

**PENGUNAAN MEDIA QUIZZ BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING
(PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn PADA SISWA
KELAS III SDN PAO-PAO**

Nurjannah¹, Muh Arfah², Andi Ardhila Wahyudi³

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

¹nurjannahrafa22@gmail.com, ²arfahmuhammad691@gmail.com ,
³andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The study is on the transformation of the learning paradigm in the course of Pancasila and Civics Education (PPKn) at SDN Pao-Pao, the Case of Integrating Quizizz Digital Media and Problem Based Learning (PBL) Model into Grade III. It is justified by the fact that conventional education does not encourage active participation from the students and the deep construction of knowledge. The initiation of this research derives from long-recognized issues at both field and theoretical levels of conventional education, which systematically fails to stimulate active participation and deep knowledge construction among students. The research methodology is based on the spiral model of Classroom Action Research (CAR) as proposed by Kemmis and McTaggart. It includes four essential dynamic stages: planning, acting, observing, and reflecting, in which each phase of the study was duly conducted. A mixed qualitative-quantitative research design was used to describe how to transform classroom experiences explicitly through the utilization of innovative technology-based strategies. The research instruments are designed multidimensionally, including academic achievement tests, observational protocols, and process documentation. Data collection is conducted through a series of triangulation methods: formative assessments, direct observations, and empirical documentation. Data analysis employs quantitative methods to measure academic achievement and qualitative methods to explore interactional dynamics in the learning process. This fundamental research aims to develop critical competencies, social awareness, and problem-solving skills among students through the synergy of digital technology and constructivist approaches. This innovative pedagogical model is expected to provide a transformative, interactive, and contextual learning experience in the field of citizenship education.

Keywords: Quizizz, Problem Based Learning, PPKn Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mentransformasi paradigma pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui integrasi media digital Quizizz dan Model Problem Based Learning (PBL) di kelas III SDN Pao-Pao. Konteks penelitian dilandasi oleh diagnosis permasalahan fundamental dalam sistem pendidikan konvensional yang secara sistematis gagal membangkitkan

partisipasi aktif dan konstruksi pengetahuan mendalam pada peserta didik. Metodologi penelitian mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan Mc Taggart, yang mensyaratkan empat tahapan dinamis: perencanaan strategis, implementasi sistematis, observasi komprehensif, dan refleksi kritis. Penelitian menerapkan pendekatan metodologis campuran kualitatif-kuantitatif dengan fokus utama mentransformasi pengalaman pedagogis melalui strategi inovatif berbasis teknologi. Instrumen penelitian dirancang secara multidimensional, mencakup tes capaian akademik, protokol observasional, dan dokumentasi proses. Pengumpulan data dilaksanakan melalui serangkaian metode triangulasi: pengujian formatif, pengamatan langsung, dan pencatatan dokumen empiris. Analisis data menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur capaian akademik dan kualitatif untuk mengeksplorasi dinamika interaksional dalam proses pembelajaran. Penelitian fundamental ini bertujuan mengembangkan kompetensi kritis, kesadaran sosial, dan keterampilan resolusi permasalahan siswa melalui sinergi teknologi digital dan pendekatan konstruktivistik. Model pedagogis inovatif ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar transformatif, interaktif, dan kontekstual dalam ranah pendidikan kewarganegaraan.

Kata Kunci: *Quizizz, Problem Based Learning*, Hasil Belajar PPKn

A. Pendahuluan

Saat ini dalam konteks pendidikan di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menghadapi tantangan signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Berdasarkan observasi di SDN Pao-Pao, terungkap permasalahan pembelajaran yang melampaui sekadar rendahnya hasil belajar siswa. Permasalahan ini merupakan manifestasi dari sistem pembelajaran konvensional yang belum mampu membangkitkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang abstraks.

Hal ini mendorong perlunya terobosan inovatif dalam pendekatan pedagogis, yang tidak sekadar mengubah metode mengajar, melainkan mentransformasi pengalaman belajar siswa secara fundamental. Media Quizizz berbasis *Problem Based Learning* (PBL) muncul sebagai solusi komprehensif yang memadukan teknologi digital dengan metodologi pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah nyata.

Landasan teoritis yang memperkuat pendekatan ini berakar pada teori konstruktivisme piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan interaksi siswa

dengan kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Model *Problem Based Learning* tidak hanya sekadar model mengajar, melainkan filosofi pendidikan yang mendorong siswa untuk menjadi pemikir kritis, *problem solver*, dan peserta didik yang kreatif.

Dalam ranah pendidikan kontemporer, transformasi pengajaran PPKn diperlukan melalui model yang mampu dibangkitkan oleh partisipasi aktif dan pemikiran kritis siswa. Pengetahuan dipahami dan dikonstruksi berdasarkan teori konstruktivisme Piaget, yang dibentuk melalui interaksi dan pengalaman langsung yang dialami peserta didik dengan lingkungannya.

Problem Based Learning (PBL) dihadirkan sebagai model pedagogis revolusioner, yang digeser dari paradigma tradisional menuju model pembelajaran yang dapat didefinisikan secara lebih dinamis dan partisipatif. Ketika media digital Quizizz diintegrasikan, ruang kelas berpotensi ditransformasi menjadi laboratorium pemikiran kritis dan eksplorasi konseptual.

Fungsi Quizizz tidak dibatasi sekadar sebagai alat penilaian, melainkan diposisikan sebagai

platform interaktif yang memungkinkan permasalahan kewarganegaraan dapat dieksplorasi melalui mekanisme permainan edukatif. Melalui tantangan digital yang dirancang, pemahaman mandiri dapat dibangun, skenario kompleks dapat dianalisis, dan keterampilan pemecahan masalah dapat dikembangkan.

Potensi signifikan dalam merevolusi pengajaran PPKn dapat dihasilkan melalui pendekatan inovatif ini. Status siswa tidak lagi dipandang sebagai penerima pasif informasi, tetapi dapat difungsikan sebagai pengonstruksi aktif pengetahuan melalui simulasi permasalahan nyata. Peran Quizizz dipahami sebagai fasilitator cerdas yang dapat memberikan umpan balik instan dan memungkinkan pengalaman belajar dipersonalisasi sesuai kebutuhan individual. Dalam konteks kelas III SDN Pao-Pao, penelitian ini dimaksudkan untuk membuktikan bahwa pembelajaran PPKn dapat didesain sebagai perjalanan intelektual yang bermakna, menyenangkan, dan mendalam. Integrasi Problem Based Learning dengan media digital diharapkan dapat menghasilkan

transformasi komprehensif dalam cara konsep kewarganegaraan dapat dipahami, dianalisis, dan direspons.

Secara filosofis, pendekatan ini dicerminkan sebagai evolusi paradigma pendidikan yang menempatkan siswa dapat didefinisikan sebagai agen aktif pembelajaran. Melalui strategi inovatif ini, diharapkan pengetahuan tidak sekadar dapat diperoleh, tetapi kemampuan berpikir kritis, kesadaran sosial, dan keterampilan pemecahan masalah dapat dikembangkan sebagai bekal fundamental dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran yang efektif sudah menjadi lingkungan yang menarik saat pengetahuan diperoleh. Oleh karena itu, platform ini bersifat interaktif bagi setiap pendidik yang ingin merancang pengalaman belajar yang lebih dari sekadar mengukur pengetahuan, tetapi juga merangsang kreativitas, rasa ingin tahu, dan keterampilan analitis pada siswa.

Penelitian tindakan kelas yang diusulkan tidak hanya untuk meningkatkan hasil dalam pembelajaran PPKn, tetapi juga untuk menempatkan proses pendidikan di tingkat sekolah dasar dalam sebuah

transformasi. Karena siswa adalah subjek yang lebih aktif dalam pembelajaran, penelitian ini dapat menghasilkan model pedagogis yang benar-benar humanis, kontekstual, dan menggugah respons terhadap kebutuhan generasi yang masih muda tetapi maju secara intelektual dan sosial.

Penelitian ini berupaya memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang benar-benar efektif serta menginspirasi dan memberdayakan, melalui sintesis teknologi digital, pendekatan pemecahan masalah, dan teori pembelajaran konstruktivis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas III melalui penerapan media Quizizz dengan Model *Problem Based Learning* (PBL).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 27 siswa kelas III SDN Pao-Pao. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive,

mempertimbangkan variasi kemampuan akademik siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu minggu dengan dua kali pertemuan.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar yang mengintegrasikan penggunaan media Quizizz dan prinsip PBL.

b. Pelaksanaan

Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz yang berkaitan dengan tema yang diajarkan.

c. Observasi

Mengamati interaksi dan proses pembelajaran siswa selama kegiatan berlangsung.

d. Refleksi

Menganalisis hasil observasi dan umpan balik dari siswa untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, dengan

fokus pada peningkatan interaksi dan kolaborasi di antara siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup:

- Hasil Belajar: Diperoleh melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan nilai PPKn siswa.
- Observasi: Menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat keterlibatan siswa dan aktivitas selama pembelajaran.
- Wawancara: Dilakukan untuk mendapatkan umpan balik siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media Quizizz dan model PBL.

Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis dengan menghitung peningkatan nilai, sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk memahami perubahan perilaku dan motivasi siswa.

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan:

- Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar PPKn siswa.
- Meningkatnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- Umpan balik positif dari siswa terkait penggunaan media Quizizz dan model PBL.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus pada kelas III SDN Pao-Pao Kabupaten Gowa. Penelitian ini melibatkan 27 peserta didik. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup pra tindakan, siklus I dan siklus II.

a. Deskripsi Pra-Tindakan

Pada fase ini, kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasa tanpa memberikan perlakuan khusus. Berdasarkan hasil data yang didapatkan pada pre-test berupa soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum mampu mengerjakan soal yang diberikan dengan benar dan tepat.

Tabel 1 Hasil tes yang telah dilakukan

No	Peserta didik	Jumlah peserta didik	Present asi %
1	Peserta didik belum tuntas	16	60 %
2	Peserta didik tuntas	11	40 %

Data tersebut menunjukkan bahwa, sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan soal terkait dengan hak dan kewajiban. Hal ini menandakan adanya kendala serta kesulitan yang mengakibatkan kemampuan kognitif peserta didik masih sangat rendah seperti peserta didik masih terlihat mudah melupakan materi pembelajaran yang telah diberikan. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti bersama dengan guru kelas mengadakan diskusi serta melakukan kolaborasi untuk memecahkan masalah yang terjadi.

Dari diskusi dan kolaborasi yang telah dilakukan, peneliti bersama dengan guru kelas bersepakat untuk mengevaluasi model dan media pembelajaran efektif bagi keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL) yang diintegrasikan dengan penggunaan media teknologi dalam pembelajaran seperti Quizizz. Kegiatan ini dirancang dengan tujuan untuk membantu peserta didik mengingat dan memahami materi pembelajaran serta memancing keterlibatan peserta

didik sehingga kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Barrows (1986) berpendapat bahwa model PBL dapat merangsang pemikiran kritis di kalangan siswa dan juga merangsang pembelajaran mereka dengan bekerja dalam kelompok. Saat siswa mulai menggunakan masalah untuk membangun pengetahuan secara aktif, proses penemuan mendukung pembelajaran yang mendalam. Keterampilan analisis dan sintesis berkembang pada siswa melalui identifikasi masalah, pertanyaan, dan penyelesaian.

Penggunaan media teknologi seperti Quizizz dalam PBL akan menambahkan elemen interaktif yang penting. Suh, Kim, dan Kim (2014) menganggap bahwa alat pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Quizizz adalah platform kompetitif yang menarik bagi siswa. Ini adalah platform tempat siswa dapat mengambil peran aktif dalam berbagai kegiatan. Ini mencakup kuis interaktif yang membantu siswa memahami materi saat disajikan, dengan umpan balik langsung.

b. Siklus 1

Pada siklus ini peneliti terlebih dahulu mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian seperti modul ajar, materi pembelajaran, media pembelajaran serta soal evaluasi yang akan digunakan untuk menilai pencapaian peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan strategi pembelajaran menggunakan media Quizizz dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

Soal evaluasi disajikan dalam bentuk kuis yang diaplikasikan dalam media Quizizz dengan harapan agar peserta didik dapat lebih termotivasi dan memancing keaktifan mereka dalam mengerjakan soal-soal. Sebelum melaksanakan evaluasi, peneliti terlebih dahulu menerapkan latihan-latihan pengerjaan soal agar peserta didik lebih terbiasa dengan aplikasi tersebut. Penerapan PBL dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan melatih kemampuan berfikir kritis mereka khususnya dalam pemecahan masalah.

Dari siklus 1 yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Data Siklus 1

No	Peserta didik	Jumlah peserta didik	Prese ntasi %
1	Peserta didik belum tuntas	10	37 %
2	Peserta didik tuntas	17	63 %

Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik telah muncul namun masih belum menunjukkan perkembangan yang maksimal dan memuaskan. Hal itu dapat dilihat dari peserta didik yang telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 63% dan yang belum mencapai KKM sebesar 37%. Hal ini lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada saat pra-tindakan. Menurut Gagne (1985), untuk mencapai pembelajaran yang efektif, siswa perlu mendapatkan dukungan yang cukup baik dari segi fasilitas maupun proses pembelajaran. Dari pengamatan, peneliti menemukan bahwa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan mengalami

beberapa kendala, seperti keterlambatan dalam mengikuti pelajaran, fokus belajar yang rendah, serta dukungan media pembelajaran yang kurang memadai, seperti kualitas LCD yang tidak optimal.

Teori belajar konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky juga relevan di sini. Keduanya menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Pendekatan scaffolding yang diusulkan oleh Vygotsky menyoroti perlunya perhatian individu terhadap siswa yang mengalami kesulitan, sehingga mereka dapat mengatasi hambatan yang dihadapi.

Berdasarkan kendala yang telah diidentifikasi, peneliti memutuskan untuk mengevaluasi kekurangan yang ada, seperti memberikan perhatian lebih kepada siswa secara individu, menyepakati dengan mereka untuk tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran, serta bekerja sama dengan pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas fasilitas pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan keterlibatan siswa dapat meningkat dan hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

c. Siklus 2

Pada siklus ini, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan kekurangan serta kendala yang didapatkan pada siklus sebelumnya. Hal tersebut diantaranya menerapkan beberapa variasi media pembelajaran dengan harapan seluruh peserta didik bisa tertarik dengan pembelajaran. Kemudian, peserta didik telah menunjukkan perkembangan positif terkait komitmen tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat.

Berdasarkan kolaborasi yang dilakukan dengan peneliti bersama dengan pihak sekolah, fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti LCD yang berkualitas sudah terkendali dengan baik. Kegiatan penting seperti penyajian materi melalui media video pembelajaran dan power point, menyediakan LKPD yang menarik, penerapan PBL, serta pemberian soal evaluasi yang didesain menarik dalam media quizizz sangat membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang tentunya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Tabel 2 Data Siklus 2

No	Peserta	Jumlah	Presentasi
----	---------	--------	------------

	didik	peserta didik	%
1	Peserta didik belum tuntas	5	19 %
2	Peserta didik tuntas	22	81 %

Data tersebut memperlihatkan peningkatan yang signifikan ditunjukkan oleh peserta didik. Hal itu ditunjukkan dari peserta didik yang mencapai nilai KKM mencapai 81% sedangkan yang belum tuntas tersisa 19%.

Hal tersebut terjadi karena penerapan dari media pembelajaran serta model pembelajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membantu peserta didik dalam penguasaan materi. Keberhasilan tersebut juga ditunjang oleh evaluasi yang dilakukan oleh peneliti atas kendala yang dialami oleh peserta didik pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada pra-tindakan, siklus 1 dan siklus 2, peneliti menggambarkan perbandingan presentase hasil belajar pada diagram dibawah ini:



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media Quizizz pada proses pembelajaran yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL, data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas III SDN Pao-Pao. Penerapan strategi tersebut memberikan dampak positif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi serta melatih daya berfikir kritis peserta didik. Dengan penerapan media Quizizz tersebut, itu sangat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran khususnya pemahaman tentang konsep hak dan kewajiban dan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penerapan strategi ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2008). *Problem Based Learning: Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barrows, H. S. (1986). *Problem-Based Learning in Medicine and Beyond: A Brief Overview*. In *Problem-Based Learning in Education for the Professions* (pp. 3-12). Springfield, IL: Southern Illinois University School of Medicine.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, M. (2000). *Model Belajar Berdasarkan Masalah (Problem Based Learning)*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Nur, M. (2011). *Model Pengajaran Langsung*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan*

- Profesionalisme Guru*. Jakarta:
Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan
Kewarganegaraan: Konsep dan
Praksis Pembelajaran*.
Bandung: Laboratorium PKn
FPIPS UPI.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian
Pendidikan: Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Suh, S., Kim, J., & Kim, S. (2014).
*The Effect of Game-Based
Learning on Students'
Motivation and Learning
Outcomes*. *Journal of
Educational Technology &
Society*, 17(3), 224-235.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in
Society: The Development of
Higher Psychological
Processes*. Cambridge, MA:
Harvard University Press.