

## **Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Quizizz Paper Mode* Kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam**

**Rahmatul Utari<sup>1</sup>, Mansurdin<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Universitas Negeri Padang  
email: [utarir26@gmail.com](mailto:utarir26@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan di lapangan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV yang pembelajarannya masih berpusat pada pendidik dan peserta didik yang kurang aktif. Hal ini dikarenakan pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Quizizz paper Mode*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 29 orang peserta didik yang terdiri dari 14 orang peserta didik perempuan dan 15 orang peserta didik laki-laki kelas IV. Hasil penelitian pada Modul Ajar di siklus I memperoleh nilai dengan rata-rata 85,4% dengan kualifikasi baik (B), kemudian meningkat pada siklus II yaitu dengan nilai rata-rata 95,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Penilaian aspek pendidik siklus I memperoleh nilai rata-rata 80,35% dengan kualifikasi cukup (C), meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 96,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Penilaian aspek peserta didik pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 80,35% dengan kualifikasi cukup (C), meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 96,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada penelitian ini untuk siklus I diperoleh nilai rata-rata 76,9 dengan kualifikasi cukup (C) lalu meningkat pada siklus II menjadi 91,4 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci :** *Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Model Problem Based Learning (PBL), Media Quizizz Paper Mode*

## Abstract

This research is motivated by the reality in the field that shows the low learning outcomes of students in learning Pancasila Education in class IV where learning is still centered on educators and students who are less active. This is because educators have not used innovative and effective learning models in learning. This study aims to describe the improvement of student learning outcomes using the Problem Based Learning (PBL) model with Quizizz paper Mode media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with qualitative and quantitative approaches. This research was conducted in two cycles, each cycle has stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were teachers and 29 students consisting of 14 female students and 15 male students in class IV. The results of the research on the Teaching Module in cycle I obtained an average score of 85.4% with good qualifications (B), then increased in cycle II, namely with an average score of 95.8% with very good qualifications (SB). The assessment of the educator aspect in cycle I obtained an average score of 80.35% with sufficient qualifications (C), increasing in cycle II with an average score of 96.4% with very good qualifications (SB). Assessment of the aspects of students in cycle I obtained an average score of 80.35% with sufficient qualifications (C), increasing in cycle II with an average score of 96.4% with very good qualifications (SB). Pancasila Education learning outcomes in this study for cycle I obtained an average score of 76.9 with sufficient qualifications (C) and then increased in cycle II to 91.4 with very good qualifications (SB). It can be concluded that the Problem Based Learning learning model and Quizizz Paper Mode media can improve student learning outcomes in learning Pancasila Education in class IV elementary school.

**Keywords:** *Learning Outcomes, Pancasila Education, Problem Based Learning (PBL) Model, Quizizz Paper Mode Media*

## PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran saat ini kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka telah dikenalkan sebagai bentuk upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kurikulum ini mengimplementasikan pendekatan yang berbeda dalam penyusunan kurikulum dengan fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 (Misliza, 2024). Kurikulum Merdeka diwujudkan mampu menerapkan konsep kemerdekaan bagi pelaksanaan Pendidikan terutama pendidik, kepala sekolah, dalam menyusun dan mengembangkan serta melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi, kebutuhan peserta didik, dan sekolah (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Pada penelitian ini menitikberatkan pada pembahasan pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebagaimana menurut menurut Hanafiah et al., (2023) Pendidikan Pancasila ialah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara

yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 19 Sungai Tanang Agam pada tanggal 30 September hingga 5 Oktober 2024, dan tanggal 2 sampai 3 Desember 2024. Peneliti menemukan beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam.

Dampak dari permasalahan yang telah ditemukan yaitu: (1) Hasil belajar yang masih tergolong rendah, (2) Peserta didik belum dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya, (3) Suasana kelas kurang menyenangkan, (4) Kurangnya keterampilan berpikir kritis dan analitis peserta didik, (5) Kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan Penilaian Tengah Semester peserta didik yang tertera pada dapat diketahui rendahnya ketercapaian nilai oleh peserta didik, nilai yang diperoleh oleh peserta didik belum memuaskan karena masih ada yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang diharapkan. Hasil belajar peserta didik merupakan pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut.

