

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS 5 SD NEGERI 1 MUSI

Made Suriadi^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pasca Sarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

madesuriadi49@gmail.com¹, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id²,

Pendidikan.dasar500@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas inovasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Musi. Model PBL dipadukan dengan media interaktif berbasis teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menantang, partisipatif, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest*. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dan lembar observasi keaktifan siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keaktifan dan hasil belajar siswa setelah penerapan model PBL berbantuan Quizizz. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model PBL dengan media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21.

Kata kunci: Problem Based Learning, media Quizizz, hasil belajar, keaktifan siswa, Bahasa Indonesia, SD Negeri 1 Musi

INNOVATION OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY QUIZIZZ MEDIA TO IMPROVE THE ACTIVENESS AND LEARNING RESULTS OF INDONESIAN LANGUAGE IN GRADE 5 OF SD NEGERI 1 MUSI

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of an innovative Problem Based Learning (PBL) model supported by Quizizz media in improving the activeness and learning outcomes in Bahasa Indonesia for fifth-grade students at SD Negeri 1 Musi. The PBL model is integrated with interactive digital media to foster an engaging, participatory, and enjoyable learning environment. This research employs a quantitative approach using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. Instruments used include learning outcome tests and student activeness observation sheets. The analysis shows a significant improvement in both student activeness and academic performance following the implementation of the Quizizz-assisted PBL model. The findings highlight that the integration of PBL with interactive digital tools enhances student engagement and the effectiveness of Bahasa Indonesia instruction at the elementary school level. This study contributes to the development of innovative instructional models aligned with 21st-century education demands.

Keywords: Problem Based Learning, Quizizz media, learning outcomes, student activeness, Bahasa Indonesia, SD Negeri 1 Musi

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan abad ke-21 mengalami transformasi besar dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, globalisasi, serta pergeseran tuntutan dunia kerja. Revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 mengharuskan pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran yang aktif.

Di tengah perubahan tersebut, pendekatan yang menekankan kemandirian, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif siswa sangat penting. Salah satu model yang memenuhi tuntutan ini adalah Problem Based Learning (PBL), yang berfokus pada pembelajaran berbasis masalah. Dalam PBL, siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mencari solusi atas masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Proses PBL memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi kolaboratif, dan menyusun solusi.

Secara teoritis, PBL berlandaskan teori konstruktivisme, yang menganggap bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Piaget (1977) dan Vygotsky (1978) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat dalam tugas yang bermakna dan sosial. PBL, yang mengangkat permasalahan autentik, mendorong siswa untuk mengeksplorasi informasi dan berdiskusi dalam kelompok.

Meskipun PBL terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan metakognitif, implementasinya di tingkat sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan. Guru sering kesulitan dalam merancang masalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan keterbatasan media yang mendukung pembelajaran berbasis masalah.

Sebagai solusi, integrasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi sangat penting. Penggunaan media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Fitriani et al. (2022) menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan umpan balik langsung dan fitur-fitur menarik, Quizizz menciptakan suasana kompetisi yang memotivasi siswa.

Media gambar juga sangat berguna dalam pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengandung konsep abstrak. Wahyuni dan Gunawan (2021) menyatakan bahwa media gambar membantu siswa memahami fenomena ilmiah dan memperkuat retensi informasi. Dalam konteks PBL, gambar membantu siswa mengidentifikasi masalah dan merancang solusi secara visual.

Penelitian ini berfokus pada dua implementasi PBL berbantuan media: (1) penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 1 Musi, dan (2) penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Musi. Kedua media ini dipilih berdasarkan relevansinya dengan materi dan tingkat perkembangan siswa di masing-masing jenjang.

Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Susanto dan Nurhadi (2020), menunjukkan bahwa PBL yang dipadukan dengan media digital memperkuat keterlibatan siswa dan membangun sikap mandiri. Suryani dan Wulandari (2023) juga menemukan bahwa integrasi media visual dalam PBL mempercepat pemahaman dan meningkatkan retensi informasi siswa.

Urgensi penelitian ini semakin penting mengingat kebijakan pendidikan nasional melalui Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran

berbasis kebutuhan siswa dan mendorong kemandirian serta berpikir kritis. Model PBL yang didukung media digital dan visual sangat relevan dalam mendukung profil pelajar Pancasila yang adaptif terhadap tantangan zaman.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan PBL berbantuan Quizizz dan media gambar dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur pendidikan berbasis bukti dan memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada siswa.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment), khususnya jenis One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena sesuai untuk menilai efektivitas suatu perlakuan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam konteks ini, perlakuan yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media interaktif yakni Quizizz untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V dan media gambar untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta mengamati perubahan tingkat keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.

