Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V dengan Model PBL Berbantuan Kuis Interaktif

Ave Yusmita, Yulianti, Setyo Agung Widodo
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Aveyusmita@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve students' learning outcomes in the subject of IPAS (Science and Social Studies) through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model with interactive quiz media in the 5th-grade class at Tanjungrejo 5 Elementary School. The background of this research is the low learning outcomes of students, which are caused by the dominance of conventional methods that do not actively engage students. The research employs the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, which include planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through tests, observations, and interviews. The results show an improvement in student learning outcomes in each cycle, with the average class score increasing from 84 (Cycle I) to 92 (Cycle II) and the learning mastery reaching 87%. The application of PBL with the assistance of interactive quizzes has been proven effective in enhancing students' learning outcomes and creating an active and enjoyable learning environment.*

Key Words*: outcomes, Problem Based Learning, Interactive Quizzes*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media kuis interaktif di kelas V SD Negeri Tanjungrejo 5. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat dominasi metode konvensional yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 84 (siklus I) menjadi 92 (siklus II) dan ketuntasan belajar mencapai 87%. Penerapan PBL berbantuan kuis interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.*

Kata kunci: Hasil belajar, Problem Based Learning, Kuis Interaktif

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek paling fundamental dan krusial yang harus mendapatkan perhatian sungguh-sungguh dari berbagai pihak. Peran pendidikan sangat menentukan kemajuan suatu bangsa di masa depan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengikuti perkembangan zaman serta beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi, baik dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, maupun bidang kehidupan lainnya (Jauhar et al., 2023). Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan sebagai upaya untuk membimbing tumbuh kembang anak-anak dalam kehidupan. Maksudnya, pendidikan bertujuan untuk mengarahkan dan

mengembangkan seluruh potensi alami yang dimiliki anak, agar kelak mereka dapat menjadi manusia seutuhnya sekaligus anggota masyarakat yang mampu meraih keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Dengan kata lain, pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah proses humanis yang bertujuan mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan dalam diri individu (Pristiwanti et al., 2022).

Agar pendidikan di Indonesia dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang efektif di dalam prosesnya. Pengajaran yang efektif adalah proses belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, baik secara mandiri maupun berkelompok. Melalui berbagai aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga membentuk perilaku positif serta mengasah keterampilan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, pada kenyataannya, sistem pembelajaran di Indonesia umumnya masih menerapkan metode tradisional yang minim melibatkan partisipasi siswa. Proses belajar cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Guru diposisikan sebagai sumber pengetahuan utama yang menentukan materi penting bagi siswa, sementara peran siswa sebatas menerima dan mencatat informasi tanpa banyak keterlibatan aktif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang umumnya hanya mencapai tahap hafalan, bukan pemahaman yang mendalam. Hal ini dikarenakan pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam setiap aspek kehidupan. Sehingga pendidikan juga bisa diinterpretasikan sebagai upaya yang telah dipersiapkan dengan matang untuk menciptakan lingkungan belajar agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi mereka (Oktavia, 2022:261).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar saat ini cenderung hanya berfokus pada pengumpulan pengetahuan dan menitikberatkan pada aspek kognitif semata. Idealnya, pembelajaran IPAS harus mampu memberikan manfaat nyata bagi siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Salah satu penyebab pelajaran IPAS kurang bermakna bagi siswa adalah karena struktur kurikulum yang terlalu padat dan cakupan materi yang terlalu luas. Sejak Indonesia merdeka hingga memasuki abad ke-21, pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Indonesia masih menghadapi sejumlah persoalan serius. Salah satunya adalah anggapan umum di masyarakat bahwa pendidikan IPS/IPAS merupakan mata pelajaran yang kurang menarik.