Dakhi (2020) berpendapat keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap peserta didik serta perilaku yang tampak. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian prestasi berdasarkan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan. Melihat permasalahan tersebut, maka dibutuhkan upaya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas. Dilakukan dengan memilih model belajar yang tepat yaitu model yang mampu membuat seluruh peserta didik ikut terlibat dalam suasana dan proses belajar dan memenuhi kebutuhan belajar. Pendidik dituntut agar dapat melakukan perubahan pada peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang ada didalam kehidupan peserta didik, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik mencari dan menggali informasi untuk memecahkan masalah baik secara individu maupun berkelompok, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irwan & Mansurdin, 2020). Dengan menggunakan model ini, peserta didik diharapkan dapat mempelajari pengetahuan yang relevan dengan masalah tersebut sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. PBL menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk berlatih berpikir kritis dan mengasah kemampuan memecahkan masalah (Dama Yanti, 2021).

*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dengan memecahkan suatu masalah (Reza & Masniladevi, 2021). Meski demikian, peran pendidik tetap penting dalam membimbing peserta didik untuk menemukan masalah yang relevan, aktual, dan realistis (Purnomo et al., 2022).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan interaktif menjadi prioritas bagi pendidik. Pembelajaran interaktif melibatkan partisipasi aktif peserta didik dengan memanfaatkan berbagai alat dan teknologi yang memungkinkan keterlibatan langsung dalam proses belajar. Media pembelajaran ialah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang akan disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Masniladevi et al., 2019). Salah satu alat inovatif yang akan peneliti gunakan adalah *Quizizz*, sebuah platform yang memungkinkan pendidik membuat kuis *online* yang menarik bagi peserta didik. *Quizizz* juga memperkenalkan fitur "*Paper Mode*", yang memungkinkan peserta didik menjawab kuis secara manual menggunakan kertas dan pensil (Ghina,dkk., 2024).

Menurut Ichsan (2023) *Quizizz paper mode* adalah kuis interaktif yang dapat diikuti secara *offline* menggunakan lembaran kertas bergambar *QR Code* (Kode QR). Fitur model kertas sangat bermanfaat bagi pendidik sebagai metode pembelajaran *offline*. Kertas *Quizizz* menghilangkan kebutuhan peserta didik untuk memiliki ponsel pintar atau koneksi internet. Kode QR digunakan dalam pendidikan agar materi pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dengan nyaman dan efektif (Pratiwi & Indana, 2022). Fitur *Quizizz* dengan Mode Kertas menggunakan kode QR pada selembar kertas yang dapat digunakan dalam pembelajaran *offline* dan bertujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik membuat kuis interaktif, efektif, dan efisien untuk pembelajaran tatap muka.

Terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pengaruh pada penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar yang telah dilakukan oleh Almannah, dkk yang berjudul *The Effectiveness of Game Quizizz Using Learning Media On Students' Outcomes*. Dari penelitian tersebut menghasilkan bahwa penggunaan media ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Dionisius Heckie Puspoko Jati dan Nani Mediatati pada tahun 2022 yang berjudul *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz*. Pada penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran PPKn. Hasil tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya (Rini & Zuhdi, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian diatas menjadikan media yang dapat digunakan pendidik sebagai alat yang dapat menambah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Dapat mengatasi suasana belajar yang monoton karena menggunakan metode ceramah yang akan membuat peserta didik cepat bosan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dan dalam melihat hasil belajar peserta didik dengan menjawab soal kurang menarik karena hanya dalam bentuk lembaran soal saja. Berdasarkan situasi diatas, terdapat upaya dalam menyelesaikan masalah yang dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media

*Quizizz* dengan fitur *Paper Mode*, dalam kuisnya terdapat audio, video atau gambar yang dapat meningkatkan semangat dan pemahaman materi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Quizizz Paper Mode* Kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam”

