

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
PADA PEMBELAJARAN IPAS SDN 27 SUNGAI SAPIH**

Ratna Pertiwi¹, Dini Maielfi², Sry Apfani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Adzkia

¹ratna.p@adzkia.ac.id, ²dini.m@adzkia.ac.id, ³s.apfani@adzkia.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fifth grade students in IPAS learning at SDN 27 Sungai Sapih. This was caused by ineffective learning processes due to a lack of variation in teaching methods and engaging media, low student active participation, and a learning approach that tended to focus solely on theoretical delivery without involving students in real-world exploration and problem-solving. The purpose of this study is to prove the influence of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by QuizWhizzer on the learning outcomes of fifth grade students in IPAS learning at SDN 27 Sungai Sapih. The research method used was a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The population in this study was fifth grade students of SDN 27 Sungai Sapih, where class V A served as the experimental class using the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by QuizWhizzer, and class V B served as the control class using conventional teaching methods. The instruments used in this study included tests, interviews, and observations. The test consisted of 19 multiple-choice questions. The data obtained were analyzed using the t-test. Based on the results of the study, it was found that $t_{\text{calculated}} = 3.467 > t_{\text{table}} = 1.667$ at a significance level of 5%. Thus, the conclusion is that the alternative hypothesis (H_1) is accepted, indicating that the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by QuizWhizzer has an effect on the learning outcomes of fifth grade students in IPAS learning at SDN 27 Sungai Sapih.

Keywords: *Problem-Based Learning (PBL), QuizWhizzer, Learning Outcomes, IPAS.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS SDN 27 Sungai Sapih. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran belum berjalan dengan efektif karena kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang menarik, rendahnya partisipasi aktif peserta didik, serta Pembelajaran yang berlangsung cenderung hanya berfokus pada penyampaian teori tanpa melibatkan siswa dalam eksplorasi dan pemecahan masalah nyata. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan Pengaruh Model *Problem Based Learning*

(PBL) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran IPAS SDN 27 Sungai Sapih. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Posttest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas V SDN 27 Sungai Sapih yang mana kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *QuizWhizzer* sedangkan kelas V B sebagai kelas kontrol menggunakan model konvensional. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes, Wawancara serta Observasi. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 19 butir soal, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat $t_{hitung} = 3,467 > t_{tabel} 1,667$ dengan taraf signifikan 5%. Maka kesimpulannya hipotesis H_1 diterima bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *QuizWhizzer* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS SDN 27 Sungai Sapih.

Kata kunci: *Problem Based Learning* (PBL), *QuizWhizzer*, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mewariskan budaya dari generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun (Pendidikan, 2022). Menurut UUD No 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan tidak sekadar mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu menjalani kehidupan secara bermartabat. Sebagai upaya yang bersifat membina dan mengembangkan, pendidikan berperan dalam mengarahkan individu untuk mencapai potensi terbaiknya tanpa menghilangkan jati diri mereka, melainkan justru memperkaya dan mempertinggi nilai-nilai kemanusiaan yang dimiliki. Hanya sifatnya mempengaruhi hal-hal yang kurang baik ke arah yang baik dan memperkembangkan potensi yang positif menjadi maksimal sesuai

dengan potensinya (Beno et al., 2022).

Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah. Sekolah merupakan lembaga formal yang memberikan pengajaran disiplin ilmu kepada peserta didiknya. Menurut (Norlena, 2015), Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran atau pendidikan terhadap peserta didik dibawah pengawasan pendidik. Sekolah dijadikan sebagai salah satu upaya pemerintah dalam melakukan pemerataan pendidikan di Indonesia. Sekolah akan menghasilkan suatu hubungan timbal balik yang baik antara pendidik dan peserta didik yang terjadi melalui pembelajaran. Tujuan pendidikan nasional tersebut akan tercapai melalui proses pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Pembelajaran merupakan korelasi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut (Ardianti et al., 2021) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang diberikan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan membentuk

karakter pada suatu lingkungan belajar. Seorang pendidik dapat dikatakan berhasil jika tujuan dari pembelajaran tersebut telah tercapai.

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran yang merupakan kegiatan inti dari proses pencapaian hasil belajar. Unsur-unsur dalam kegiatan belajar dan pembelajaran melibatkan pendidik, peserta didik, sarana dan proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik, tentu akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula (Adolph, 2016). Slameto (2013) berpendapat bahwa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalamannya, maka diperlukan adanya suatu proses yang dilakukan, proses itu disebut belajar. Jenjang pendidikan dasar, proses belajar mengajar berlangsung pada beberapa mata pembelajaran, salah satunya mata pelajaran IPAS. Pada kurikulum merdeka, IPAS merupakan bentuk perpaduan antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pembelajaran IPA dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, aktif dan mengembangkan

pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Agustina, 2022).

Hasil belajar merupakan tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran baik itu secara sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran dapat diketahui melalui penilaian atau tes keberhasilan siswa. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2016) menjelaskan hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka yang diperoleh dari tes setelah mendapatkan materi pelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan hasil belajar merupakan suatu hasil dari pencapaian tujuan belajar yang menyebabkan perubahan perilaku serta menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan belajar.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar terjadi di SDN 27 Sungai Sapih yang dapat dilihat berdasarkan Penilaian Ujian Sumatif Semester 1 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

(KKTP) sekolah tersebut yaitu 80. Adapun permasalahan rendahnya hasil belajar tersebut terjadi karena 1. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tugas individual, sehingga interaksi antar siswa kurang optimal, 2. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, 3. Pembelajaran yang berlangsung cenderung hanya berfokus pada penyampaian teori tanpa melibatkan siswa dalam eksplorasi dan pemecahan masalah nyata, 4. Kurangnya relevansi materi dengan kehidupan nyata membuat siswa sulit menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari, 5. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan 6. Siswa lebih tertarik pada aktivitas digital seperti bermain game dibandingkan membaca buku pelajaran. Berikut ini hasil Nilai Sumatif Ujian Semester 1 peserta didik mata pelajaran IPA SDN 27 Sungai Sapih.

Tabel 1. 1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar pada Nilai Sumatif Ujian Semester 1 peserta didik mata pembelajaran IPA kelas V SDN 27 Sungai Sapih.

Kelas	Siswa	Persentase		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
		Persentase	Persentase	
V A	25	8%	92%	56,96
V B	24	12,5%	87,5%	59,5

Sumber: Guru Kelas V SDN 27 Sungai Sapih

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas dapat dilihat kelas V A dengan jumlah peserta didik 25 orang. Peserta didik yang tuntas pada penilaian harian sebanyak 2 peserta didik dari 25 peserta didik dengan persentase 8%. Peserta didik yang tidak tuntas pada penilaian harian sebanyak 23 peserta didik dari 25 peserta didik dengan persentase 92% dengan rata-rata nilai 56,96. Kelas V B dengan jumlah peserta didik 24 orang. Peserta didik yang tuntas pada penilaian harian sebanyak 3 peserta didik dari 24 peserta didik dengan persentase 12,5%. Peserta didik yang tidak tuntas pada penilaian harian sebanyak 21 peserta didik dari 24 peserta didik dengan persentase 87,5% dengan rata-rata nilai 59,5.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu

adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan inovasi baru dari seorang pendidik sesuai dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang cocok dan tepat digunakan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Selain menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), diperlukan juga sebuah alat bantu sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang prestasi belajar peserta didik yaitu media pembelajaran *QuizWhizzer*.

Sebagai acuan, penulis juga melihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Liana, 2024) yang mengemukakan tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Quizwhizzer* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Surabaya menunjukkan bahwa penerapan model dan media tersebut meningkatkan keaktifan

siswa. Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh (Assyura, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *QuizWhizzer* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan makanan.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media *QuizWhizzer* secara signifikan meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian pertama mengungkapkan bahwa penggunaan model dan media ini berkontribusi besar terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, sementara penelitian kedua menunjukkan bahwa media *QuizWhizzer* berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan. Secara keseluruhan, kedua penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media *QuizWhizzer* dalam PBL sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang dimana penelitian

eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. menyatakan penelitian eksperimen adalah penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel

dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Arikunto (2010:272) yang mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang di selidiki.

Penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian Quasi Experimental Design. Menurut Sugiyono (2022:118) *Quasi Experimental Design* ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Rancangan penelitian yang akan digunakan adalah desain *The Nonequivalent Posttest Only Control Group Design*. Lestari & Yudhanegara (2018:136) menyatakan

bahwa pada desain ini terdapat dua kelompok, kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan (-).

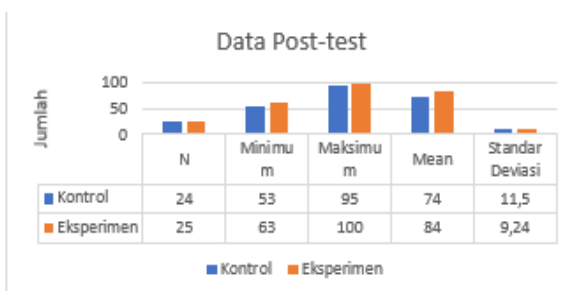
Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 27 Sungai Sapih berjumlah 49 orang peserta didik dengan jumlah peserta didik kelas eksperimen yaitu kelas V A terdiri dari 17 orang laki-laki dan 8 orang perempuan sehingga berjumlah 25 peserta didik

dan kelas kontrol yaitu kelas V B terdiri dari 11 orang laki-laki dan 13 orang perempuan sehingga berjumlah 24 peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun deskripsi hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol



Berdasarkan data hasil belajar siswa pada Tabel diatas kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas eksperimen (25) dan kelas

kontrol (24), kedua kelas memiliki jumlah peserta didik yang berbeda. Pada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (84) dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol (74) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Selain itu perolehan skor tertinggi dan terendah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang berbeda, skor tertinggi kelas eksperimen (100) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (95), demikian pula terlihat pada skor terendah yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen (63) dan kelas kontrol (53), dengan standar deviasi kelas eksperimen (9, 24) dan kelas kontrol (11,50).

Penelitian ini termasuk kepada penelitian eksperimen karena penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS SDN 27 Sungai sapih, khususnya pada materi Organ Pernapasan Pada Manusia. Pengaruh yang terdapat didalam judul ini dapat dilihat bahwa variabel independent

adalah model Problem Based Learning (PBL) berbantuan *QuizWhizzer* dan yang menjadi variabel dependent hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS SDN27 Sungai Sapih. Adapun hasil posttest kelas eksperimen, nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendahnya yaitu 63 dengan nilai rata-rata 84. Sedangkan hasil posttest kelas kontrol, nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendahnya 53 dengan nilai rata-rata 74. Berdasarkan rata-rata hasil posttest kelas V A dan V B, rata-rata kelas V A kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas V B sebagai kelas kontrol. Kelompok eksperimen dan kontrol pada data berdistribusi normal, selain itu kedua kelompok ini juga bersifat homogen. Dari hasil perhitungan pengujian hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol $t_{hitung} = 3,467$ dan $t_{tabel} = 1,677$, dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Berdasarkan perhitungan analisis data melalui pengujian hipotesis dengan uji-t, maka perbedaan hasil belajar peserta didik signifikan. Sehingga 53 dapat disimpulkan bahwa dengan

menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran IPAS dapat berpengaruh positif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dharma et al. (2020), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan yang tidak, serta adanya pengaruh antara model PBL dengan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan *QuizWhizzer* dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selaras dengan pendapat (Wahyu & Rahman, 2023) bahwa model *problem based learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dalam berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan berbagai

permasalahan. Model pembelajaran PBL dapat memberi banyak ruang untuk peserta didik dalam memecahkan masalah, memimpin, mengatur waktu, serta menghargai pendapat teman. Model ini akan mengaktifkan peserta didik dalam kerja sama antar kelompok. Model PBL, guru memiliki peran penting sebagai pembimbing siswa dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran, serta bertanggung jawab dalam penggunaan media, strategi, dan keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah. Kemudian selaras juga dengan penelitian tentang Model Problem Based Learning (PBL) yang dilakukan oleh Zulfa, et al. (2023) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar berhasil meningkatkan hasil belajar IPA siswa. 54 Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini karena model *problem based learning* (PBL) memiliki kelebihan sebagaimana menurut (Hayun & Syawaly, 2020) yakni: a) Penyelesaian permasalahan di PBL cukup bagus untuk menguasai