Mata pelajaran IPAS membutuhkan model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses belajar agar sejalan dengan tujuan pembelajaran IPAS, tercapainya kompetensi akademik yang diharapkan, serta memenuhi ketentuan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih cermat dan bijaksana dalam memilih model pembelajaran, dan tidak terus-menerus mengandalkan metode konvensional seperti ceramah. Saat ini, tersedia berbagai pilihan model pembelajaran, baik yang berpusat pada guru (teaching centered) maupun yang berfokus pada siswa (student centered), yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang mendorong keaktifan siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan. Selain itu, minimnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu kendala utama, karena mereka merasa pelajaran IPAS kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar. Berdasarkan data yang ada, prestasi belajar siswa kelas V di SDN Tanjungrejo 5 untuk mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Faktor kendala lainnya adalah terbatasnya keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya referensi dan inovasi dalam memilih pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Guru masih kesulitan menentukan metode yang tepat agar seluruh siswa dapat aktif dan pembelajaran berjalan terarah. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, proses belajar mengajar akan terus berjalan kurang efektif dan berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS di SDN Tanjungrejo 5.

Hasil belajar merupakan suatu indikator penting dalam dunia pendidikan karena mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Menurut Susanto (dalam Saharuddin dkk., 2024), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar mencakup tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, penguasaan keterampilan yang diberikan, perluasan wawasan pengetahuan, serta perkembangan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Suatu pembelajaran dapat dinilai berhasil apabila mampu membawa perubahan positif pada diri peserta didik. Kualitas pembelajaran memiliki keterkaitan langsung dengan hasil yang dicapai siswa; semakin baik mutu pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh (Kusuma, 2021). Untuk mencapai tujuan yang baik kita perlu adanya hasil belajar yang optimal. Dijelaskan oleh Sutrisno (2021:22) bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan.

Sebagai pihak yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya mulai memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, serta menjadikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial/IPAS lebih menarik dan menyenangkan. Berbagai hasil penelitian dan teori pembelajaran menunjukkan bahwa guru perlu melakukan perubahan dalam metode mengajarnya agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan bermakna bagi siswa.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru disarankan menerapkan model pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik. Pendekatan kreatif seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, maupun aktivitas praktik langsung dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Melalui metode tersebut, diharapkan peserta didik akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, memahami materi tentang adaptasi makhluk hidup dengan lebih baik, serta memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model ini merupakan konsep belajar yang menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi siswa, sekaligus mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah menjadi salah satu alternatif pengembangan metode pembelajaran yang penting, karena mampu menjawab kebutuhan siswa dalam menguasai keterampilan pemecahan masalah (life skills) melalui kemampuan berpikir kritis (critical thinking).

Model Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar melalui aktivitas pemecahan masalah nyata. Menurut Atmojo dkk. (2023), PBL merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam mencari solusi dari suatu masalah yang bersifat kontekstual.

PBL dirancang untuk menciptakan suasana belajar aktif, di mana siswa bukan hanya mendengar dan mencatat materi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pencarian informasi, analisis data, diskusi kelompok, dan presentasi hasil pemikiran mereka. Pembelajaran ini sangat relevan dalam pembelajaran IPAS karena mampu menghubungkan teori dengan praktik nyata di lingkungan sekitar siswa.

Sani (dalam Atmojo dkk., 2023) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam model PBL meliputi:

1. Orientasi terhadap masalah: Guru menyajikan permasalahan yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar: Guru membentuk kelompok belajar dan memberikan instruksi tugas.
3. Membimbing penyelidikan: Siswa mencari informasi, mengkaji literatur, dan berdiskusi untuk memahami masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Kelompok siswa mempresentasikan solusi atau produk hasil pemecahan masalah.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran: Guru dan siswa merefleksikan proses pembelajaran untuk perbaikan selanjutnya.