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif, dengan fokus pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran di kelas sebagai bahan kajian lebih lanjut. Observasi langsung dilakukan untuk menangkap fenomena yang terjadi di dalam kelas secara alami, termasuk interaksi antara guru dan peserta didik. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar peserta didik melalui data yang berbentuk angka-angka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Quizizz Paper Mode* di kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dilakukan melalui siklus yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan, termasuk modul ajar, metode pembelajaran, instrumen pengamatan, serta alat evaluasi. Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan model PBL dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari beberapa pertemuan. Guru kelas berperan sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran dan interaksi yang terjadi. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, mencakup aspek pendidik dan peserta didik. Setelah pembelajaran berlangsung, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis kesesuaian rencana dengan praktik di lapangan, mengidentifikasi kendala, serta merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika hasil pembelajaran belum sesuai target, penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya hingga mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Sungai Tanang, Kabupaten Agam, pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 29 peserta didik kelas IV, yang terdiri dari 14 perempuan dan 15 laki-laki. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila serta belum digunakannya media *Quizizz Paper Mode* dalam proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil tes peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup tes untuk mengukur pemahaman peserta didik, serta metode non-tes seperti observasi untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi, lembar tes, dan lembar non-tes. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian antara modul ajar dengan proses pembelajaran, serta untuk menilai aktivitas guru dan peserta didik. Lembar tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan penerapan model PBL dan media *Quizizz Paper Mode*. Sementara itu, lembar non-tes digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan rumus perhitungan nilai berdasarkan persentase pencapaian peserta didik. Hasil analisis kemudian dikonversi ke dalam kategori keberhasilan sesuai dengan standar Kemendikbud. Dengan rancangan penelitian ini, diharapkan penerapan model PBL dengan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila serta memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah paparan pembahasan mengenai penelitian siklus I dan siklus II. **Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode***

Pada pembelajaran ini modul ajar telah dirancang dan dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan komponen-komponen yang terdapat pada modul ajar secara lengkap, sesuai dengan pendapat Utami Maulida (2022) secara global modul ajar memiliki komponen sebagai berikut: a) informasi umum, b) kompetensi inti, dan c) lampiran.

Dalam modul ajar yang dibuat, peneliti menggunakan media berupa video pembelajaran yang menampilkan keberagaman rumah adat dan agama yang ada di Indonesia dan juga menampilkan gambar yang digunakan sebagai media Tanya jawab dengan peserta didik, media yang digunakan dekat dengan kondisi lingkungan peserta didik, dilihat dari contoh yang diambil dan penerapannya. Hal tersebut sejalan dengan media yang digunakan peneliti yaitu *Problem Based Learning* yang mengaitkan penyampaian pembelajaran dengan kondisi atau masalah lingkungan disekitar peserta didik. Tidak hanya itu peneliti juga menggunakan media evaluasi dengan *Quizizz Paper Mode*, pada penggunaan ini berjalan dengan baik, dan dapat membuat pembelajaran yang timbal balik dan meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan modul ajar oleh observer pada siklus I dan II, terdapat peningkatan hasil belajar. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai persentase 83,3% dengan kualifikasi baik (B). Pada siklus I pertemuan 2 meningkat dengan persentase 87,5% dengan kualifikasi baik (B). Dan meningkat lagi pada siklus II dengan persentase 95,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Kesimpulannya, peneliti berhasil menerapkan model *Problem Based Learning*

dan media *Quizizz Paper Mode* dengan baik dikelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

**Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Modul Ajar Siklus I - Sampai Siklus II**



### **Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode***

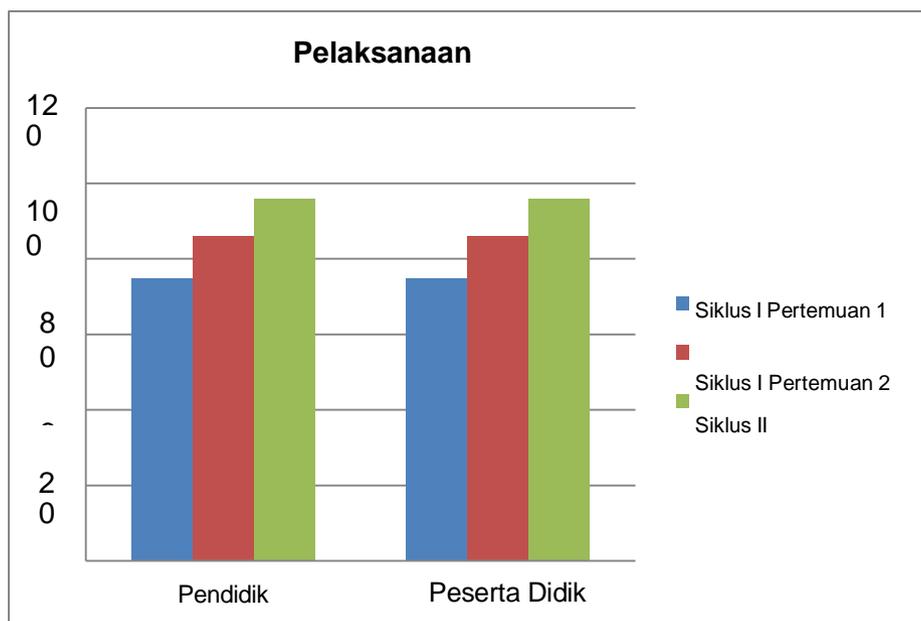
Berdasarkan perencanaan yang disusun, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mengikuti langkah model *Problem Based Learning* dan keefektifan penggunaan media *Quizizz Paper Mode* menurut kemendikbud (2018) yaitu 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam mendukung media pembelajaran tersebut peneliti memanfaatkan media *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran yang digunakan pada video pembelajaran, materi, soal evaluasi.

