

PENERAPAN *PROBLEMBASED LEARNING* BERBANTU QUIZZZ MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID KELAS V SD

Talbiah Nawal Sumira, Wulida Arina Najwa, M. Misbachul Huda

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al-Hikmah Surabaya

Surabaya, Indonesia

talbiahnawalsumira@gmail.com

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

Tipe Artikel: Hasil penelitian

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi murid yang sering kali tidak fokus dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, minat dan motivasi belajar murid menurun sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu Quizizz. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Iqro' Bina Umat Malang dengan subjek penelitian yaitu murid kelas V yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar tes berbentuk pilihan ganda berbantu Quizizz dan lembar observasi. Teknis analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini meliputi dua aspek, yaitu berdasarkan hasil tes menggunakan Quizizz serta keterlaksanaan pembelajaran sesuai lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid, di mana jumlah murid yang mencapai nilai KKM meningkat dari 70% pada pretest menjadi 89% pada posttest. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat dari 94% pada pertemuan pertama menjadi 96% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantu Quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta kualitas pembelajaran pada materi ekosistem di kelas V sekolah dasar.

© 2026 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang mengajak murid untuk terlibat langsung dalam penyelesaian persoalan atau masalah nyata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ekosistem, PBL dapat membantu murid memahami secara langsung proses alam melalui permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga sebagai seorang pendidik, memahami model dan media pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat memberikan hasil belajar yang maksimal (Tanjung, 2018). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian, meningkatkan minat, serta membantu murid memahami konsep yang sulit secara lebih mudah. Dengan demikian, penerapan model dan

media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar murid di kelas (Afifah dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi murid yang sering kali tidak fokus dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, karena murid tidak terlibat secara aktif dalam memahami materi yang disampaikan. Akibatnya, minat dan motivasi belajar murid menurun, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Penyebab utama permasalahan ini diantaranya adalah karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran yang membosankan, kurang mendorong minat murid serta kurangnya antusiasme murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal, peran guru dalam memilih dan mengelola model serta media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna (Khasanah & Rigianti, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti dkk. (2024), bahwa metode pembelajaran yang monoton tidak hanya menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kreativitas murid, tetapi juga berdampak pada rendahnya hasil belajar, karena proses pembelajaran tidak memberikan kesempatan bagi murid untuk terlibat aktif dalam kegiatan yang bervariasi dan bermakna. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu Quizizz yang menekankan kerja sama dalam memecahkan masalah dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, serta efektif.

Untuk mencapai tujuan tersebut, model *Problem Based Learning (PBL)* diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) mengenalkan murid terhadap masalah, (2) mengkoordinasi murid dalam kelompok, (3) membimbing penyelidikan murid, (4) Menyusun dan mempresentasikan hasil kerja murid, (5) Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah (Tiara dkk., 2024). Quizizz berperan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat para murid berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai terbaik di setiap soal yang diberikan. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menyajikan soal-soal dalam bentuk kuis interaktif. Sehingga, pada proses pembelajaran Quizizz digunakan sebagai instrumen evaluasi berupa pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar murid secara interaktif dan menyenangkan (Utomo, 2020).

Hal-hal yang mendukung solusi di atas antara lain adalah kesiapan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran PBL berbantu Quizizz pada pembelajaran IPA materi ekosistem, serta ketersediaan sumber belajar yang memadai dan lingkungan belajar yang kondusif (Zamzuri & Suripah, 2025). Dengan adanya model pembelajaran ini, diharapkan murid tidak hanya memahami materi ekosistem dengan baik, tetapi juga termotivasi, aktif, mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan kolaboratif serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Prediksi hasil dari penerapan *Problem Based Learning* berbantu Quizizz adalah meningkatnya hasil belajar, motivasi serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, pada materi ekosistem di kelas V SD. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran IPA yang lebih efektif dan bermakna.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi ekosistem melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu Quizizz. PTK merupakan tindakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui serta meningkatkan proses pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. PTK bertujuan memperbaiki proses

belajar mengajar secara berkelanjutan melalui tindakan nyata, refleksi, dan perbaikan agar hasil belajar murid meningkat (Arif & Oktaviana, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqro' Bina Umat Malang dengan subjek murid kelas V sekolah dasar yang berjumlah 26 orang. Penelitian ini menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis & Robbin McTaggart (1988) yang dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hambatan dan keberhasilan pada setiap tahapan perlu dipantau dan dievaluasi untuk dijadikan refleksi pada tahapan selanjutnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan PBL berbantu Quizizz pada materi ekosistem.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes berupa Quizizz dan lembar observasi. Lembar tes digunakan untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi ekosistem melalui media digital Quizizz dalam bentuk soal pilihan ganda dan lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkatan keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan teknis analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi dua aspek, yaitu: (1) minimal 75% murid memperoleh nilai di atas 75 berdasarkan hasil tes tulis berbasis Quizizz sesuai dengan KKM, dan (2) hasil observasi menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran minimal sebesar 75% (Utomo dkk., 2024).

