

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU DENGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF DI KELAS V SD

Indah Auliya Agustiningrum<sup>1</sup> Nurul Kusuma Dewi<sup>2</sup> Dita Mayang Ayuningtiyas<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas PGRI Madiun, Indonesia  
Email: indahauliya40@gmail.com

## ARTICLE INFO

Received 18 Agustus 2024  
Revised 19 Agustus 2024  
Accepted 26 Agustus 2024  
Published 2 September 2024

### Keywords:

problem based learning, interactive quizzes, science learning

### Kata Kunci:

pembelajaran berbasis masalah, kuis interaktif, pembelajaran IPA

To cite this article Agustiningrum, I., Dewi, N., & Ayuningtiyas, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku dengan Media Kuis Interaktif Di Kelas V SD. *Jurnal LikhitaPrajna*, 26(2), 114-123. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i2.301>



This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 Indah Auliya Agustiningrum, Nurul Kusuma Dewi, Dita Mayang Ayuningtiyas. Published by Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana.

**Abstract:** This Classroom Action Research aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students in Science (IPAS) by implementing Problem-Based Learning (PBL) supported by interactive quizzes. The study was conducted at an elementary school involving 26 students over two cycles, encompassing planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through tests, observations, and interviews. The results indicate that PBL with interactive quizzes significantly enhances student engagement and understanding, as evidenced by the increase in test scores and positive feedback. The percentage of learning outcomes improved from 57.7% in the pre-cycle to 69.2% in Cycle I, and reached 92.3% in Cycle II. Observations and interviews also showed that students felt more interested, motivated, and better understood the material through this method. Thus, the use of interactive quizzes in PBL has proven effective in enhancing student learning outcomes.

**Abstrak:** Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) melalui penerapan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang didukung oleh kuis interaktif. Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah dasar dengan melibatkan 26 siswa dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan kuis interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, yang terlihat dari peningkatan skor tes dan umpan balik positif. Persentase hasil belajar meningkat dari 57,7% pada pra-siklus menjadi 69,2% pada siklus I, dan mencapai 92,3% pada siklus II. Observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih memahami materi dengan metode ini. Dengan demikian, penerapan kuis interaktif dalam PBL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) kerap menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa. Menurut Nirwana (2024), IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang

terdapat dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPAS, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pengajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat memperbesar keterlibatan dan hasil belajar siswa. Windayanti (2023) menyatakan bahwa guru sebagai pendidik perlu membangun hubungan baik dengan siswa melalui interaksi dan waktu yang diluangkan bersama mereka. Listianah (2024) menambahkan bahwa dalam merencanakan pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan proses belajar, kebutuhan, tahap perkembangan, dan latar belakang siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan bermakna. Ratnawati (2024) menyatakan bahwa menggunakan model pembelajaran yang tepat guna mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu pendekatan yang bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dapat dikembangkan melalui pendekatan Problem-Based Learning (PBL).

Problem-Based Learning merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mengatasi masalah tersebut. PBL berfokus pada penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Setiani (2022), pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam kegiatan yang aktif dan aplikatif, kerja kelompok, diskusi, dan investigasi yang terintegrasi dari awal proses pembelajaran hingga penyusunan laporan akhir. Dewi (2023) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis perlu ditingkatkan selama pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sesuai dengan pandangan Kholifah (2023) yang menyebutkan bahwa PBL dapat memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Meskipun demikian, implementasi PBL di kelas masih menghadapi kendala, terutama dalam evaluasi dan penilaian hasil belajar yang objektif dan terstruktur. Idawati (2022) menyatakan bahwa model PBL mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta memperbaiki keterampilan belajar sepanjang hayat melalui pendekatan yang reflektif dan kritis, terbukti lebih efektif dibandingkan model lain. Siswa perlu dipersiapkan menjadi individu yang kritis, kreatif, dan mandiri dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Watie, 2023). PBL terbukti dapat membantu siswa mempelajari materi dengan lebih efektif, yang berdampak positif pada hasil belajar (Magfiroh, 2023).