Penerapan model ini memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan kolaboratif. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa dilatih untuk bekerjasama secara efektif dalam proses interaksi belajar. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya mengoptimalkan peran guru dan siswa, tetapi juga berpotensi meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Model Problem Based Learning (PBL) menjadi solusi yang dinilai efektif karena menekankan pada pemecahan masalah nyata, kolaborasi, dan proses berpikir tingkat tinggi. PBL akan semakin optimal jika dikombinasikan dengan kuis interaktif berbasis aplikasi digital

seperti Quizizz, Kahoot, atau Wordwall. Saharuddin dkk. (2024) membuktikan bahwa penggunaan PBL berbantuan kuis interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar IPAS secara signifikan. Kuis interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif untuk menguji dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media ini sangat populer di kalangan guru dan siswa karena menyajikan proses evaluasi belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang.

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam metode pengajaran, berfungsi sebagai alat bantu yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah web tool yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sodiq et al. (2021), Quizizz menjadi salah satu alternatif media pembelajaran terbaik karena tersedia dalam versi aplikasi mobile di Android dan App Store, serta dapat diakses melalui peramban komputer.

Menurut Arimbawa (dalam Larasati dkk., 2024), kuis interaktif seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat soal kuis secara cepat dan menarik. Bentuk soal dapat berupa pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, atau teka-teki silang, yang semuanya disajikan dengan visual dan animasi yang menarik. Guru dapat menggunakannya dalam kegiatan pra-pembelajaran (pre-test), saat pembelajaran (drill), atau pasca pembelajaran (post-test).

Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif yang dinilai efektif menarik minat belajar siswa, karena menawarkan cara baru dalam pelaksanaan kuis yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional menggunakan kertas dan pulpen. Dalam penggunaannya, soal-soal disusun di dalam Quizizz dan siswa dapat mengikuti kuis tersebut dengan memasukkan kode khusus untuk bergabung. Penggunaan media berbasis teknologi yang dapat diakses melalui perangkat seluler siswa ini merupakan wujud pemanfaatan teknologi secara positif dalam pembelajaran, yang sekaligus dapat meningkatkan minat belajar. Selain itu, fitur-fitur yang disediakan oleh Quizizz juga memudahkan guru dalam memberikan tugas dan evaluasi kepada siswa.

Manfaat kuis interaktif dalam pembelajaran IPAS antara lain: Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan berbasis game (gamifikasi), Meningkatkan partisipasi aktif siswa, bahkan bagi siswa yang biasanya pasif, Menyediakan umpan balik langsung atas jawaban siswa, sehingga guru dapat segera mengevaluasi efektivitas pembelajaran, Mengurangi kecemasan siswa terhadap tes konvensional karena suasana kuis yang santai dan menyenangkan, Mempermudah guru dalam merekap data hasil evaluasi karena tersedia statistik otomatis dari platform. Kehadiran kuis interaktif sebagai pendukung model PBL menjadi sinergi yang kuat dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis dan bermakna. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih menarik dan hasil belajar siswa pun meningkat signifikan.

Berdasakan permasalahan diatas dapat disimpulkan seharusnya guru menggunakan model pembelajaran untuk menciptakan suatau pembelajaran pakem dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial anatara guru dengan siswa, siswa dengan

guru juga siswa dengan siswa. Sehingga pembelajaran tidak terpusat pada guru saja melainkan dengan siswa. Karena dalam pendekatan saintifik pembelajaran dituntut untuk berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Seharusnya, guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir dan siswa tidak merasa bosan. Karena saat pembelajaran siswa biasanya lebih suka jika diajarkan menggunakan benda nyata dari pada menggunakan metode ceramah. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz Kelas V SDN Tanjungrejo 5.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta memperbaiki dan mengembangkan kualitas pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning yang dipadukan dengan kuis interaktif menggunakan platform Quizizz.

