadi dan akademis					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	2	8.7	8.7	8.7
	Setuju (ST)	4	17.4	17.4	26.1
	Sangat Setuju (SS)	17	73.9	73.9	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu-Ragu (RG)	1	4.3	4.3	4.3
	Sangat Setuju (SS)	22	95.7	95.7	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Saya merasa senang jika membagi pengetahuan yang saya dapatkan kepada teman-teman kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	4.3	4.3	4.3
	Sangat Setuju (SS)	22	95.7	95.7	100.0
	Total	23	100.0	100.0	



Lampiran 10

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Hasil Pretest	Hasil Posttest
N		23	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.91	80.22
	Std. Deviation	17.318	10.167
Most Extreme Differences	Absolute	.123	.136
	Positive	.123	.087
	Negative	-.087	-.136
Test Statistic		.123	.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			



Lampiran 11 (Uji Hipotesis)

Paired Sample T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-31.304	13.998	2.919	-37.358	-25.251	-10.725	22	.000



Lampiran 12 (Surat Izin Penelitian)



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 6311/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3903/05/C.4-VIII/III/1445/2024 tanggal 15 Maret 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NURUL QALBI AHMAD
Nomor Pokok	: 105401105520
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN APLIKASI QUIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPRES BONTOMANAI "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. *19 Maret s/d 19 Mei 2024*

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 15 Maret 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat Jl. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111 Website: dpmpstsp.gowakab.go.id email perizinan.kab.gowa@gmail.com

Nomor : 503/282/DPM-PTSP/PENELITIAN/III/2024
 Lampiran :
 Perihal : Surat Keterangan Penelitian

KepadaYth.
 Kepala Sekolah SD Inpres Bontomanai Kab. Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 6311/S.01/PTSP/2024 tanggal 15 Maret 2024 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **NURUL QALBI AHMAD**
 Tempat/Tanggal Lahir : Sungguminasa / 30 November 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Nomor Pokok : 105401105520
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Malino Bontomanai

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN APLIKASI QUIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPRES BONTOMANAI"

Selama : 19 Maret 2024 s/d 19 Mei 2024
 Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab. Gowa.
2. Penelitian tidak menyimpang dari surat yang diberikan ;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Surat Keterangan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat keterangan ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Diterbitkan di Sungguminasa, tanggal : 18 Maret 2024

Ditandatangani secara elektronik Oleh:
 a.n. Bupati Gowa
 Kepala DPMPSTP Kabupaten Gowa,



H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda
 Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:
 1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
 2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
 3. Arsip

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR-E-BSSN.



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 13 (Kartu kontrol pelaksanaan penelitian)



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Nurul Balbi Ahmad f..... NIM: 10540...11011 20 f.....
Judul Penelitian : 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
Tanggal Ujian Proposal : 05 Nov 2023 f
Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	20 Maret 2024	Penyerahan surat izin penelitian	A
2.	22 Maret 2024	Melaksanakan observasi di kelas IV	A
3.	23 Maret 2024	Pengenalan model dan media pembelajaran di kelas	A
4.	29 Maret 2024	Pemberian Pretest	A
5.	1 April 2024	Pemberian tindakan	A
6.	3 April 2024	Pemberian tindakan	A
7.	4 April 2024	Pemberian tindakan	A
8.	5 April 2024	Pemberian post test	A
9.	6 April 2024	Pemberian angket minat belajar ke siswa	A
10.	22 April 2024	Penandatanganan Perangkat ajar	A

Bontomananu, 27 April 2024

Ketua Prodi

Dr. Alian Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,
Kepala UPT. SD Inpres Bontomanai

