

# Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Kestalan Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024

Irma Dwi Octavia<sup>1</sup>, Anita Trisiana<sup>2</sup>, Oka Irmade<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi  
e-mail: [irmadwioctavia21@gmail.com](mailto:irmadwioctavia21@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kestalan Surakarta tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V, dengan pengumpulan data melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata pretest (65,60) dan posttest (88,40), serta hubungan kuat antara kedua variabel dengan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), yang menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . N-Gain score rata-rata 0,6849 (68,49%) menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang. Dengan demikian, model PBL berbasis Quizizz terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar*

## Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the *Problem Based Learning* (PBL) model based on Quizizz on the learning outcomes of IPAS for Grade V students at SD Negeri Kestalan Surakarta in the 2023/2024 academic year. This research uses a quantitative method with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest design. The study subjects were 25 Grade V students, with data collected through observation, tests, interviews, and documentation. Hypothesis testing results show a significant difference between the average pretest score (65.60) and posttest score (88.40), with a strong relationship between the two variables, and a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ), leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_a$ . The average N-Gain score of 0.6849 (68.49%) indicates a moderate improvement in student learning outcomes. Thus, the PBL model based on Quizizz has proven effective in improving students' IPAS learning outcomes.

**Keywords :** *Problem Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Dalam konteks globalisasi yang dibarengi dengan meningkatnya ilmu pengetahuan serta iptek yang pesat, peran pendidikan menjadi semakin penting. Pendidikan dianggap sebagai suatu keharusan untuk memungkinkan siswa mengoptimalkan potensi diri mereka sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang bertujuan mengembangkan ajaran agama, kemampuan pengendalian diri, karakter yang kuat, intelektual, moral yang baik, beserta kemampuan yang dibutuhkan bagi individu, masyarakat, dan kemajuan bangsa dan negara."

Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan generasi masa depan menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh globalisasi. Globalisasi identik dengan kemajuan teknologi yang berperan signifikan dalam bidang pendidikan, mempengaruhi pembelajaran yang melibatkan penggunaan berbagai media, metode, dan evaluasi hasil belajar. Media adalah salah satu cara guru berbagi informasi dengan siswa. Di sisi lain, metode pembelajaran berfokus pada cara menyusun materi terbuka dan cara memperolehnya. Untuk menilai kemampuan dan minat siswa dalam pelajaran, hasil pembelajaran kemudian diukur secara efektif dan efisien.

Tuntutan dalam pembelajaran mencakup semua jenis mata pelajaran, termasuk diantaranya adalah Ilmu Alam dan Sosial (IPAS). Setyawati (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran sains suatu proses yang menggunakan interaksi antara siswa, guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya untuk menyediakan pengalaman belajar, dengan tujuan mencapai pemahaman dasar. Pengalaman pembelajaran ini mungkin dicapai melalui penerapan berbagai pendekatan pembelajaran yang beragam, yang menekankan pada kebutuhan dan partisipasi aktif siswa. Pada tingkat sekolah dasar, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa hingga mereka terpicu untuk mempelajari fenomena di sekitar mereka, mengerti makna dari alam semesta, dan hubungannya pada manusia. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memahami prinsip-prinsip belajar mengajar dan menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang beragam dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pencapaian siswa menggambarkan prestasi yang dimana didapat melalui perjalanan kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. Prestasi ini adalah output dari rencana kegiatan belajar mengajar. Di lingkungan sekolah, hasil belajar merujuk pada tingkat Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang umumnya dinilai melalui skor hasil tes. Merujuk pada hasil observasi awal yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Kestalan Surakarta ditemukan permasalahan dalam muatan pelajaran IPAS. Pembelajaran yang dilakukan belum mampu mengaktifkan siswa dan masih berpusat pada guru, Guru kelas V SD Negeri Kestalan Surakarta belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif secara optimal pada saat pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas V di SD Negeri Kestalan Surakarta yang dilaksanakan pada 24 Januari 2024, ditemukan dimana siswa merasakan kesukaran dalam mengerti serta mempelajari muatan pelajaran IPAS. Selama proses pembelajaran, guru menjadi satu-satunya pihak yang aktif berperan, sementara siswa hanya mendengarkan, dengan beberapa di antaranya bahkan tidak memperhatikan. Masalah ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dari pihak guru dalam menerapkan model dan media belajar dimana bisa mendorong progress kegiatan belajar dan mengajar.