Dilihat dari hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* sudah meningkat dari pada pembelajaran sebelumnya. Selain itu, dengan menggunakan model PBL ini dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan percaya diri peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat oleh Kosasih (dalam Febrita, 2020) bahwa tujuan model ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemikiran kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri.

Hasil data pengamatan modul ajar, aktivitas pendidik, dan peserta didik, penggunaan model *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengamatan dapat dilihat dari yang pertama, aspek pendidik pada siklus I pertemuan 1 dengan persentase 75% dengan kualifikasi cukup (C). pada siklus I

pertemuan 2 meningkat dengan persentase 85,7% dengan kualifikasi baik (B). pada siklus II meningkat lagi dengan persentase 96,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Kedua, aspek peserta didik pada siklus I pertemuan 1 dengan persentase 75% dengan kualifikasi cukup (C). pada siklus I pertemuan 2 meningkat dengan persentase 85,7% dengan kualifikasi baik (B). pada siklus II meningkat lagi dengan persentase 96,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

**Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran dari Aspek Pendidik dan Aspek Peserta didik Siklus I – Siklus II**



Berdasarkan grafik 2. hasil yang diperoleh peneliti telah berhasil menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 19 Sungai Tang Agam.

#### **Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode***

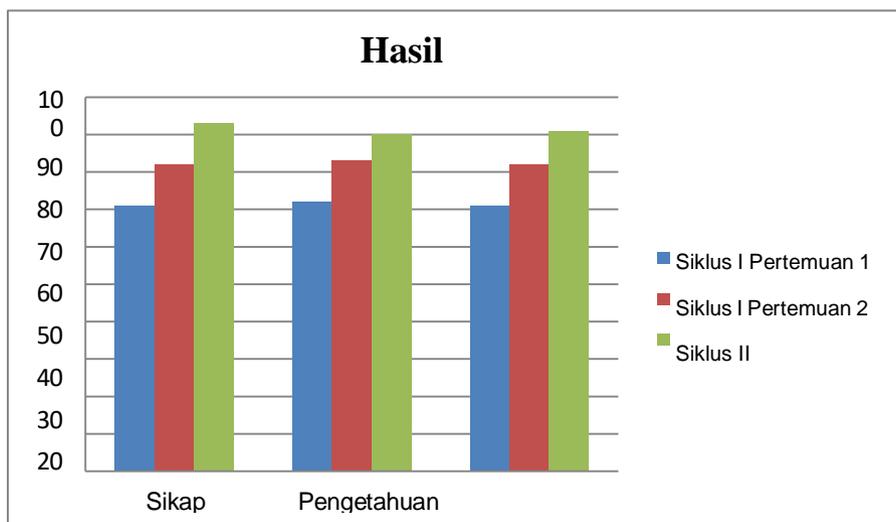
Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang dianalisis pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 menunjukkan bahwa belum semua peserta didik memahami materi pembelajaran dengan baik. Ditandai dengan hasil belajar yang diperoleh beberapa orang peserta didik belum memenuhi KTTP yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Secara garis besar masih banyak peserta didik yang