Hj. Bidasari, S. Pd.
NIP. 19670612 198903 2 017

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 14 (Kartu kontrol bimbingan skripsi)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurul Qalbi Ahmad
 NIM : 105401105520
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : 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
 Pembimbing : 1. Dr. HJ. Rosleny Babo, M.Pd.
 2. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Senin/6 Mei 2024	sebaiknya data masing-masing variabel ditambahkan pembahasan.	
2.	Kamis/30 Mei 2024	Simpuan dan saran di perbaiki dan kaitkan dengan teori / penelitian relevan dengan hasil penelitian	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkp@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurul Qalbi Ahmad
 NIM : 105401105520
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : 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
 Pembimbing : 1. Dr. HJ. Rosleny Babo, M.Pd.
 2. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Kamis/13 Juni 2024	Pembahasan keaitkan dengan hasil penelitian yang relevan	
4.	Kamis/20 Juni 2024	Kesimpulan dibuat berdasarkan susunan variabel yang diteliti	
5.	Sabtu/29 Juni 2024	ace 2	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Ataudin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurul Qalbi Ahmad
 NIM : 105401105520
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : 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
 Pembimbing : 1. Dr. HJ. Rosleny Babo, M.Pd.
 2. Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jum'at/3 Mei 2024	- Tampilkan nilai mentah minat dan hasil belajar	
2.	Jum'at/17 Mei 2024	- Perbaiki hasil olahan data frekuensi minat belajar	
3.	Jum'at/31 Mei 2024	- Deskripsikan dengan baik hasil olahan data tiap variabel	
4.	Jum'at/7 Juni 2024	- Tampilkan hasil olahan data frekuensi hasil belajar	
5.	Jum'at/14 Juni 2024	- Tampilkan hasil olahan data ketuntasan hasil belajar	
6.	Jum'at/28 Juni 2024	- Kaitkan hasil penelitiannya dengan penelitian orang lain	
7.	Jum'at/12 Juli 2024	- Kesimpulan	
8.	Jum'at/26 Juli 2024		

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2024

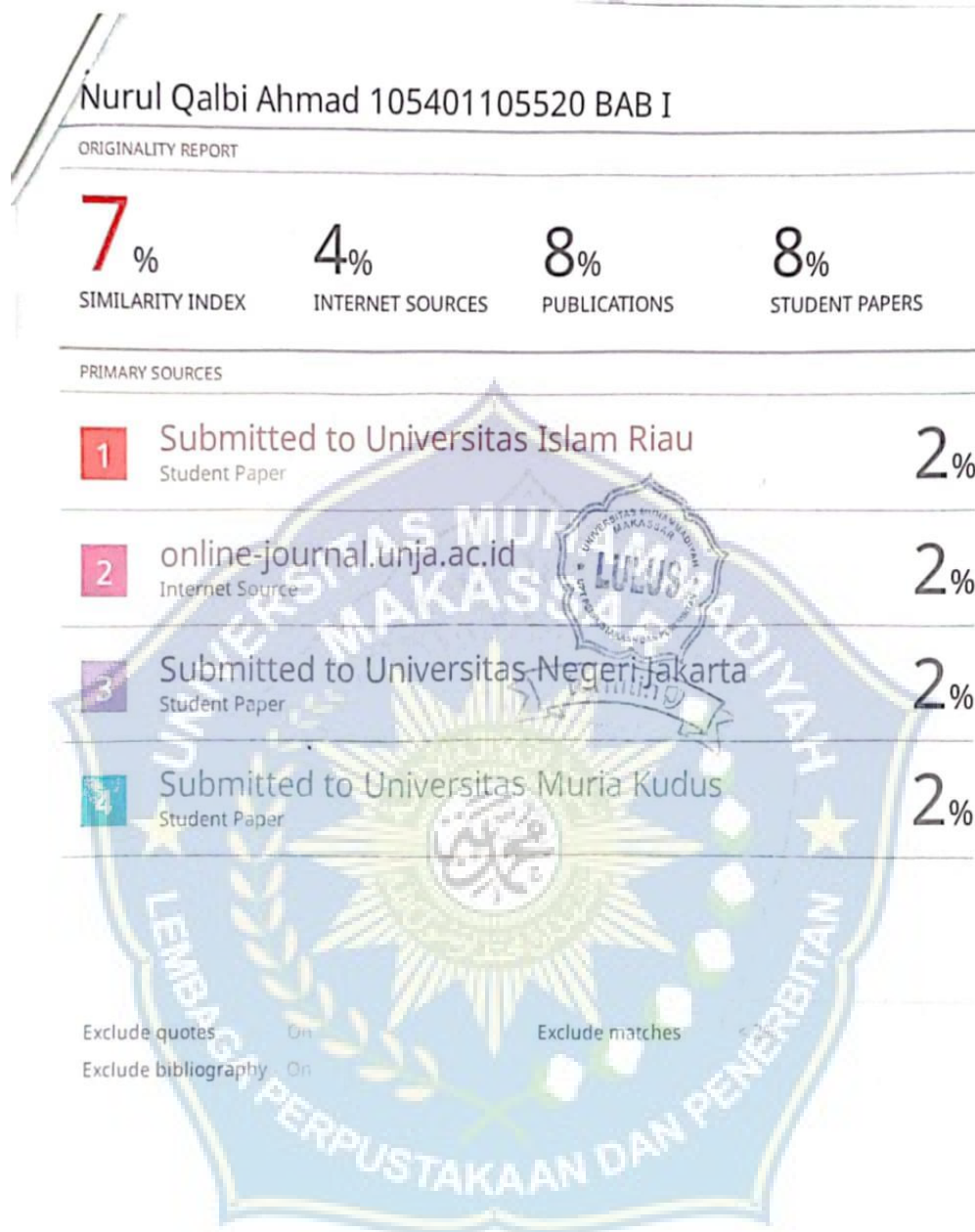
Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Buhri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