materi, b) Penyelesaian permasalahan berlangsung selama pembelajaran itu beroperasi serta menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan kepada peserta didik, c) PBL dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar pada peserta didik, d) Meringankan peserta didik dalam proses transfer untuk menguasai permasalahan dalam kehidupan setiap hari, e) Menolong peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya serta menolong peserta didik agar mempertanggung jawabkan pembelajarannya sendiri, f) Menolong peserta didik dalam menguasai hakikat belajar sebagai metode berpikir, tidak hanya paham pembelajaran yang guru sajikan dalam buku, g) PBL menghasilkan area belajar mengajar yang mengasyikkan serta disukai peserta didik, h) Memungkinan kehidupan nyata, dan i) Menstimulus peserta didik dalam menuntut ilmu dengan terus menerus. Sedangkan menurut (Hermansyah, 2020) Kelebihan Model *Problem Based Learning* sebagai berikut: 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik,

2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik, 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata, 4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru, 6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata, 7) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir, dan 55 8) Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dunia nyata. Selain menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), diperlukan juga sebuah alat bantu sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut

Apfani dkk (2022) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi yaitu peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang prestasi belajar peserta didik yaitu media pembelajaran *QuizWhizzer*. Media pembelajaran *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis website. Menurut Bartrum (2020), *Quiz Whizzer* merupakan teknologi yang menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan pengalaman di kelas. penggunaan aplikasi ini dapat memberikan iklim belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik (Fitriani & Rizal, 2024). *QuizWhizzer* ialah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu pendidik menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan (Adhi et al., 2023). Selain itu, Menurut (Septiani & Santi, 2022) aplikasi *QuizWhizzer* ini terdapat kelebihan yang dapat digunakan diantaranya adalah: 1) Memudahkan pendidik dalam membuat soal yang inovatif berbasis

teknologi informasi, 2) Mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis point dan peringkat, 3) Bilamana peserta didik menjawab game tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai korelasi mandiri bagi siswa, dan 4) Pemilihan mode acak 56 saat mengerjakan game dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran peserta didik. Selain itu, peserta didik juga menanggapi bahwa *QuizWhizzer* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu mudah dipahami dalam penggunaannya, proses pembelajaran menjadi lebih praktis, lebih menarik sehingga tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan bisa menjadi salah satu alat tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik (Alfianistiawati et al., 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Y., Rulviana, V., & Kartikasari, A. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 637–643.
- Adolph, R. (2016). *RENSTRA BAPPEDA 2021-2026*.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9181.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706.
- Ananda Afriyan Wahyu, H. H. S. S., & Rahman, 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)(38), 18270–18274.
- Apfani, S., Utami, E. P., & Suryani, A. I. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Flashcard pada Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16789–16796.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assyura. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media QuizWhizzer dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan*.
- Bartrum. (2020). *Quiz Whizzer: Gamifikasi untuk Meningkatkan Pengalaman di Kelas*.
- Beno, J., Silen, A., P. & Yanti, M. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Kegiatan Ekspor Impor (Studi Pada PT. Pelabuhan Indonesia 2 (Persero) Cabang Teluk Bayur, 117-126.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, S. M., & Liana, C. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Quizwhizzer Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Surabaya. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(4).
- Dharma, et al. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar melalui Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*.
- Fitriani, A. A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi Aplikasi QuizWhizzer Dalam Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan Dalam Novel Di SMAN 1 Kepanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 103.
- Hayun, M., & Syawaly, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10–16.
- Hermansyah. (2020). Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2257–2262.
- Lestari & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: R. Aditama.
- Norlena, I. (2015). Sekolah Sebagai Organisasi Formal (Hubungan Antar Struktur) Ida Norlena. 5, 43–55.
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 128.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wahyu & Rahman. (2023). *Model Problem Based Learning (PBL): Pendekatan Pembelajaran yang Mendorong Peserta Didik untuk*

*Menjadi Aktif dalam Berpikir
Kritis dan Terampil dalam
Menyelesaikan Berbagai
Permasalahan.*

Zulfa, T., Tursinawati, & Darnius, S.
(2023). Pengaruh model
Problem Based Learning (PBL)
terhadap hasil belajar IPA
siswa di sekolah dasar. *Jurnal
Basicedu*, 7(4), 2098–2107.