Dari permasalahan dimana sudah diberikan penjelasan sebelumnya, diperlukan Model dan media pembelajaran Problem-Based Learning terbukti sesuai untuk menaikkan output belajar siswa. PBL Salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan mengasah keterampilan berlogika serta keahlian murid dalam menemukan solusi masalah. Model ini semakin populer di kalangan pendidik karena dianggap Menjawab tuntutan masyarakat yang dinamis, yang mengedepankan kreativitas, inovasi, dan daya saing. PBL dinilai sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern karena kemampuannya untuk dikembangkan sebagai respons terhadap situasi, kondisi, dan kesulitan yang dihadapi siswa. Masalah yang disajikan dalam model ini merupakan masalah aktual di lingkungan siswa, yang memungkinkan mereka untuk memecahkannya, dengan menyesuaikan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Burhana dkk (2021), Suatu metode pendidikan yang dikenal dengan Model Problem-Based Learning (PBL) adalah metode ajar yang tersedia untuk mengatasi masalah guna mengatasi tantangan pendidikan. Dalam PBL, siswa belajar melalui menghadapi masalah yang memerlukan penyelidikan yang nyata. Siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan model tersebut menekankan pada pemikiran kritis. Dalam model Pembelajaran Berbasis Masalah, siswa berkolaborasi, berpartisipasi secara aktif, dan menjadi pusat proses pembelajaran. Dengan cara ini, mereka dapat meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan belajar mandiri dalam menanggapi tantangan dalam aktivitas nyata. Untuk mendukung implementasi model *Problem Based Learning* (PBL), diperlukan media pembelajaran yang tepat. Media ini bisa berupa alat peraga atau media berbasis teknologi, salah satunya yaitu *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game telah memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di kelas. *Quizizz* menawarkan berbagai fitur yang menjadikan kelas lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik. Platform ini dapat digunakan untuk penilaian diri siswa atau untuk mengukur pemahaman materi dengan tujuan memperbaiki hasil belajar siswa..

**METODE**

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Lebih lanjut, peneliti menggunakan penelitian eksperimen yaitu Pre-Eksperimen dan desain One-Grup Pretest-Posttest Design. Terdapat dua variabel yaitu Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Quizizz (X) hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Kestalan sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini menggunakan instrument berupa 20 pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum menerapkan Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Quizizz dan sesudah menerapkan Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Quizizz. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa di SDN Kestalan Surakarta. Data dikumpulkan dengan cara tes, dokumentasi, observasi, wawancara. Untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas V SD Negeri Kestalan 5 Surakarta sebelum pemberian treatment dan sesudah pemberian treatment, menggunakan uji T-test yang dibantu aplikasi SPSS pada taraf signifikansi 5%.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Instrument digunakan diuji coba terlebih dahulu, divalidasi oleh validator, kemudian diuji dan dianalisis validasi, reliabilitas dan uji butir soal. Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkatan yang hendak diukur. Pelaksanaan pretest dan posttest yang dilakukan seluruh siswa kelas V SDN Kestalan Surakarta sebagai sampel untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Model PBL Berbasis Quizizz sebelum dan sesudah diberikan Model *Problem Based Learning* Berbasis Quizizz. Normalitas data penelitian dievaluasi menggunakan uji normalitas data. Setelah tahap pre-posttest, dilakukan uji ini. *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS 26 digunakan dan memenuhi persyaratan. Data penelitian dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	5,64624352
Most Extreme Differences	Absolute	0,163
	Positive	0,114
	Negative	-0,163
Test Statistic		0,163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.085 <sup>c</sup>