Lampiran 15 (Hasil turnitin dan bebas plagiasi)



Nurul Qalbi Ahmad 105401105520 BAB II

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.mahadewa.ac.id Internet Source	5%
2	www.jptam.org Internet Source	4%
3	id.scribd.com Internet Source	2%
4	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.uksw.edu Internet Source	1%
6	radarsemarang.com Internet Source	1%
7	sosial-nuri.blogspot.com Internet Source	1%
8	Submitted to IAIN Tulungagung Student Paper	1%
9	jurnal.asrypersadaquality.com Internet Source	1%

10 mariosukasuka.blogspot.com 1%
Internet Source

11 journalng.uwks.ac.id 1%
Internet Source

12 digilib.uinkhas.ac.id 1%
Internet Source

13 eprints.unm.ac.id 1%
Internet Source

14 Yulianus Leu, Stanislaus Amsikan, Oktovianus Mamoh. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) POKOK BAHASAN BILANGAN BULAT KELAS VII SMP SATAP NEGERI MAUSAK TAHUN AJARAN 2019/2020", MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika, 2020
Publication

15 repository.usd.ac.id 1%
Internet Source

Exclude quotes On Exclude matches < 1%
Exclude bibliography On

Arul Qalbi Ahmad 105401105520 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

5%

2

ojs.unm.ac.id
Internet Source

2%

3

Submitted to PSB Academy (ACP eSolutions)
Student Paper

2%

4

docplayer.info
Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

Arul Qalbi Ahmad 105401105520 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Makassar
Student Paper

5%

2

www.surfsharekit.nl:8080
Internet Source

3%

3

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography

Murul Qalbi Ahmad 105401105520 BAB V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

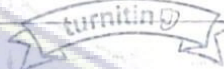
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.unm.ac.id
Internet Source

5%



Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411)866972,881593, Fax.(0411)865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurul Qalbi Ahmad

Nim : 105401105520

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	19 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 20 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Lampiran 16

DOKUMENTASI

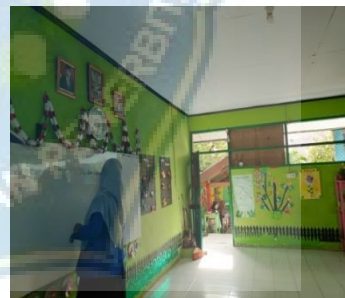
Penyerahan surat izin penelitian bersama kepala sekolah SD Inpres Bontomanai



Melakukan refleksi bersama wali kelas IV



Menjelaskan materi



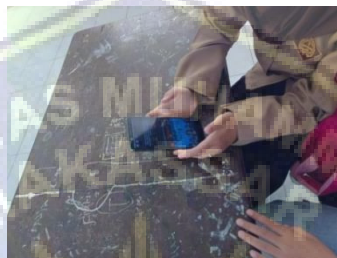
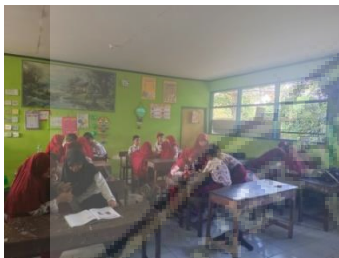
Pembagian kelompok



Menjelaskan cara menggunakan aplikasi *quizizz* kepada siswa



Mengerjakan soal di *quizizz* secara berkelompok



Mengerjakan soal pretest dan posttest



RIWAYAT HIDUP



Nurul Qalbi Ahmad, lahir di Sungguminasa tepatnya di Kabupaten Gowa pada tanggal 30 November 2002, anak ke tiga dari empat bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda “Ahmad” dan Ibunda “Suriati”. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri

Unggulan Bontomanai tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di MTSN Gowa pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017, dan penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas SMA Negeri 8 Gowa pada tahun 2017 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Insya Allah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd).