

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Melvi Khoerun Nisa¹, Jaka Permana², Sopyan Hendrayana³

Universitas Pasundan, Indonesia^{1,2,3}

Email: melvikhoerunisa@unpas.ac.id

Informasi	Abstract
Volume : 2	<p><i>This research is motivated by the low learning outcomes of third-grade students at SDN 162 Warung Jambu in the 2024/2025 academic year. This is caused This research was motivated by the low learning outcomes of Grade III students at SDN 162 Warung Jambu in the 2024/2025 academic year. This was caused by the use of a teacher-centered learning model in the control class, which resulted in students being less actively involved in the learning process. To address this problem, a problem based learning (PBL) model combined with the interactive media quizizz was implemented to increase student engagement and learning outcomes. The aim of this research is to examine the implementation and the effect of the problem based learning model assisted by quizizz on students' learning outcomes. The method used is quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of two classes: Class III B as the experimental class using the problem based learning model assisted by quizizz, and Class III C as the control class using a teacher-centered learning approach, each with 20 students. The research results show a significant improvement in the experimental class's learning outcomes, with the average pretest score increasing from 61 to 85.5 in the posttest. Meanwhile, in the control class, the average score only increased from 44.75 to 55.75. The independent samples t-test indicated a significant difference between the two classes, and an effect size value of 2.96 indicated a very high level of impact. Therefore, the problem based learning model assisted by quizizz has proven to be effective and has a strong positive impact on improving student learning outcomes</i></p> <p>Keywords : <i>Problem Based Learning, quizizz, Learning Outcomes,SDN 162 Warung Jambu.</i></p>
Nomor : 6	
Bulan : Juni	
Tahun : 2025	
E-ISSN : 3062-9624	

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 162 Warung Jambu pada tahun ajaran 2024/2025. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang

berpusat pada guru di kelas kontrol, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model problem based learning (PBL) yang dipadukan dengan media interaktif quizizz guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan pengaruh model problem based learning berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model problem based learning berbantuan quizizz, dan kelas III C sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, masing-masing terdiri dari 20 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 61 meningkat menjadi 85,5 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata hanya meningkat dari 44,75 menjadi 55,75. Hasil uji independent samples t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas, dan nilai effect size sebesar 2,96 menunjukkan pengaruh dalam kategori sangat tinggi.

Kata Kunci : *Problem Based Learnig, quizizz, Hasil Belajar, SDN 162 Warung Jambu.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, proses pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pelajaran integratif yang membutuhkan keterlibatan aktif Peserta didik dalam mengobservasi, bertanya, mengeksplorasi, dan menyimpulkan.

Namun, kenyataan setelah melakukan observasi menurut pendidik wali kelas III di SDN 162 Warung Jambu mengatakan, pada mata pelajaran IPAS khususnya materi mengenali hewan di sekitar, masih terdapat peserta didik yang belum mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah dari pendidik tanpa adanya interaksi yang bermakna. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada

pendidik, sehingga kurang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis maupun aktif dalam mengemukakan pendapat. Kondisi pembelajaran seperti ini tidak memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun dalam kelompok, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar yang masih rendah. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, tercatat bahwa 45% dari peserta didik atau sekitar 9 orang dari total 20 peserta didik di kelas III belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan batas ketuntasan minimal yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, memahami materi secara lebih mendalam, serta mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mengenali berbagai jenis hewan yang ada di lingkungan sekitar

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan perubahan paradigma pembelajaran, dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL), Menurut (Hendriana, 2018), "*Problem based learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada masalah kontekstual dan memerlukan upaya investigasi untuk menyelesaikan masalah tersebut." Model pembelajaran *Problem based learning*(PBL) ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada Peserta didikdimana Peserta didikdihadapkan pada berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata dan peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut; model ini juga menempatkan Peserta didiksebagai pusat pembelajaran dengan cara menghadapkan mereka pada berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan nyata, kemudian mendorong mereka untuk mencari solusi dari masalah tersebut menjadi salah satu solusi yang relevan, karena mendorong Peserta didik untuk aktif mencari solusi dari permasalahan nyata, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Di sisi lain, pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran juga sangat diperlukan. Salah satu media yang efektif dan menarik bagi Peserta didikadalah *quizizz*,