Model One Group Pretest-Posttest sangat tepat digunakan untuk mengukur pengaruh langsung dari intervensi pembelajaran, karena melibatkan pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest) dalam kelompok yang sama. Meskipun tidak memiliki kontrol eksternal terhadap variabel lain, kekuatan

desain ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan data kuantitatif yang mendalam mengenai efek perlakuan terhadap subjek penelitian (Creswell, 2021).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri atas dua kelompok siswa dari dua sekolah dasar negeri di Kabupaten Buleleng, Bali. Kelompok pertama adalah 28 siswa kelas V SD Negeri 1 Musi yang menjadi partisipan dalam implementasi model PBL berbantuan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelompok kedua adalah 15 siswa kelas IV SD Negeri 1 Musi yang menjadi subjek implementasi model PBL berbantuan media gambar dalam pembelajaran IPAS.

Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah dan kesiapan guru untuk menerapkan inovasi pembelajaran. Selain itu, kedua sekolah dipilih berdasarkan kemiripan kondisi geografis dan sosial ekonomi siswa, yang diharapkan dapat meminimalkan bias dalam interpretasi hasil penelitian. Karakteristik siswa seperti rentang usia, kemampuan akademik rata-rata, dan pengalaman sebelumnya dengan media digital juga diperhatikan dalam pemilihan subjek, agar relevan dengan pendekatan dan media yang digunakan.

Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu tahap pra-intervensi (pra-pelaksanaan), tahap pelaksanaan intervensi, dan tahap pasca-intervensi (post-pelaksanaan).

1. Tahap Pra-intervensi Pada tahap ini, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta rencana teknis penelitian. Peneliti juga melakukan penyusunan perangkat

pembelajaran, termasuk RPP berbasis PBL, soal pretest-posttest, lembar observasi keaktifan siswa, serta angket respon siswa terhadap media pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan pretest terhadap seluruh siswa untuk memperoleh data awal mengenai tingkat penguasaan materi sebelum perlakuan. Pretest dilakukan dengan menggunakan instrumen tes objektif yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran. Hasil pretest menjadi tolok ukur untuk membandingkan efektivitas intervensi pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan Intervensi Tahap ini berlangsung selama empat kali pertemuan pembelajaran untuk masing-masing kelompok. Pada kelas V SD Negeri 1 Musi, pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan pendekatan PBL yang terintegrasi dengan media Quizizz. Setiap pertemuan mengungkap masalah kontekstual yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok, kemudian siswa menjawab kuis interaktif melalui aplikasi Quizizz yang terintegrasi dengan materi.

Sementara itu, pada kelas IV SD Negeri 1 Musi, pembelajaran IPAS dilakukan dengan pendekatan PBL berbantuan media gambar. Guru menyajikan ilustrasi visual sebagai stimulus permasalahan, kemudian siswa didorong untuk berdiskusi dan merancang solusi melalui aktivitas pemecahan masalah. Dalam setiap pertemuan, peneliti dan guru mencatat data keaktifan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator keaktifan seperti bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

3. Tahap Pascaintervensi Setelah keempat pertemuan selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengukur

peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pretest sebelumnya. Selain itu, siswa juga diminta mengisi angket yang berisi pernyataan terkait pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran yang digunakan (Quizizz atau gambar). Angket ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa mengenai kenyamanan, motivasi, dan efektivitas media pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan tujuan penelitian, beberapa instrumen digunakan, antara lain:

1. Tes Hasil Belajar Tes ini berupa soal objektif pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dalam kurikulum. Tes terdiri atas 20 soal yang telah divalidasi secara empiris dan ahli. Tes ini diberikan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa.
2. Lembar Observasi Keaktifan Siswa Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengukur keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi: (1) perhatian terhadap pelajaran, (2) partisipasi dalam diskusi, (3) inisiatif bertanya dan menjawab, serta (4) kerja sama dalam kelompok. Lembar observasi menggunakan skala Likert 1–5 dan diisi oleh guru dan peneliti.
3. Angket Respon Siswa Angket ini disusun untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Instrumen ini mencakup beberapa indikator seperti: kemudahan penggunaan, ketertarikan terhadap media, kenyamanan selama pembelajaran, dan persepsi terhadap manfaat media dalam memahami materi. Angket disusun dalam

bentuk pernyataan positif dengan pilihan jawaban skala Likert 4 tingkat (sangat setuju hingga tidak setuju).

Teknik Analisis

Data Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, dan persentase peningkatan antara pretest dan posttest. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya, untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) dengan taraf signifikansi 0,05. Analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS versi 25.

Data observasi keaktifan siswa dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Rata-rata skor keaktifan siswa dikategorikan ke dalam lima interval (sangat rendah hingga sangat tinggi) untuk memudahkan interpretasi. Hasil angket respon siswa dianalisis untuk melihat kecenderungan sikap dan persepsi siswa terhadap media yang digunakan.