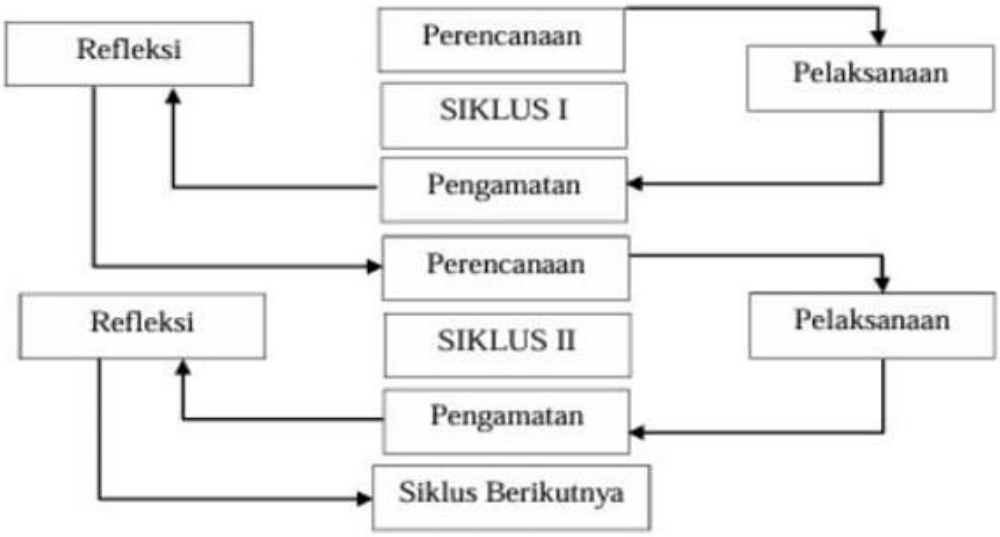
Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh pendidik dalam konteks pendidikan, dengan tujuan memperbaiki praktik kependidikan, meningkatkan pemahaman terhadap praktik tersebut, serta memperbaiki situasi tempat praktik itu berlangsung. PTK juga dapat dimaknai sebagai penelitian tindakan yang dilakukan di kelas, dirancang, dan dilaksanakan langsung oleh guru untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui selama pembelajaran. Prosesnya melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang melalui beberapa siklus (Saharuddin et al., 2024). Melalui kegiatan refleksi, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan yang terjadi selama proses pembelajaran sebelumnya. Hasil refleksi ini menjadi dasar dalam merumuskan perbaikan dan menyusun rencana pembelajaran selanjutnya, yang kemudian akan dilaksanakan dan dievaluasi kembali pada siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Tanjungrejo 5 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan bertempat di SD Negeri Tanjungrejo 5. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yakni tes, observasi, dan wawancara. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model Problem Based Learning dengan perbantuan kuis interaktif, dengan target capaian ketuntasan belajar minimal sebesar 85.

Proses pengumpulan data diawali dengan ujian prasiklus dan penilaian dari guru kelas terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui kondisi awal. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, diawali dengan tahap prasiklus untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa serta menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data secara kuantitatif.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), khususnya yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, diterapkan dalam penelitian ini. Konsep dasar yang diajukan oleh Kurt Lewin menjadi landasan untuk model yang diadaptasi oleh Kemmis dan McTaggart. Perbedaan

utama terletak pada penggabungan tahap acting dan observing menjadi satu kesatuan, karena kedua tahap tersebut dianggap tidak dapat dipisahkan. Kemmis mengusulkan penggunaan sistem spiral refleksi diri dalam perencanaan, yang dimulai dengan tahap perencanaan, diikuti oleh tindakan, observasi, refleksi, dan akhirnya perencanaan ulang sebagai solusi untuk langkah-langkah berikutnya. Model PTK Kemmis dan McTaggart dipilih oleh peneliti karena tahapan-tahapannya yang jelas dan mudah dipahami. Tahapan pelaksanaan PTK disajikan dalam Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus penelitian Kemmis dan McTaggart

Keterangan:

