

PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZZ DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR HARMONI DALAM EKOSISTEM SISWA KELAS V SD NEGERI 1 WANASARI

Ni Made Yuliantini^{1*}, I Ketut Suparya, M.Pd², I Made Ari Winangun³

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

yuliantinimade81@gmail.com^{1*}, iketutsuparya@gmail.com², ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id³

ABSTRAK

Model *Problem-Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif dan aktif dalam konteks yang relevan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya menerima informasi dari guru. Berdasarkan hasil observasi, banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam Kompetensi Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi Harmoni dalam Ekosistem dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks dalam proses pembelajaran, yang kurang melibatkan model inovatif seperti PBL. Model PBL sangat sesuai jika dipadukan dengan media digital interaktif seperti Quizizz dalam pembelajaran mengenai Harmoni dalam Ekosistem. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui metode yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Problem-Based Learning* yang dibantu media digital interaktif Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas V di SD Negeri 1 Wanasari. Data dikumpulkan melalui lembar refleksi, modul pembelajaran, lembar aktivitas siswa, dan lembar evaluasi yang diisi setelah setiap siklus pembelajaran. Hasil belajar dianalisis melalui observasi serta dokumentasi skor siswa setelah setiap siklus. Siswa dengan nilai ≥ 70 dikategorikan berhasil, sedangkan yang memperoleh nilai < 70 dianggap belum mencapai ketuntasan. Kriteria ketuntasan belajar ditetapkan minimal 80% siswa dalam satu kelas. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, *Problem-Based Learning*, PBL, Harmoni dalam Ekosistem.

THE USE OF PROBLEM BASED LEARNING MODELS ASSISTED BY QUIZZZ CAN IMPROVE LEARNING OUTCOMES ON HARMONI DALAM EKOSISTEM FOR V GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 1 WANASARI

ABSTRACT

Problem-Based Learning (PBL) model is an educational approach that allows students to learn more effectively and actively in a contextual environment. Learning becomes more meaningful when students are directly involved in the learning process, rather than just receiving information from the teacher. Observations have shown that many students have not achieved mastery in the Competency Achievement of Learning Objectives (KKTP) in the topic of Harmoni dalam Ekosistem in the IPAS subject. This is due to the dominance of the lecture method and the use of textbooks in the learning process, which does not engage innovative models like PBL. PBL model is highly suitable when combined with interactive digital media such as Quizizz in teaching about Harmoni dalam Ekosistem. This approach can enhance students' motivation and involvement through more creative and innovative methods. This classroom action research aims to analyse the effectiveness of implementing the *Problem-Based Learning* model supported by Quizizz in improving student learning outcomes in the topic of Harmoni dalam Ekosistem. The research subjects consisted of 27 students fifth-grade at SD Negeri 1 Wanasari. Data were collected through reflection sheets, learning modules, student activity sheets, and evaluation sheets filled out

after each learning cycle. Learning outcomes were analysed through observation and documentation of student scores after each cycle. Students who got scored ≥ 70 were categorized as successful, while those who got scored < 70 were considered not to have achieved mastery. The mastery criteria were set at a minimum of 80% of students in a class. The results of this study can serve as a reference for educators in applying technology-based learning models to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Model, Problem-Based Learning, PBL, Harmoni dalam Ekosistem.

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Mata pelajaran IPAS memiliki peran yang sangat penting dalam lingkungan sekolah, karena memberikan pemahaman mendasar kepada siswa mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa mulai mempelajari mata pelajaran ini dimulai dari kelas I hingga kelas VI dengan berbagai materi yang mengasah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta pemecahan masalah (*critical thinking dan problem-solving skills*). Salah satu materi dalam IPAS adalah Harmoni dalam Ekosistem, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap keseimbangan lingkungan dan peran setiap komponen ekosistem dalam kehidupan (Paratiwi & Ramadhan, 2023).

Berdasarkan hasil refleksi pada pembelajaran pra-siklus, ditemukan bahwa banyak siswa belum memahami materi harmoni dalam ekosistem dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang menunjukkan bahwa dari 27 siswa, masih terdapat 11 siswa yang belum mencapai Kompetensi Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam model pembelajaran yang digunakan serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Wahyuni & Nur, 2022). Setelah melakukan refleksi, mengkaji berbagai literatur, serta mempelajari praktik pembelajaran yang efektif, penulis menduga

bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media digital interaktif seperti Quizizz dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Harmoni dalam Ekosistem (Samosir, 2022).

PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pemecahan masalah kontekstual. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih alami, sehingga siswa dapat membangun pemahamannya sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung (*experiential learning*). Menurut Az-zarkasyi & Hindun (2023), pembelajaran berbasis masalah membantu siswa belajar secara lebih efektif dengan menciptakan lingkungan yang mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi materi. PBL juga melibatkan permasalahan yang tidak terstruktur dan autentik sebagai konteks pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah (Paratiwi & Ramadhan, 2023). Dengan demikian, model PBL dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Harmoni dalam Ekosistem.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam meningkatkan efektivitas model PBL. Di era digital, guru harus mampu mengintegrasikan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa. Menurut

Noviani et al. (2023), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas serta motivasi siswa. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Quizizz, yaitu *platform* berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif melalui kuis, tantangan, serta umpan balik langsung. Quizizz tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Utomo et al., 2024).

Tujuan utama dalam pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sesuai dengan penelitian Sudjana (2016) dalam Patonah (2019), hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) guna memperoleh informasi yang valid mengenai peningkatan hasil belajar siswa (Utomo et al., 2024).

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian ini melibatkan 27 siswa sebagai partisipan, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Seluruh partisipan merupakan siswa kelas V di SD Negeri 1 Wanasari, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Mengutip dari (Wijaya & Syahrudin, 2014) dalam (Septiningtyas, 2020) seluruh instrumen dan bahan serta langkah-langkahnya mengikuti prosedur yang ada dalam Penelitian Tindakan Kelas. Instrumen dan bahan yang digunakan dalam proses

pengumpulan serta analisis data meliputi jadwal pelaksanaan penelitian, modul ajar pra-siklus, soal evaluasi pra-siklus, lembar refleksi kegiatan pembelajaran pra-siklus, modul ajar siklus I, soal evaluasi siklus I, refleksi pembelajaran siklus I, modul ajar siklus II, serta soal evaluasi siklus II.

PTK dalam penelitian ini terdiri dari empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap pra-siklus bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang muncul di kelas. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menyusun rencana perbaikan pembelajaran yang akan diterapkan pada siklus I dan siklus II.

Siklus II dilaksanakan apabila hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target ketuntasan yang telah ditentukan. Ketuntasan belajar klasikal diukur berdasarkan persentase siswa yang mencapai standar keberhasilan di kelas, yaitu minimal 80%. Jika persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meraih angka $\geq 80\%$, maka pembelajaran dianggap berhasil. Namun, jika persentasenya masih di bawah 80%, maka ketuntasan belajar klasikal belum tercapai.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran ditentukan berdasarkan nilai KKTP. Siswa yang memperoleh nilai 70 atau lebih dianggap telah mencapai ketuntasan belajar, sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 dikategorikan belum berhasil dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Penelitian tindakan kelas telah dilakukan dengan melibatkan 27 siswa mulai dari tahap Pra siklus hingga siklus II, dan hasilnya diperoleh sebagai berikut. Dalam tahap persiapan, terdapat 16 siswa yang telah mencapai nilai 70 atau lebih, sementara hanya

11 siswa yang memperoleh nilai di bawah 70. Hal ini terjadi karena saat pra siklus, pembelajaran menggunakan buku teks yang membuat siswa menjadi jenuh dan kurang fokus dalam proses belajar mengajar.

Pada siklus pertama, sebanyak 20 siswa telah memperoleh nilai 70 atau lebih. Terdapat peningkatan sebanyak 15% dari hasil belajar yang dicapai selama pra siklus. Pada siklus I ini, pembelajaran diimplementasikan menggunakan metode *problem based learning* tanpa pemanfaatan media Quizizz sehingga sejumlah siswa kesulitan menguasai materi dengan baik, yang mempengaruhi pencapaian target ketuntasan belajar klasikal.

Peningkatan yang signifikan terjadi pada hasil belajar dan nilai siswa selama siklus II, di mana 24 siswa atau sekitar 89% telah mencapai nilai di atas KKTP dan berhasil dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus II ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media Quizizz, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Ini merupakan peningkatan pembelajaran terakhir, karena penelitian ini telah melampaui target ketuntasan belajar klasikal siswa. Keberhasilan peningkatan pembelajaran ini disebabkan oleh evaluasi dari kekurangan yang terjadi pada tahap siklus pertama, seperti integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media Quizizz. Lebih lanjut perincian yang lebih terperinci tersedia dalam tabel berikut ini.