Berdasarkan analisis data statistik dengan menggunakan rumus *kolmogrov Smirnov* memperoleh hasil sebesar 0,200, hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Data Pretest dikatakan normal apabila signifikannya lebih besar dari 0,05 sehingga 0,085 > 0,05, maka artinya data dikatakan berdistribusi normal

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples 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			
Hasil Belajar	Pretest - Posttest	-22,800	5,965	1,193	-25,262	-20,338	19,111	0,000

Model *Problem Based Learning* berbasis *Quizizz* terhadap Berdasarkan hasil belajar IPAS siswa dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima disebabkan karena terdapatnya beda yang dimana secara signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah model diterapkan *Problem Based Learning* berbasis *Quizizz* konsekuensi dari prettest dan posttest. Oleh karena itu, Kesimpulan dari analisis ini adalah bahwa Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima, sementara Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak berdasarkan pengambilan keputusan. Spekulasi elektif diakui apakah nilai signifikansi  $<0,05$  yang berarti adanya pengaruh *Problem Based Learning* berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar.

**Tabel 3. Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain	25	0,33	1,00	0,6849	0,20789
ngain_persen	25	33,33	100,00	68,4937	20,78861
Valid N (listwise)	25				

Dapat diketahui bahwa Perolehan rata-rata *N-Gain score* sebesar 0,6849 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa efektif dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara pesat Rata-rata persentase *N-Gain* sebesar 68,49% menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan cukup efektif. Persentase ini sedikit lebih tinggi dari kriteria yang ditetapkan ( $>68\%$ ), sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan skor *N-Gain* kelas menengah yang khas dan tingkat *N-Gain* yang benar-benar berhasil, secara umum diasumsikan Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam mengembangkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kestalan Surakarta untuk tahun pelajaran 2023/2024. Model ini terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa

## SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri Kestalan Surakarta. Rata-rata nilai pretes siswa meningkat dari 68,49 menjadi 88,40 setelah perlakuan, dengan hasil uji t-test yang menunjukkan signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), mengindikasikan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. *N-Gain Score* rata-rata 0,6849 atau 68,5 persen berada dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, model PBL berbasis *Quizizz* terbukti secara signifikan membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Ibu Prof. Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M.H. dan Oka Irmade, S.Pd., M.Pd. yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terimakasih kepada Bapak Paryanto, S.Pd. dan Ibu Samini, S. Pd seluruh guru yang mendukung penelitian ini. Terimakasih kepada teman-teman dan seluruh pihak yang mendukung. Terimakasih kepada kedua orangtua saya yang memberikan do'a dan dukungan sehingga sampai pada tahap ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I., Muhajang, T., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Subtema Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar: Efektivitas Media Paper Mode, Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>

- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Burhana, A., Octavianti, D., Anggraheni, L. M. R., Ashariyanti, N. D., & Mardani, P. A. A. (2021). Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Cara Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 3, 302–307.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Karmila, D., Wulandari, L., Monica, C., Zulhimar, Z. D., & Novia, A. E. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 14636–14643. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2521>
- Muhibbin Syah. (2017). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Muthrofin. (2017). *Hasil Pembelajaran: Teori dan Pengukurannya*. LaksBang PRESSindo.
- Nana Sudjana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Nastiti, H. A., & Kaltsum, H. U. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Quizizz. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2610. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6019>
- Ningsih, N. S., Rosalina, F., Wahyuni, N. I., & Chayati, A. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), Article 11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10253708>
- Oktaffi Arinna Manasikana, Noer Afida, Andhika Mayasari, & Bambang Edi Siswant. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), Article 11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252180>
- Purba L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*.
- Rini, R. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Journal Unesa*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52525>
- 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|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setyawati, R. C. (2023a). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), Article 1.
- Setyawati, R. C. (2023). PENGINTEGRASIAN KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), Article 1.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Perpustakaan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.