belum aktif dalam pembelajaran dan tidak peduli dengan pelaksanaan pembelajaran sedang berlangsung. Penelitian dilanjutkan dengan siklus II, pada siklus II ini penialain pengetahuan memperoleh peningkatan dan berada diatas KTTP yang telah ditetapkan. Penialian hasil belajar ini dapat dilihat dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Hasil belajar dapat dilihat yang pertama dari aspek sikap. Aspek yang dinilai yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Bergotong royong, dan bernalar kritis. pada siklus I pertemuan satu memperoleh nilai rata-rata 71,2 dengan kualifikasi cukup (C). Pada siklus I pertemuan 2 meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 81,8 dengan kualifikasi baik (B). Pada siklus II meningkat lagi dengan memperoleh nilai rata-rata 92,6 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Kedua dilihat dari hasil penilaian aspek pengetahuan. Aspek yang dinilai yaitu hasil soal evaluasi mengenai materi yang dibahas. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 72,4 dengan kualifikasi cukup (C). Pada siklus I pertemuan 2 meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 83,1 dengan kualifikasi baik (B). Pada siklus II meningkat lagi dengan memperoleh nilai rata-rata 90,3 dengan kualifikasi baik (B). Ketiga dilihat dari hasil penilaian aspek keterampilan. Aspek yang dinilai yaitu kejelasan dan kedalaman informasi, keaktifan dalam berdiskusi, kejelasan dan kerapian dalam presentasi. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata 71 dengan kualifikasi cukup (C). Pada siklus I pertemuan 2 meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 81,7 dengan kualifikasi baik (B). Pada siklus II meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 91,3 dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* telah terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan baik dari segi perencanaan pelaksanaan, dan hasil belajar. Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai siklus II keputusan ini berdasarkan kesepakatan peneliti dengan guru kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam selaku observer, setelah mengalami hasil yang diperoleh peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* berhasil dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut.

**Garfik 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I- Siklus II**



Dari grafik 3. dapat kita simpulkan bahwa dengan pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* di samping dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan keefektifan penggunaan modul ajar serta dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan peserta didik menjadi lebih baik. Hal ini terjadi karena pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* ini memenuhi kebutuhan gaya belajar, minat, bakat serta karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna, dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dan motivasi belajar peserta didik.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Penyusunan modul ajar dengan langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II di setiap pertemuannya dengan persentase yang didapat pada siklus I pertemuan 1 yaitu yaitu 83,3% dengan kualifikasi baik (B). Pada siklus I pertemuan 2 meningkat dengan persentase 87,5% dengan kualifikasi baik (B), dan pada siklus II meningkat dengan persentase 95,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model *Problem Based Learning* dan media *Quizizz Paper Mode* di kelas IV SDN 19 Sungai Tanang Agam yang disusun dalam bentuk modul ajar telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pada hasil pengamatan berdasarkan aktivitas

pendidik pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan persentase nilai yang diperoleh rata-rata 80,35% dengan kriteria cukup (C), dan lebih meningkatkan lagi pada siklus II dengan persentase nilai 96,4% dengan kriteria sangat baik (SB). Sedangkan pada aktivitas peserta didik pada siklus I dengan persentase nilai 80,35% dengan kriteria cukup (C). Dan lebih meningkat pada siklus II dengan persentase nilai 96,4% dengan kriteria sangat baik (SB). Dari hal ini terlihat bahwa peningkatan dari kegiatan mengajar pendidik dan aktivitas peserta didik pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II. Hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* di SDN 19 Sungai Tanang Agam telah mencapai target yang ingin dicapai. Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* pada siklus I diperoleh rata-rata yaitu 76,86 dengan kualifikasi cukup (C) dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 91,4 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Dengan demikian pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Pendidikan Pancasila.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Dama Yanti, D. & M. (2021). Penggunaan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Penggunaan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Ghina Qodriya, Atri Walidi, Rafhi Feberyana Putra, Y. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZ PAPER MODE. 2(1), 107–118.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551.
- Irwan, V., & Mansurdin. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097–2107.
- Masniladevi, M., Oneika, S. E., & Helsa, Y. (2019). Development of HOTS Test Instruments as an Effort to Improve the Reasoning Ability of Elementary School Students by Using Edugames. *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 682–686.
- Misliza, S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3735–3743.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan.

*Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457–468.

Purnomo, E., Zafi, A. A., & Wahid, L. A. (2022). Tranformasi Strategi Pembelajaran PAI di PTKIN Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Fondatia*, 6(4), 862–881.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.

Reza, W. S., & Masniladevi. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar Di Kelas IV SDN 08 Nan Limo Mudiak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4531–4536.

Rini, Z., & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. JPGSD.