Teknik triangulasi data juga digunakan untuk meningkatkan validitas temuan, yakni dengan membandingkan hasil dari berbagai instrumen yang digunakan (tes, observasi, angket). Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih utuh dan komprehensif mengenai pengaruh implementasi model PBL berbantuan media terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dengan desain penelitian yang sistematis dan penggunaan berbagai instrumen valid serta teknik analisis yang tepat, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas model pembelajaran PBL berbantuan media Quizizz

dan media gambar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil Pretest dan Posttest

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz dan media gambar dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa di dua sekolah dasar negeri di Bali. Hasil penelitian dibagi menjadi dua bagian utama berdasarkan kelompok siswa, yaitu kelas V SD Negeri 1 Musi dan kelas IV SD Negeri 1 Musi.

1. Hasil Pembelajaran Kelas V SD Negeri 1 Musi (PBL + Quizizz) Sebelum intervensi, siswa mengikuti pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Rata-rata skor pretest adalah 64. Setelah melalui empat kali pertemuan menggunakan model PBL berbantuan media Quizizz, nilai posttest meningkat signifikan menjadi 82. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa adalah signifikan secara statistik.
2. Hasil Pembelajaran Kelas IV SD Negeri 1 Musi (PBL + Media Gambar) Pada kelompok ini, siswa diberikan pretest terkait materi IPAS sebelum penerapan PBL berbantuan media gambar. Rata-rata skor pretest adalah 58. Setelah intervensi pembelajaran selama empat pertemuan, nilai posttest meningkat menjadi 78. Uji-t berpasangan menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang menandakan bahwa perbedaan antara skor pretest dan posttest bersifat signifikan.

Untuk memperjelas data kuantitatif dari hasil pretest dan posttest kedua kelompok,

berikut disajikan tabel komparatif:

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Siswa

No	Ke-las/ Sekolah	Model & Media Pembela- jaran	Rata- rata Pre- test	Rata- rata Post- test	Pen- ing- katan Skor	Sig-ni- fikansi (p-val- ue)
1	Kelas V SD Negeri 1 Musi	PBL + Quizizz	64	82	+18	0,000 (sig- nifikan)
2	Kelas IV SD Negeri 1 Musi	PBL + Media Gambar	58	78	+20	< 0,05 (sig- nifikan)

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL yang diperkaya dengan media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara bermakna.

Analisis Aktivitas Pembelajaran

Selain hasil belajar, penelitian ini juga mengkaji peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran. Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa yang mencakup beberapa indikator utama: bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan kerja sama dalam kelompok.

1. Aktivitas Siswa pada Kelas V SD Negeri 1 Musi mengalami Peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia sangat signifikan. Sebelum intervensi, rata-rata keaktifan siswa tergolong sedang dengan persentase keaktifan sebesar 58%. Setelah penerapan PBL berbantuan Quizizz, keaktifan meningkat menjadi 93%, menunjukkan lonjakan sebesar 35%. Peningkatan ini terutama terlihat pada indikator siswa aktif menjawab pertanyaan dan bersemangat mengikuti kuis interaktif melalui aplikasi

Quizizz. Media ini, dengan karakteristik gamifikasinya, menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa lebih tertantang untuk berpartisipasi karena mendapatkan umpan balik langsung dan skor.

2. Aktivitas Siswa pada Kelas IV SD Negeri 1 Musi pada pembelajaran IPAS berbantuan media gambar, keaktifan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 60% menjadi 88% setelah intervensi. Media gambar yang disajikan dalam bentuk poster, ilustrasi, dan foto kontekstual lokal terbukti menarik perhatian siswa dan memancing diskusi aktif. Gambar-gambar tersebut memberikan stimulus visual yang konkret, yang sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti daur air, ekosistem, dan interaksi sosial manusia dengan lingkungan.

Berikut data rekapitulasi keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis PBL dengan media:

Tabel 2. Persentase Keaktifan Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi

No	Kel a s/ Sekolah	Model & Media Pem- belajaran	Keakti- fan Sebe- lum (%)	Keakti- fan Sesu- dah (%)	Pening- k a t a n (%)
1	K e l a s V SD Negeri 1 Musi	PBL + Quizizz	58%	93%	+35%
2	K e l a s IV SD Negeri 1 Musi	PBL + Me- dia Gambar	60%	88%	+28%

Peningkatan keaktifan siswa pada kedua kelas menunjukkan bahwa model PBL yang didukung media yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dan bermakna. Hal ini selaras dengan

penelitian Wahyuni dan Gunawan (2021) yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media Quizizz dan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Temuan ini mendukung berbagai studi sebelumnya dan memperkuat landasan teoritis konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna.