HASIL

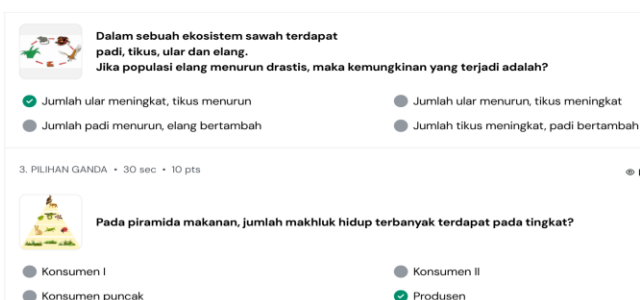
Berdasarkan pelaksanaan penelitian, tindakan yang dilakukan mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart (1992). Melalui model ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara bertahap sehingga perubahan yang terjadi dapat diamati dan direfleksikan untuk menilai efektivitas tindakan yang diberikan. Setiap tahap memberikan kesempatan bagi peneliti untuk merancang strategi pembelajaran yang tepat, melaksanakan tindakan sesuai rancangan, mengamati pelaksanaannya, serta melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas pembelajaran yang diterapkan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang akan digunakan, yaitu modul ajar berbasis *Problem Based Learning (PBL)*, lembar tes berbantu Quizizz, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Modul ajar disusun mengikuti sintaks PBL yang meliputi orientasi terhadap masalah, Identifikasi masalah dan mengorganisasi, penyelidikan dan pengumpulan data, mengembangkan dan menyajikan hasil serta menganalisis dan mengevaluasi agar proses pembelajaran dapat berlangsung terstruktur. Semua instrumen kemudian divalidasi oleh validator, untuk memastikan instrumen valid dan siap digunakan dalam penelitian. Hasil validasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Lembar Tes

Catatan/Komentar	Tindak Lanjut/Revisi
------------------	----------------------

Murid SD lebih mudah memahami dengan adanya hal konkrit. Dalam soal tes hanya ada 1 soal bergambar, sebaiknya lebih dari satu



The screenshot shows a quiz interface with two questions. The first question is about an ecosystem with rice, mice, and snakes, asking what happens if the snake population decreases. The second question is about a food pyramid, asking where the most organisms live. Both questions have multiple-choice options.

Tabel 2. Hasil Validasi Lembar Observasi

Catatan/Komentar

Tindak Lanjut/Revisi

Cek kembali sintaks Problem Based Learning (PBL). Sintaks PBL ada 5 langkah, sebaiknya dimunculkan jelas

1.	Orientasi terhadap masalah Guru memberikan pertanyaan pemantik (Apa yang akan terjadi jika semua ular di sawah punah?) Guru menampilkan video ekosistem di sawah				
2.	Identifikasi masalah dan mengorganisasi murid Siswa diberi pertanyaan mengenai apa yang mereka lihat dan pahami dari video yang sudah ditonton Guru membagi murid menjadi 4 kelompok				
3.	Penyelidikan dan pengumpulan data Guru memberikan dan menjelaskan langkah-langkah pengerjaan LKPD tentang jaring-jaring dan piramida makanan Murid berdiskusi dan bekerjasama mengerjakan LKPD Guru membimbing proses penyelidikan dan diskusi				
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil Salah satu kelompok dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok Siswa bersama guru berdiskusi mengenai jaring-jaring dan piramida makanan berdasarkan hasil presentasi kelompok				
5.	Menganalisis dan mengevaluasi Guru memberikan penguatan dan penjelasan tentang materi jaring-jaring dan piramida makanan				

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa seluruh instrumen telah memenuhi syarat untuk mendukung penelitian. Instrumen yang telah divalidasi dinyatakan layak digunakan karena mampu mengukur aspek-aspek yang ingin diteliti secara tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, instrumen tersebut dapat memberikan data yang akurat dan relevan untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar murid selama proses penelitian berlangsung.