Tabel.1 Rekap Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Pembelajaran					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
1	≥ 70	16 orang siswa	59%	20 orang siswa	74%	24 orang siswa	89%
2	< 70	11 orang siswa	41%	7 orang siswa	26%	3 orang siswa	11%

Diagram.1

Grafik Ketuntasan Belajar Siswa berdasarkan jumlah siswa

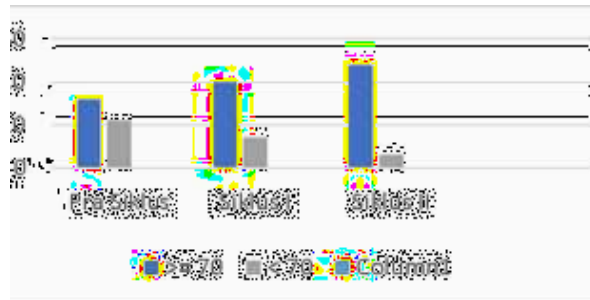
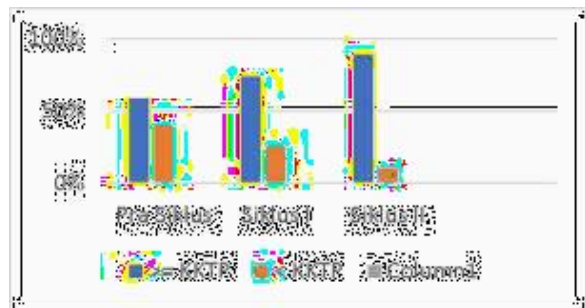


Diagram.2

Grafik Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa



Dari grafik di atas dapat dilihat persentase peningkatan hasil belajar klasikal siswa dari 59% pada pra siklus menjadi 74% pada Siklus I kemudian menjadi 89% pada Siklus II. Pencapaian 89% ketuntasan pembelajaran klasikal melebihi tingkat keberhasilan 80% yang ditentukan dalam teknik analisis data di atas. Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, kami kaitkan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh model PBL berbantuan Quizizz terhadap kemampuan berfikir kritis siswa sekolah dasar (Ambarwani, L., & Sari, Y.,2025). Hasil tersebut sangat terkait dengan hasil penelitian penulis yang menunjukkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media Quizizz. Namun dalam penelitian penulis ini, fokus penelitiannya memakai variabel hasil belajar sebagai variabel terikat.

SIMPULAN (Conclusion)

Hasil penelitian yang dilakukan dari tahap pra-siklus hingga siklus I dan II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media Quizizz secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam menganalisis Harmoni dalam Ekosistem.

Sebagai pendidik, refleksi terhadap proses pembelajaran merupakan langkah penting untuk mengidentifikasi kekurangan serta merancang strategi perbaikan yang efektif. Untuk mendukung peningkatan prestasi akademik siswa, sekolah perlu menyediakan fasilitas yang memadai agar guru dapat memanfaatkan berbagai media dan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keharmonisan dalam lingkungan sekolah harus tetap dijaga, baik antara guru dan pimpinan, sesama rekan guru, staf sekolah, orang tua siswa, maupun dengan siswa itu sendiri. Kerjasama yang erat dan lingkungan kerja yang kondusif akan memungkinkan guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH (*Acknowledgements*)

Kami mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan-Nya, sehingga artikel penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan dengan baik.

Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan atas kesempatan yang diberikan untuk mengembangkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penghargaan yang setinggi-tingginya kami sampaikan kepada Bapak I Ketut Suparya, M.Pd dan Bapak Dr. I Made Ari

Winangun, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA SD, atas bimbingan, ilmu, serta pengalaman berharga dalam merancang model dan media pembelajaran.

Ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan penuh selama proses pendidikan ini. Tak lupa, kami menghaturkan apresiasi kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan guru, dan staf tata usaha di sekolah tempat kami mengabdikan, atas bantuan serta dukungan mereka selama periode penelitian ini.

Terakhir, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa Kelas 5 di sekolah tempat kami bertugas atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Az-zarkasyi, M. I. A., & Hindun, H. 2023. Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 89-102.
- Noviani, R., et al. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 95-105.
- Paratiwi, R. D., & Ramadhan, S. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Kleco 1 No. 7 Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pendidikan*, 14(3), 210-220.
- Patonah, S. 2019. Evaluasi Hasil Belajar dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 56-70.
- Samosir, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ekosistem Kelas X di SMA Negeri

- 6 Balikpapan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 45-53.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utomo, E. P., et al. 2024. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pendidikan*, 15(2), 180-190.
- Wahyuni, S., & Nur, A. M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Didukung Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 123-130.
- Wijaya, C., & Syahrums, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas: Melejitkan Kemampuan Penelitian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*. Medan: Ciptapustaka Media Perintis.
- Septiningtiyas, N. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Ambarwani, L., & Sari, Y. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa Kelas V SD Islam Al Fattah*. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(01 Februari), 1188-1200.