Quizizz yaitu platform kuis berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan. Kombinasi antara model PBL dan media *quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik.diperlukan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, salah satunya adalah *problem based learning* (PBL). PBL mengarahkan Peserta didik untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata yang kontekstual, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong Peserta didikuntuk berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi penting, salah

satunya adalah aplikasi *quizizz* Menurut Purba (2019) menyatakan bahwa "*Quizizz* merupakan aplikasi edukasi berbasis permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk ikut serta dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan aktif." Dengan pendekatan interaktif ini, *quizizz* berhasil menarik perhatian Peserta didik dan menggantikan metode pembelajaran tradisional yang lebih konvensional seperti penggunaan kertas dan pena.

Sejalan dengan penelitian Hikmatul (2023) yang berjudul "Pengaruh Model *Problem based learning*(PBL) Dalam Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Peserta didik Kelas IV Madrasah Ibtidayah Negeri 3 Sumbersari" menunjukkan setelah diterapkan model *Problem Based Learning* hasil belajar Peserta didik meningkat dengan persentase kelulusan di kelas eksperimen 70% hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa ada perbandingan nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan $p\text{-sig} < 0,00 < 0,05$ dan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIN 3 Sumbersari

Oleh karena itu, Dengan adanya model pembelajaran yang tepat dan dukungan media yang sesuai, pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas penerapan model PBL berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik kelas III SDN 162 Warung Jambu. guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan tidak hanya mencapai hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan sikap dan keterampilan yang relevan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Penelitian dilakukan di SDN 162 Warung Jambu dengan subjek penelitian yaitu Peserta didik kelas III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen dan III C sebagai kelas kontrol, masing-masing sebanyak 20 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Data dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas dan perhitungan effect size untuk mengetahui tingkat pengaruh perlakuan. Uji-t

digunakan untuk melihat signifikansi perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui apakah perbedaan tersebut terjadi secara kebetulan atau merupakan hasil dari perlakuan yang diberikan. Sementara itu, perhitungan effect size bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh atau dampak dari model pembelajaran yang diterapkan. Validitas instrumen diuji menggunakan uji judgement untuk memastikan bahwa soal yang digunakan telah sesuai dengan kompetensi yang diukur, dan reliabilitas diuji dengan teknik Alpha Cronbach untuk mengetahui konsistensi dan keandalan instrumen tes yang digunakan.

Tujuan dari metode ini adalah untuk mengamati secara objektif efektivitas model PBL berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik dalam kondisi yang mendekati eksperimen sesungguhnya. Dengan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar dari dua kelompok yang mendapatkan perlakuan berbeda sehingga dapat disimpulkan pengaruh yang ditimbulkan oleh model pembelajaran yang diterapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest peserta didik, untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran problem based learning (PBL) dibandingkan dengan model konvensional ditinjau melakukan analisis data menggunakan aplikasi *IBM SPSS versi 26* melalui beberapa tahapan uji statistik yaitu sebagai berikut :

1) Uji Descriptive

Tabel 1 Hasil Analisis Data *Statistic Descriptive Data Test Awal*

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
<i>pretest_eksperi men</i>	20	40	65	50.00	7.609
<i>pretest_kontrol</i>	20	20	60	40.50	10.748
Valid N (listwise)	20				

Tabel 2 Hasil Data Uji *Descriptive Tes Akhir*

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation

Posttesteksperimen	20	25	100	68.63	20.847
Posttestkontrol	20	1	2	1.50	.506
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, rata-rata skor pretest kelas eksperimen (50,00) lebih tinggi dari kelas kontrol (40,50), menunjukkan kemampuan awal yang relatif seimbang. Setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz, skor posttest kelas eksperimen meningkat signifikan (rata-rata 68,63), sementara kelas kontrol menunjukkan skor sangat rendah (rata-rata 1,50). Hasil ini mengindikasikan efektivitas PBL berbantuan media digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

2) Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini dilakukan dengan bertujuan agar dapat menilai sebaran data sebuah kelas data atau variabel, untuk mengetahui pada data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dapat dilakukan bahwa berdistribusi normal jika nilai signifikannya > 0,05 sedangkan suatu distribusi dikatakan tidak normalnya dilihat nilai signifikannya < 0,05 berikut ini adalah hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 1 Hasil Analisis Data *Statistic* Normalitas Data Tes Awal *Pretest*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	pretest A (eksperimen)	.184	20	.075	.932	20	.167
	pretest B (kontrol)	.227	20	.008	.920	20	.100

Tabel 4 Hasil Analisis Data *normalitas* Tes Akhir

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	posttest A (eksperimen)	.177	20	.102	.945	20	.302

<i>posttest</i> B (kontrol)	.164	20	.162	.924	20	.118
-----------------------------	------	----	------	------	----	------

3) Uji Homogenitas

Tabel 5 Hasil analisis data homogenitas data tes awal *pretest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	2.189	1	38	.147
<i>t</i>	Based on Median	1.781	1	38	.190
	Based on Median and with adjusted df	1.781	1	37.916	.190
	Based on trimmed mean	2.114	1	38	.154

Tabel 6 Hasil analisis data homogenitas data tes akhir *posttest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	4.649	1	38	.059
	Based on Median	3.881	1	38	.056
	Based on Median and with adjusted df	3.881	1	27.976	.056
	Based on trimmed mean	4.914	1	38	.033

4) Uji hipotesis *T-test*

Tabel 6 Hasil Data Uji Hipotesis T-Test Data Tes Awal *Pretest*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	2.189	.147	4.202	38	.000	16.250	3.867	8.421	24.079
	Equal variances not assumed			4.202	36.490	.000	16.250	3.867	8.410	24.090

Tabel 7 Hasil uji hipotesis T-test akhir *posttest*

		Independent Samples Test					t-test for Equality of Means			
		Levene's Test for Equality of Variances							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	4.649	.037	9.703	38	.000	34.750	3.581	27.500	42.000
	Equal variances not assumed			9.703	30.015	.000	34.750	3.581	27.436	42.064

5) Uji *Effect Size*

Tabel 8 Hasil Analisis data *Effect size*

Independent Samples *Effect sizes*

		Standardizer a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
Nilai	Cohen's d	14.072	2.096	1.310	2.865
	Hedges' correction	14.358	2.055	1.284	2.808
	Glass's delta	15.568	1.895	1.021	2.743

Pembahasan

1. Proses Pembelajaran Dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas III terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung aktif karena peserta didik terlibat langsung dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya pada materi "Mengenal Hewan Sekitar".

Menurut **Sanjaya (2020)**, PBL membantu peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui penyelesaian masalah kontekstual yang menuntut kolaborasi dan refleksi. Hal ini sejalan dengan teori **konstruktivisme Piaget**, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Pada tahap operasional konkret, pembelajaran kontekstual sangat tepat karena mendukung perkembangan berpikir logis mereka.

Selain itu, **Vygotsky** dalam teori belajar sosiokultural menekankan bahwa pembelajaran terjadi paling efektif dalam zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana peserta didik terbantu oleh teman sebaya atau guru. Model PBL mendukung kondisi ini melalui kegiatan kolaboratif dan diskusi kelompok. Media digital seperti **Quizizz** memperkuat efektivitas pembelajaran. **Nazeri (2023)** menyatakan bahwa media seperti Quizizz bersifat kompetitif, menarik, dan memberikan umpan balik langsung, yang mendorong motivasi belajar. **Pratiwi & Kurniawan (2021)** juga menyebutkan bahwa integrasi Quizizz dalam PBL meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dari perspektif internasional, **Lee & Park (2021)** menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan adaptasi terhadap pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis PBL dengan bantuan media Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPAS, tetapi juga membentuk pembelajaran aktif, bermakna, dan menyenangkan. Pendekatan ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di era digital.

