

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SDN TIDUNG KOTA MAKASSAR**

Mirnawati¹, Maruf², Amri Amal³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : minnawatidewi02@gmail.com¹, maruf@unismuh.ac.id²,
amriamal@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Quizizz media on fourth-grade students' learning outcomes in Integrated Science and Social Studies (IPAS) at SDN Tidung. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The experimental class was taught using the PBL model with Quizizz media, while the control class used conventional learning methods. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using the Mann–Whitney U test at a 0.05 significance level. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 79.40 with 90% mastery, while the control class scored 63.40 with 30% mastery. The statistical test obtained an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the two groups. These findings suggest that the PBL model assisted by Quizizz media positively influences students' learning outcomes by creating an active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Therefore, the combination of PBL and Quizizz is effective in improving IPAS learning outcomes and can serve as an innovative learning alternative in elementary education.

Keywords: Problem Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN Tidung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment jenis Nonequivalent Control Group Design. Kelas eksperimen diajar dengan model PBL berbantuan Quizizz, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes awal dan tes akhir, kemudian dianalisis menggunakan uji Mann–Whitney U dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 79,40 dengan ketuntasan 90%, sedangkan kelas kontrol sebesar 63,40 dengan ketuntasan 30%. Hasil uji statistik memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa model PBL berbantuan Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar dengan menciptakan suasana belajar aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, kombinasi PBL dan Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS serta menjadi alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Abstrak ditulis maksimal 250 kata yang menggambarkan masalah, tujuan penelitian, metodologi dan hasil yang diperoleh.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri secara optimal untuk menghadapi tantangan kehidupan yang terus berkembang. Menurut Fadliah et al. (2024), pendidikan memiliki arti penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkarakter, sehingga menjadi prioritas utama bagi kemajuan bangsa. Sejalan dengan pandangan tersebut, Pristiwanti et al. (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Pada jenjang Sekolah Dasar, pendidikan berfungsi sebagai dasar bagi pengembangan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan yang akan berguna pada jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu mata pelajaran penting pada jenjang ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan integrasi antara Ilmu Pengetahuan

Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan agar siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial di sekitarnya (Meylovia & Julianto, 2023). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan.

Namun, kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Tidung, diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV hanya mencapai 53%, dengan ketuntasan belajar sebesar 43% dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya variasi model pembelajaran, serta minimnya penggunaan media interaktif yang menarik minat belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran inovatif yang

mampu mengaktifkan siswa serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang sesuai adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini berorientasi pada masalah nyata yang dihadapi siswa untuk dikaji dan dipecahkan secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Wena dalam Meilasari et al., 2020). PBL menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Selain penerapan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media digital juga memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang efektif adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara daring. Media ini dapat digunakan untuk memberikan latihan soal, evaluasi pembelajaran, maupun sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan (Salsabila et al., 2020).

Kombinasi antara model PBL dan media Quizizz diyakini dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Penerapan model PBL berbantuan Quizizz dapat membantu siswa memahami materi secara kontekstual melalui kegiatan pemecahan masalah yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tidung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model dan media yang menarik bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu). Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN Tidung.

Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu rancangan yang melibatkan dua kelompok siswa: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz, sedangkan kelas kontrol diajar menggunakan metode konvensional yang biasa diterapkan guru. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	x	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

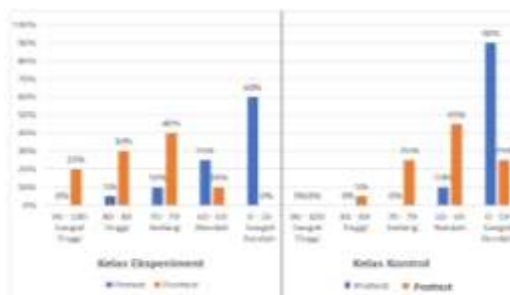
1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SDN Tidung. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang diajar menggunakan model PBL berbantuan media Quizizz sebesar 79,40 dengan tingkat ketuntasan 90%, sedangkan kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata 63,40 dengan tingkat ketuntasan 30%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Untuk memastikan perbedaan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji Mann-Whitney U menggunakan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

Gambar 3.1 Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Perlakuan (Posttest)