1. Perencanaan
   Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran IPAS kelas V dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Kemudian membuat Soal-soal yang diaplikasikan dengan mode paper dalam media quizizz sebagai soal pretest.
2. Pelaksanaan dan Pengamatan
   Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Selain itu, peneliti juga melakukan pengambilan data melalui soal evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Tahap pengamatan dilakukan untuk menilai sejauh mana dampak penerapan model PBL berbantuan kuis interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Refleksi
   Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi apakah penerapan model PBL berbantuan kuis interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Refleksi digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan, yang kemudian menjadi dasar untuk menentukan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di kelas V SD Negeri Tanjungrejo 5, dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik terbilang rendah. Dari observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang benar-benar memperhatikan guru. Banyak dari peserta didik yang bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, hingga melakukan hal lain yang dapat menggangu proses pembelajaran, hal tersebut membuat peserta didik kurang maksimal dalam menerima pembelajaran. Selain itu juga, suasana kelas yang kurang kondusif tentunya menjadi salah satu faktor ketidaktercapain sebuah tujuan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan lima perangkat pembelajaran, salah satunya berupa modul ajar yang menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan kuis interaktif menggunakan platform quizizz. Penggunaan platform ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah rancangan pembelajaran selesai dipersiapkan, peneliti melanjutkan ke tahap tindakan, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Pada tahap tindakan atau pelaksanaan pembelajaran, peneliti menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan kuis interaktif sebagai media pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik, peneliti memberikan tes evaluasi di akhir pembelajaran berupa soal pilihan ganda. Tes ini dilaksanakan dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II. Hasil yang diperoleh dari kedua siklus tersebut adalah sebagai berikut.

Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kuis Interaktif

Berdasarkan diagram yang ditampilkan, diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran pada siklus I dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 85, pertemuan pertama terdapat 10 peserta didik yang belum mencapai KKM. Pada

pertemuan kedua sebanyak 7 peserta didik yang belum mencapai nilai di atas KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada pertemuan pertama adalah 90, sedangkan nilai terendah 76, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84. Sementara itu, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada pertemuan kedua adalah 92, sedangkan nilai terendah 80, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya dengan harapan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kuis Interaktif

Berdasarkan diagram yang ditampilkan, diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran pada siklus II dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 85, pertemuan pertama terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai KKM. Pada pertemuan kedua sebanyak 1 peserta didik yang belum mencapai nilai di atas KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada pertemuan pertama adalah 95, sedangkan nilai terendah 82, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 89. Sementara itu, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada pertemuan kedua adalah 98, sedangkan nilai terendah 84, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 92.

Adapun Perbandingan hasil penelitian yang mencakup hasil pengerjaan evaluasi pada pretest, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 4 di bawah ini. Data tersebut menyajikan gambaran mengenai perkembangan proses dan hasil pembelajaran dari setiap siklus yang telah dilaksanakan.

Siklus	Presentase
Pra siklus	39%
Siklus 1	70%
Siklus 2	87%

Table 1. Perbandingan Data Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Gambar 4. Perbandingan data Pra Siklus , Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel dan diagram mengenai peningkatan hasil belajar siswa, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan selisih hasil sebelum pelaksanaan PTK hingga siklus I sebesar 70%, dan dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 87% dengan kategori tinggi. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukartini (2022), yang menyebutkan bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 86 dengan ketuntasan klasikal mencapai 70%, sementara pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 92 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87%. Pada siklus II tersebut, kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning yang dipadukan dengan evaluasi melalui Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Tanjungrejo 5. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan melalui tes evaluasi di akhir setiap siklus. Adapun hasil belajar yang dimaksud mencakup capaian kognitif yang ditunjukkan melalui nilai tes, perubahan sikap di ranah afektif, peningkatan keterampilan, serta perkembangan kecerdasan sosial siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Banyak faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri maupun lingkungan luar. Kondisi ini juga dialami oleh siswa-siswa kelas V SDN Tanjungrejo 5, di mana sebagian dari mereka masih kurang berani menyampaikan pendapat, enggan tampil di depan kelas, serta kurang percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Hal tersebut tentu berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu melakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif.