1. Efektivitas PBL Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Model PBL yang diintegrasikan dengan Quizizz terbukti mendorong motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang berbasis permainan (gamification). Quizizz memberikan fitur seperti leaderboard, timer, dan umpan balik langsung, yang berfungsi sebagai pemicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Fitriani et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Kombinasi antara pemecahan masalah yang kontekstual dan teknologi yang interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Lebih jauh, siswa belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil untuk memecahkan permasalahan Bahasa Indonesia, kemudian menguji pemahamannya melalui kuis online. Proses ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

2. Efektivitas PBL Berbantuan Media Gambar dalam Pembelajaran IPAS Sementara itu, media gambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu menjembatani konsep-konsep abstrak dengan representasi visual yang mudah dipahami siswa. Pendekatan ini sangat cocok untuk siswa usia sekolah dasar yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Melalui gambar, siswa mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka di lingkungan sekitar, sebagaimana diungkap oleh Suryani dan Wulandari (2023).

Kegiatan diskusi berbasis gambar juga mendorong keterampilan komunikasi dan berpikir analitis siswa. Mereka dilatih untuk mengamati, menginterpretasi, dan menarik kesimpulan dari representasi visual. Dengan demikian, media gambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemantik berpikir kritis dan kolaborasi dalam konteks PBL.

3. Relevansi dengan Teori Konstruktivisme Temuan dari kedua kelompok menunjukkan kesesuaian dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Dalam konteks ini, PBL menyediakan kerangka pembelajaran yang berpusat pada siswa, sedangkan media (Quizizz dan gambar) bertindak sebagai scaffolding atau alat bantu untuk memperjelas konsep dan meningkatkan keterlibatan. Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang relevan. Oleh karena itu, strategi PBL yang didukung dengan media pembelajaran yang menarik akan

semakin memperkaya proses belajar siswa.

4. Dampak Terhadap Keaktifan Siswa Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa baik penggunaan Quizizz maupun gambar mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal ini penting mengingat bahwa keaktifan tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan membangun kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan pendapat. Dalam konteks sekolah dasar, meningkatkan keaktifan siswa juga berarti melatih keterampilan sosial sejak dini, seperti mendengarkan pendapat teman, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.
5. Implikasi dan Rekomendasi Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu lebih kreatif dalam mengadopsi media pembelajaran digital dan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa. Model PBL yang diintegrasikan dengan teknologi maupun media visual telah terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan pasif.

Bagi pembuat kebijakan pendidikan, hasil ini dapat menjadi dasar untuk mendorong pelatihan guru terkait penerapan model pembelajaran aktif dan penggunaan teknologi pendidikan. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti akses internet, perangkat TIK, serta media pembelajaran

visual.

Penelitian ini juga membuka peluang bagi studi lanjutan yang dapat mengeksplorasi pengaruh model serupa di jenjang pendidikan lain atau dalam mata pelajaran yang berbeda. Integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis masalah dapat terus dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi digital saat ini.

SIMPULAN (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa inovasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang berbantuan media Quizizz dan media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Quizizz, sebagai media digital interaktif, telah mampu mendorong partisipasi aktif siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan penuh tantangan. Fitur-fitur seperti umpan balik langsung dan leaderboard dalam Quizizz memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

Di sisi lain, penggunaan media gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terbukti membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret. Media gambar memberikan representasi visual yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman mereka terhadap fenomena ilmiah, dan membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan informasi yang sudah mereka ketahui.

Secara keseluruhan, kedua inovasi pembelajaran ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas

pembelajaran di kelas, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta memberikan hasil yang positif dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, penerapan model PBL berbantuan media Quizizz dan gambar sangat dianjurkan untuk diterapkan lebih luas di sekolah dasar, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di abad ke-21 yang berbasis pada keterlibatan aktif siswa, peningkatan kreativitas, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

Creswell, J. W. (2021). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating*

quantitative and qualitative research (6th ed.). Pearson.

- Fitriani, L., Hidayat, R., & Sari, N. (2022). Efektivitas media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 112–120.
- Fitriani, Y., Hidayat, R., & Sari, P. (2022). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 23–34.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking.
- Susanto, H., & Nurhadi, D. (2020). Inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–63.
- Susanto, H., & Nurhadi, R. (2020). Implementasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Ilmiah Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 88–95.
- Suryani, L., & Wulandari, F. (2023). Integrasi media visual dalam model PBL untuk peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 21–32.
- Suryani, N., & Wulandari, R. (2023). Integrasi media visual dalam model PBL dan dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 56–68.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S., & Gunawan, I. (2021). Media gambar dalam pembelajaran IPAS untuk