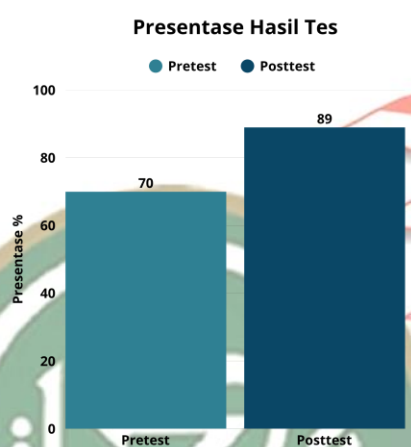
Pada tahap kedua, dilakukan tahap pelaksanaan. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Iqro' Bina Umat Malang dengan subjek penelitian yaitu murid kelas V sekolah dasar yang berjumlah 26 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, dimulai dengan peneliti menyapa murid, melakukan presensi, dan memberikan apersepsi terkait materi. Peneliti kemudian melakukan pretest melalui Quizizz untuk melihat kemampuan awal murid. Setelah kegiatan pendahuluan selesai, peneliti melanjutkan proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu:

- Tahap pertama yaitu orientasi terhadap masalah, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyampaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap mengorganisasi murid untuk belajar, murid dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan LKPD berisi permasalahan yang harus diidentifikasi dan diselesaikan secara bersama.
- Pada tahap kedua yaitu membimbing penyelidikan, peneliti mendampingi murid dalam mengamati gambar dan informasi pada LKPD serta membantu mereka dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan.

- c. Pada tahap ketiga yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, setiap kelompok menyusun hasil penyelidikan dan mempresentasikannya secara singkat di depan kelas.
- d. Tahap keempat yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, di mana peneliti bersama murid melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran, memberikan umpan balik, dan menyimpulkan konsep yang telah dipelajari.

Kemudian pada pertemuan kedua, peneliti mengulang materi sebelumnya, memberikan contoh tambahan, membimbing murid dalam diskusi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman, serta memberi kesempatan bagi murid untuk memahami pembelajaran dengan baik, kemudian kegiatan diakhiri dengan pelaksanaan posttest untuk membandingkan pencapaian hasil belajar murid dengan hasil pretest sebelumnya. Dengan demikian setelah melaksanakan pretest dan posttest, diperoleh perbandingan hasil belajar murid yang disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Presentase Hasil Tes

Diagram di atas menunjukkan bahwa pada tahap pretest, sebanyak 70% (18 dari 26 murid) telah mencapai KKM 75, artinya indikator keberhasilan belum terpenuhi. Sementara itu, pada tahap posttest, jumlah murid yang mencapai KKM meningkat menjadi 89% (24 dari 26 murid). Artinya, indikator keberhasilan telah tercapai. Peningkatan tersebut menggambarkan adanya kemajuan hasil belajar murid. Hal ini membuktikan Quizizz sangat berguna untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

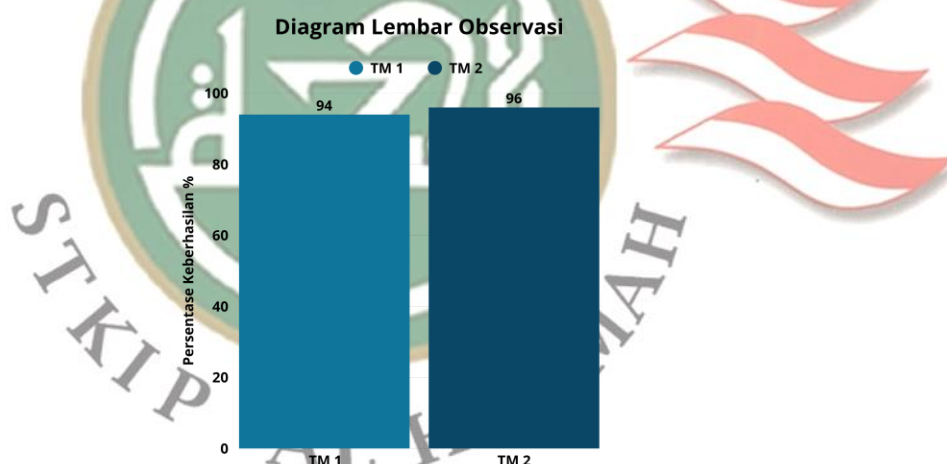
Pada tahap ketiga, observasi, peneliti juga menyiapkan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengukur tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Observasi sendiri dilakukan langsung oleh Bu Galuh Ayu Noviyantika, selaku wali kelas lima SDIT Iqro, yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Aspek-aspek yang dinilai pada lembar observasi berupa keterlaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan sintak PBL. Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa catatan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran seperti instruksi dari peneliti yang kurang jelas, murid yang tidak fokus dan suasana kelas yang masih ramai, sehingga hal ini dapat mempengaruhi tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya catatan dan persentase observasi keterlaksanaan pembelajaran ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Catatan Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Catatan	Presentase
-----------	---------	------------