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Tanjungrejo 5, terlihat adanya peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mulai dari kondisi awal, kemudian siklus I, hingga siklus II. Data tersebut membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan memberikan dampak positif terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dinilai belum optimal sehingga persentase ketuntasan belajar belum memenuhi target. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan pada siklus II, dan hasilnya menunjukkan bahwa target ketuntasan hasil belajar peserta didik berhasil dicapai secara maksimal.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap proses pembelajaran, merasa tertantang untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan, serta aktif berpartisipasi dalam diskusi dan pemecahan masalah yang disajikan melalui metode tersebut. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran ini secara langsung memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu konsep pembelajaran yang berasumsi bahwa peserta didik akan belajar lebih baik dan aktif apabila lingkungan belajar diciptakan secara alamiah. Artinya, proses belajar akan menjadi lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung dalam bekerja dan menemukan sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekadar menerima informasi

dari guru (Sutarmi, 2023). Model pembelajaran berbasis masalah ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang dihadapkan pada permasalahan autentik untuk dipecahkan. Melalui proses tersebut, peserta didik didorong untuk membangun pengetahuannya secara mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan inkuiri, serta meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri mereka (Saputra, 2021). Secara khusus, PBL bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh dan membangun pengetahuan secara efektif, kontekstual, dan terintegrasi, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan intelektual, dan kemampuan menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi nyata (Suswati, 2021).

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rohania (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, sekaligus memberikan solusi atas berbagai kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik. Dalam pelaksanaannya, model PBL mendorong siswa untuk senantiasa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Tanjungrejo 5 dapat dikatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, serta tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Tajungrejo 5 terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui peningkatan signifikan jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas sebesar 84 dengan ketuntasan belajar sebesar 70%, meningkat menjadi 89 pada pertemuan berikutnya. Pada siklus II, rata-rata nilai mencapai 92 dengan ketuntasan belajar 87%.

Dari temuan-temuan penelitian dan hasil pembahasan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Pertama, diperlukan perencanaan yang baik dan matang dalam menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan kuis pembelajaran interaktif, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kedua, model Problem Based Learning berbantuan kuis pembelajaran interaktif ini sebaiknya terus dikaji, disesuaikan, serta direvisi berdasarkan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, dan kondisi lingkungan sekolah. Dengan

demikian, penerapan model ini akan lebih efektif, tepat sasaran, dan memberikan dampak positif yang maksimal terhadap hasil belajar peserta didik. Ketiga, guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif, seperti Quizizz, Wordwall, atau platform serupa lainnya, secara kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif peserta didik, serta keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Atmojo, A. T., Lestyorini, I., Utami, E. S., & Resmiwati. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang.

Jauhar, S., Muin, A., Kultsum, W. U., Fakultas, P., Pendidikan, I., & Negeri, U. (2023). Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar PENERAPAN MODEL BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 114 MANCIRI Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar. 3(1), 109–115.

Kemendikbud. 2014. Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015:Mata Pelajran IPS SMP/MTS. Jakarta: Badan Pengenbangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar SIswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4),1460–1467. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753

Larasati, S., Mandasari, N., & Hajani, T. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(1), 49–59.

Oktavia, L., Hajani, T. J., & Egok, A. S. (2022). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. Jurnal Ilmiah Aquinas, 261-269. https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/1840

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling.

Rohania. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 101764 Bandar Klippah Tahun Pelajaran 2022/2023. Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis, 3(4), 211–224. https://pusdikra publishing.com/index.php/jesa

Saharuddin, A., Yusuf, F., & Rahim, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kuis Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS. Global Journal Pendidikan Dasar.

Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). Jurnal Pendidikan Inovatif.

Sodiq et al. (2021). Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. Didaktika Dwija Indria, 9(5),

Sukartini, N.N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkanhasil Belajar IPS. Indonesian Journal of Educational Development, 3(1), 73-82.

Suswati, U. (2021). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Sutarmi, S. (2023). Upaya meningkatkan motivasi pembelajaran melalui teknik diskusi dengan metode pbl (problem based learning) siswa. Afeksi: jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan.

Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. Malang: Ahlimedia Press.