Pentingnya penerapan PBL dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD semakin meningkat seiring dengan tuntutan kurikulum yang menekankan pada penguasaan kompetensi dasar dan penanaman karakter. Hanaunnadiya (2023) menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa mempengaruhi keberhasilan belajar serta perkembangan kemampuan berpikir, emosi, dan sosial mereka. Keaktifan siswa menjadi indikator peningkatan prestasi atau pemahaman mereka. Oleh karena itu, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat penting (Aniqoh, 2024). Melalui PBL, siswa didorong untuk aktif mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kritis. Selain itu, penggunaan kuis interaktif sebagai alat bantu dalam PBL dapat memberikan variasi dalam proses evaluasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Wandira (2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL), guru berfungsi sebagai fasilitator yang memperkenalkan masalah, mengarahkan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan, serta membimbing mereka dalam proses penyelidikan dan diskusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Untari (2023) menyebutkan bahwa penerapan PBL memberikan keuntungan seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis, analisis, argumentasi, dan keterampilan pemecahan masalah.

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti kuis interaktif, dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menyediakan umpan balik yang cepat. Teknologi interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Kuis interaktif

memberikan guru alat untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time dan memberikan penilaian yang lebih akurat. Kuis interaktif dapat diterapkan sebagai strategi alternatif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tanpa mengurangi substansi materi (Panggabean, 2023). Menurut studi oleh Lider (2022), Quizizz adalah aplikasi kuis interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dengan menggantikan metode kuis tradisional yang menggunakan kertas dan pulpen. Nahdhiah (2024) menambahkan bahwa Quizizz memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi, dengan menyediakan data dan analisis statistik yang mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Rencana pemecahan masalah ini melibatkan integrasi PBL dengan kuis interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD. Siswa akan dihadapkan pada situasi nyata yang harus diselesaikan melalui diskusi kelompok dan eksplorasi mandiri, dengan kuis interaktif sebagai alat penilaian untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat secara aktif, kreatif, dan kritis dalam proses pembelajaran, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. Wedayanti (2022) menyatakan bahwa penggunaan kuis interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi pelajaran, serta membangkitkan minat dan motivasi belajar mereka, yang berdampak positif pada hasil belajar. Ramadhany (2023) menambahkan bahwa media Quizizz dapat memperbaiki hasil belajar siswa dengan melibatkan mereka secara aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Nisa (2023) menyebutkan bahwa Quizizz dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang menarik tanpa mengurangi esensi materi proses pembelajaran. Cahyani (2023) menekankan kemudahan penggunaan dan kecepatan hasil penilaian membuat aplikasi ini sangat cocok digunakan sebagai alat pembelajaran.

Keterbaruan ilmu yang ditawarkan dalam penelitian ini terletak pada integrasi PBL dengan kuis interaktif dalam konteks pembelajaran IPAS di SD. Meskipun PBL telah banyak digunakan dalam pendidikan, penggabungannya dengan teknologi interaktif merupakan inovasi yang berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan institusi pendidikan, dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, untuk merespons perubahan ini (Hafid, 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Menurut Prastiwi (2024), guru dapat memilih media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, yang berbasis permainan dan teknologi. Rahmah (2023) menambahkan bahwa Wordwall menyediakan berbagai template yang memungkinkan pembuatan game sesuai kebutuhan, sehingga cocok untuk evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta memperbesar keterlibatan siswa (Kusuma, 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD dengan menerapkan PBL yang didukung oleh kuis interaktif, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan metode tersebut. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi praktisi pendidikan dalam implementasinya. Hipotesis yang diajukan adalah implementasi model pembelajaran yang berfokus pada masalah (PBL) yang didukung dengan kuis interaktif akan meningkatkan pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran IPAS.

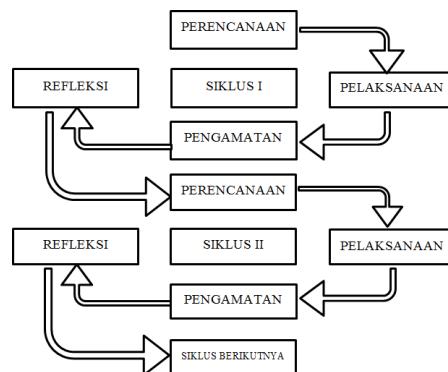
Beberapa referensi jurnal nasional dan internasional yang relevan dalam penelitian ini termasuk: "Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content" oleh Arisa Putri Saubari dan I Gde Wawan Sudatha (2023), "Problem-based learning: A strategy to foster Generation Z's critical thinking skills" oleh Margaret Anna McMillan (2022), dan "Problem-Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction" oleh Alper Aslan (2021). Referensi-referensi ini memberikan dasar teori dan bukti empiris yang mendukung penerapan PBL dan teknologi interaktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan teknologi interaktif terkini seperti aplikasi kuis online dan platform pembelajaran digital, yang membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Penggunaan teknologi ini merupakan langkah maju dalam mengintegrasikan inovasi digital dengan metode pembelajaran yang ada, menghasilkan model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Inovasi metode yang dilakukan melalui integrasi PBL dengan kuis interaktif diharapkan memberikan dampak positif pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS di SD. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengeksplorasi potensi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan.