Pertemuan ke-1	1. Ketika memberikan instruksi kepada murid sebaiknya lebih detail lagi	94%
	2. Saat pembagian kelompok alangkah baiknya menggunakan metode acak tidak dilimpahkan langsung ke murid	
	3. Untuk menarik perhatian murid, gunakan metode lain agar murid langsung memperhatikan ke depan	
Pertemuan ke-2	1. Alangkah baiknya cerita ditampilkan dalam video pendek agar lebih menarik	90%
	2. Sebaiknya peneliti memberikan estimasi waktu kepada murid dalam berdiskusi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis	
	3. Sebaiknya peneliti memberikan kesempatan murid bertanya pada saat kegiatan presentasi	

Tabel di atas menunjukkan beberapa catatan pada setiap pertemuan yang menjadi bahan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 94%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 96%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan pada proses pembelajaran setelah dilakukan tindak lanjut dari hasil observasi sebelumnya. Untuk mempermudah melihat peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan, hasil observasi tersebut disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 2. Hasil Observasi

Diagram batang di atas menunjukkan tingkat keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua. Persentase keterlaksanaan pada pertemuan pertama mencapai 94%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 96%. Kedua nilai tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, artinya indikator keberhasilan pada lembar observasi telah tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Quizizz dapat meningkatkan hasil dan efektivitas pembelajaran.

Tahap keempat, refleksi. Penerapan model PBL berbantu Quizizz dapat dikatakan berhasil berdasarkan indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75% murid mencapai nilai ≥ 75 pada lembar tes berbantu Quizizz dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang juga telah melampaui batas minimal 75%. Dengan demikian, penelitian dinyatakan berhasil karena seluruh indikator keberhasilan telah tercapai. Hal ini sekaligus menunjukkan

bahwa metode ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid serta keterlaksanaan pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Quizizz menunjukkan hasil yang positif. Murid terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, baik saat diskusi maupun ketika menjawab soal melalui aplikasi Quizizz. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes berbantu Quizizz, dimana Jumlah murid yang memenuhi KKM bertambah dari 18 murid (70%) pada pretest menjadi 24 (89%) pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan, yaitu minimal 75% murid mencapai nilai ≥ 75 pada lembar tes, sudah tercapai. Sementara itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dari 94% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 90% pada pertemuan kedua. Hal ini menandakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan model PBL berbantu Quizizz terlaksana dengan baik dan sesuai rencana.

PEMBAHASAN

Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang berulang secara sistematis untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Setiap tahap memiliki fungsi yang saling mendukung: tahap perencanaan berfokus pada penyusunan rancangan tindakan yang akan dilakukan; tahap pelaksanaan merupakan penerapan rancangan pembelajaran di kelas; tahap observasi bertujuan untuk mengamati dan mengumpulkan data mengenai keterlaksanaan tindakan; sedangkan tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil yang diperoleh (Rahman, 2018).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang disesuaikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), lembar tes pretest dan posttest berbantu Quizizz, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta lembar kerja murid (LKPD). Perencanaan ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, perencanaan juga bertujuan untuk memastikan kegiatan belajar mengajar berjalan sistematis dan terarah sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan (Musyadad dkk., 2022).

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada sintaks model *Problem Based Learning* (PBL). Setiap tahapan pelaksanaan dirancang agar murid dapat berperan aktif dalam menemukan konsep, memecahkan masalah, serta meningkatkan hasil belajar murid melalui kegiatan kolaboratif (Tarasti dkk., 2023). Adapun tahapan pelaksanaan model PBL dalam penelitian ini meliputi:

- a. Pada tahap orientasi terhadap masalah, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyajikan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan ini membuat murid lebih memahami arah pembelajaran dan termotivasi untuk mencari solusi atas permasalahan yang diberikan.
- b. Selanjutnya pada tahap Identifikasi masalah dan mengorganisasi murid, peneliti memberikan pertanyaan pemicu yang berkaitan dengan materi ekosistem dan membagi murid menjadi beberapa kelompok kecil. Kegiatan ini membantu murid berlatih mengidentifikasi inti permasalahan sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dalam kelompok.
- c. Pada tahap penyelidikan dan pengumpulan data, peneliti memberikan lembar kerja murid (LKPD) serta menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya. Setelah itu murid berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada LKPD. Proses ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada murid

untuk belajar mengamati, menafsirkan hasil pengamatan, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.