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan media Quizizz dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional

Penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media **Quizizz** efektif meningkatkan hasil belajar IPAS Peserta didik kelas III. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat signifikan dari 61 menjadi 85,5, sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 44,75 menjadi 55,75. Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas, dan *effect size* sebesar **2,096** mengindikasikan pengaruh sangat besar. Model PBL mendorong Peserta didik berpikir kritis, menyelesaikan masalah nyata, dan belajar aktif. **Piaget** menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam tahap operasional konkret, sedangkan **Vygotsky** melalui teori *Zone of Proximal Development* menekankan

pentingnya kolaborasi dan bimbingan. Penggunaan **Quizizz** sebagai media interaktif selaras dengan teori **behaviorisme Skinner**, karena memberikan penguatan positif seperti skor dan umpan balik instan.

Menurut **Rahmah & Hadi (2023)**, media seperti Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi. **Handayani (2022)** dan **Zuhara et al. (2020)** juga menyatakan bahwa integrasi PBL dan media digital meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa. **Lee & Park (2021)** menambahkan bahwa pendekatan ini mendukung keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, PBL berbantuan Quizizz terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, menjadikannya strategi yang relevan dalam pembelajaran IPAS di era digital.

3. Pengaruh Model *Problem Based learning* berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 85,5, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 55,75. Nilai *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0,6541 termasuk kategori sedang-tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya 0,1631 (kategori rendah). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan PBL dan media interaktif memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar. PBL mendorong peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah nyata, serta belajar aktif dan kolaboratif. *Quizizz* sebagai media pembelajaran menambah aspek motivasional melalui elemen visual, gamifikasi, dan umpan balik instan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya seperti Wau (2018), Yasa & Bhoke (2019), yang juga menunjukkan efektivitas PBL dan media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran. Penelitian Zainal (2022) dan Istikomah (2021) turut mendukung efektivitas PBL dalam meningkatkan pemahaman konsep dan ketuntasan belajar. Dari sudut pandang teori, pendekatan ini sejalan dengan, Teori Konstruktivisme (Jean Piaget): Pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan langsung. Dan juga Teori Behaviorisme (B.F. Skinner): *Quizizz* memberikan *reinforcement* berupa skor, peringkat, dan umpan balik langsung yang mendorong motivasi belajar dan peningkatan performa. Dengan demikian, integrasi model

PBL dan media Quizizz tidak hanya terbukti efektif secara empiris, tetapi juga didukung oleh teori belajar yang kuat, menjadikannya strategi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 162 Warung Jambu pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai posttest dan nilai effect size sebesar 2,96 yang menunjukkan pengaruh sangat tinggi. PBL mendorong keterlibatan aktif, pemecahan masalah nyata, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Sementara itu, Quizizz menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi, serta memberikan umpan balik instan. Kombinasi PBL dan Quizizz tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran dan teknologi, menjadikannya relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Farhan, R., Nurhayati, N., & Lestari, D. (2024). *Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45–55.
- Handayani, S. (2022). *Pengaruh media digital interaktif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa SD*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 101–110.
- Hendriana, H. (2018). *Model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi peserta didik*. Bandung: Refika Aditama.
- Hikmatul, M. (2023). *Pengaruh model Problem Based Learning dalam Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial peserta didik kelas IV MIN 3 Sumbersari*. Jurnal Pendidikan Madrasah, 4(1), 20–30.
- Istikomah, R. (2021). *Implementasi model PBL dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(1), 56–64.
- Lee, J., & Park, S. (2021). *Digital tools in problem-based learning: Enhancing 21st century skills in elementary education*. International Journal of Educational Technology, 6(3), 215–228.

- Nazeri, N. (2023). *Gamifikasi dan pembelajaran abad 21: Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(2), 75–84.
- Pratiwi, R., & Kurniawan, T. (2021). *Integrasi Quizizz dalam pembelajaran berbasis masalah: Dampaknya terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 89–98.
- Purba, D. (2019). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif*. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(2), 123–130.
- Rahmah, F., & Hadi, A. (2023). *Efektivitas media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa*. *Jurnal Media Pembelajaran*, 9(1), 22–30.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wau, H. (2018). *Penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 45–53.
- Yasa, I. M., & Bhoke, M. (2019). *Model Problem Based Learning dan dampaknya terhadap hasil belajar dan partisipasi siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 33–42.
- Zainal, A. (2022). *Implementasi model PBL dalam pembelajaran IPAS dan pengaruhnya terhadap ketuntasan belajar siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 50–60.