2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tidung. Temuan ini membuktikan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan PBL dan bantuan media digital lebih aktif, termotivasi, dan memahami konsep materi secara mendalam. Model Problem Based Learning menuntut siswa untuk terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang kontekstual. Melalui tahapan PBL seperti orientasi terhadap masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, pembimbingan penyelidikan, serta analisis hasil, siswa dilatih berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Hosnan dalam Pristiwanti et al., 2022). Proses ini membuat siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga

mengaitkannya dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan media Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dan soal secara digital dalam bentuk kuis dengan fitur visual dan audio yang menarik. Menurut Salsabila et al. (2020), Quizizz menjadikan pembelajaran lebih interaktif karena siswa dapat berpartisipasi aktif melalui perangkat masing-masing, sekaligus memperoleh umpan balik langsung atas jawaban yang diberikan. Dalam penelitian ini, penggunaan Quizizz membantu siswa memahami konsep “Wujud Zat dan Perubahannya” dengan cara yang lebih menarik dan kompetitif.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Ayu et al. (2024) dan Tira Septiani (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA/ IPAS pada siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan peningkatan rata-rata nilai posttest yang signifikan serta tingginya tingkat ketuntasan belajar pada kelas eksperimen.

Dengan demikian, kombinasi antara model Problem Based Learning dan media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan bermakna, sekaligus menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Guru dapat menjadikan strategi ini sebagai alternatif pembelajaran inovatif di era digital untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konseptual seperti wujud zat dan perubahannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN Tidung.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang diajar menggunakan model PBL berbantuan Quizizz sebesar 79,40 dengan ketuntasan 90%, sedangkan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional hanya memperoleh rata-rata 63,40

dengan ketuntasan 30%. Uji statistik Mann-Whitney U menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelas.

Penerapan model Problem Based Learning menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu berpikir kritis, dan berpartisipasi secara kolaboratif dalam pemecahan masalah. Sementara itu, penggunaan media Quizizz membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep siswa.

Dengan demikian, kombinasi antara model Problem Based Learning dan media Quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi "Wujud Zat dan Perubahannya." Guru diharapkan dapat menjadikan model ini sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. N. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 45–52.
- Akhmad, A., Kurniasih, D., & Rahman, I. (2023). *Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan*

- Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(1), 12–21.
- Al Mawaddah, N., Ramadhan, H., & Sari, D. P. (2021). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 88–95.
- Andriani, D., & Rasto. (2019). *Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jurnal Pendidikan, 7(1), 14–22.
- Ayu, D., Prasetya, R., & Rahmawati, S. (2024). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sains Dasar, 5(3), 102–110.
- Charli, A., Pratiwi, A., & Nurdin, F. (2019). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi Prosesnya pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(2), 33–42.
- Damayanti, N. (2014). *Pembelajaran IPA Berbasis Pengalaman Langsung untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 77–83.
- Fadilah, N. (2019). *Integrasi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar, 6(2), 55–63.
- Fadliah, H., Nurhasanah, S., & Putri, D. (2024). *Pendidikan sebagai Upaya Pengembangan Potensi Sumber Daya Manusia*. Jurnal Pendidikan, 11(1), 1–9.
- Gaffar, A. (2018). *Permasalahan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dan Upaya Pemecahannya*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 3(2), 101–110.
- Hasan, M., Yuliani, A., & Kurnia, L. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(1), 45–52.
- Hosnan. (2022). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Makkawaru, M. (2019). *Hakikat Pendidikan dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam*. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 3(2), 22–31.
- Meilasari, N., Winoto, R., & Haryanti, E. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Konteks Sekolah Dasar*. Jurnal Didaktik Pendidikan Dasar, 5(1), 12–20.
- Meylovia, R., & Julianto, A. (2023). *Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 2(2), 67–75.
- Nurrita, T. (2018). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 7(3), 108–115.
- Pane, A., & Dasopang, D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 2(2), 333–340.
- Pramasanti, L., & Kundera, R. (2025). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(1), 25–35.

- Pristiwanti, D., Hasanah, F., & Sulastrri, M. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Kurikulum Merdeka*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 56–64.
- Rahmawati, N., & Suryana, A. (2022). *Keefektifan Media Quizizz terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran, 4(2), 77–85.
- Reynaldi, A., Nomor, F., & Saputra, D. (2022). *Hasil Belajar sebagai Indikator Pencapaian Kompetensi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 5(1), 31–39.
- Salsabila, U., Ramdhani, S., & Firmansyah, A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 9(2), 50–58.
- Saputra, H. (2021). *Langkah-langkah Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPA di SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(3), 120–127.
- Septiani, T. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sains, 6(2), 88–96.
- Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, A., Suryadi, D., & Wiratmojo, B. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sains Dasar, 8(1), 41–50.
- Yandi, M., Kurniawan, A., & Prabowo, H. (2023). *Analisis Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Faktor Internal dan Eksternal di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 5(2), 64–73.
-