- d. Pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil, peneliti memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya, lalu murid lain menanggapi. Tahap ini menumbuhkan rasa percaya diri murid serta meningkatkan kemampuan komunikasi ilmiah mereka.
- e. Dan yang terakhir menganalisis dan mengevaluasi berupa, peneliti dan murid berdiskusi mengenai materi atau hasil diskusi yang disampaikan serta melakukan evaluasi dan refleksi. Pada tahap ini, peneliti memberikan penguatan konsep serta evaluasi untuk mengukur sejauh mana murid memahami materi yang telah dipelajari.

Kemudian, penggunaan Quizizz pada penelitian ini disesuaikan sebagai alat evaluasi pada tahap pretest dan posttest. Kegiatan pretest dilakukan pada pertemuan pertama sebelum penerapan model PBL untuk mengetahui kemampuan awal murid terhadap materi yang akan dipelajari. Sementara itu, posttest dilaksanakan pada pertemuan kedua setelah pengulangan materi, pemberian contoh tambahan serta kesempatan untuk memahami materi secara mendalam guna memberikan hasil yang lebih baik pada posttest.

Pada tahap observasi, diperoleh hasil bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil serta efektivitas pembelajaran. PBL dapat membantu murid menganalisis, memecahkan dan mengevaluasi masalah secara berkelompok. Sedangkan Quizizz berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang menyediakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman murid melalui kuis yang disajikan secara menarik dan menyenangkan serta membantu murid mengevaluasi tingkat pemahaman mereka. Dengan diterapkannya PBL berbantu Quizizz murid menjadi lebih aktif dan termotivasi karena memberikan pengalaman belajar yang menarik (Setiawati dkk.,2024).

Pada tahap refleksi, hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Quizizz di kelas V sekolah dasar pada materi ekosistem menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar serta keterlaksanaan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya jumlah murid yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal ($KKM \geq 75$), yaitu dari 70% (18 murid) pada pretest menjadi 89% (24 murid) pada posttest. Selain itu hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari 94% pada pertemuan pertama menjadi 96% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, kedua indikator tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga penerapan model ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN & SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Quizizz di kelas V sekolah dasar pada materi ekosistem dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terlihat dari jumlah murid yang mencapai skor 75 berdasarkan KKM meningkat dari 70% (18 murid) pada pretest menjadi 89% (24 murid) pada posttest. Begitupun hasil observasi memperlihatkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari 94% pada pertemuan pertama menjadi 96% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini terjadi karena PBL memberikan kesempatan bagi murid untuk bekerjasama memecahkan masalah dalam kelompok secara aktif. Sementara Quizizz berperan sebagai media interaktif yang membuat proses pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang yang berbeda. Tujuannya guna memperluas pemahaman mengenai efektivitas penggunaan model PBL dan media interaktif. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat meneliti aspek lain seperti keterampilan berpikir

kritis, atau kerja sama murid, serta mengembangkan instrumen observasi dan evaluasi yang lebih beragam agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Affah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar [Development of interactive learning media in Indonesian learning class III elementary school]. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Makassar: Mitra Ilmu
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Khasanah, F. N., & Rigiati, H. A. (2023). Upaya guru dalam menghadapi peserta didik yang mengalami kebosanan saat pembelajaran di sekolah dasar. *Rencana Pendidikan Dasar*, 3(4), 1-10.
- Musyadad, V. F., Hanafiah, Tanjung, R. & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936-1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Setiawati, L. T., Sardjiyo, & Sekarwinahyu, M. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis matematis dan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar di Gugus Dahlia Jakarta Barat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 62-76. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16779>
- Tanjung, H. S. (2018). Perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah. *Genta Mulia*, 9(1), 110-121.
- Tiara, V., Ninawati, N., Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali potensi Problem Based Learning: Definisi, sintaks, dan contoh nyata. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121-128. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Tarasti, N., C., Lestari, L., W., Aeni, K., & Azizah, W., A. (2023) Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2706-2717. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2243>
- Utomo, H. (2020). Penerapan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar murid pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 1(3), 37-43. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1-19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Zamzuri, M., & Suripah. (2025). Kesiapan guru sekolah dasar dalam menerapkan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) di Kepenghuluan Pasir Limau Kapas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 222-233.