## METODE

Pendekatan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



**Gambar 1. Siklus PTK**

Metode kualitatif digunakan untuk menggali persepsi dan respons peserta didik serta guru terhadap penerapan Problem Based Learning (PBL) berbantuan kuis interaktif, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) untuk siswa kelas V SD, dengan fokus pada penerapan PBL berbantuan kuis interaktif dan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian juga mencakup keterlibatan peserta didik dan persepsi mereka terhadap kuis interaktif sebagai alat evaluasi.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Banjarejo yang memiliki fasilitas teknologi pendukung, dan sekolah ini dipilih karena kesediaannya untuk bekerja sama. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VA, dengan sampel sebanyak 26 peserta didik yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Informan tambahan meliputi guru kelas V dan kepala sekolah. Bahan utama penelitian adalah materi pembelajaran IPAS sesuai kurikulum kelas V. Alat utama meliputi perangkat kuis interaktif seperti Kahoot, Quizizz, atau Google Forms, instrumen tes tertulis, panduan wawancara, dan lembar observasi.

Data dikumpulkan melalui tes tertulis sebelum dan sesudah penerapan PBL berbantuan kuis interaktif, observasi selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta dokumentasi terkait seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil kerja peserta didik, dan foto kegiatan. Data dianalisis dengan menerapkan metode analisis kuantitatif dan kualitatif. Data tes diproses menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat perbedaan skor pretest dan posttest guna menguji signifikansi peningkatan hasil belajar. Data

dari observasi dan wawancara dianalisis dengan metode analisis isi untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul.

Pendekatan komprehensif ini diharapkan memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas penerapan PBL berbantuan kuis interaktif dalam meningkatkan pencapaian belajar IPAS pada siswa kelas V SD serta kontribusinya terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang memanfaatkan media pembelajaran kuis interaktif pada mata pelajaran IPAS dengan topik "Daerahku Kebanggaanku" di kelas VA SD Negeri Banjarejo dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum menerapkan PBL dengan kuis interaktif, peneliti melakukan tahap prasiklus dengan memberikan tes awal kepada siswa.

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk mengumpulkan data kondisi awal siswa. Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel nilai pra siklus, nilai siswa kelas VA SD Negeri Banjarejo dalam mata pelajaran IPAS dengan materi Daerahku Kebanggaanku masih rendah, dengan rata-rata nilai 67,41. Dari 26 siswa keseluruhan, hanya 15 siswa (57,7%) yang memenuhi kriteria ketuntasan, sementara 11 siswa lainnya (42,3%) belum mencapai kriteria tersebut.

Siklus I dilaksanakan karena pada tahap pra-siklus masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk memperbaiki hasil belajar pada materi "Daerahku Kebanggaanku" siswa kelas VA di SD Negeri Banjarejo. Berdasarkan data, terdapat peningkatan nilai tes kuis interaktif pada Siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 82,3. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan adalah 18 orang (69,2%), sementara 8 siswa (30,8%) belum mencapai ketuntasan.

Siklus II dilaksanakan karena pada Siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebagai target pendidikan serta untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Pada siklus ini, peneliti menerapkan aplikasi WordWall untuk siswa kelas VA SD Negeri Banjarejo. Berdasarkan data, terdapat peningkatan hasil dengan rata-rata nilai siswa mencapai 88,1. Sebanyak 24 siswa (92,3%) berhasil mencapai ketuntasan, sementara 2 siswa (7,7%) masih belum mencapai ketuntasan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VA SD Negeri Banjarejo untuk mata pelajaran IPAS dengan topik "Daerahku Kebanggaanku," menggunakan kuis interaktif Quizizz dan WordWall. Penelitian ini diawali dengan tahap pra-siklus, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus I, dan diteruskan ke siklus II, yang menunjukkan adanya peningkatan. Analisis data menunjukkan progres yang signifikan dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II, yaitu:

**Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

Siklus	Jumlah Peserta didik	Jumlah Tuntas	Jumlah Tidak Tuntas
Pra Siklus	26	15	11
Siklus I	26	18	8
Siklus II	26	24	2

**Tabel 2. Hasil Presentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

Siklus	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Pra Siklus	57,7%	42,3%
Siklus I	69,2%	30,8%
Siklus II	92,3%	7,7%

### Analisis Data Pra Siklus

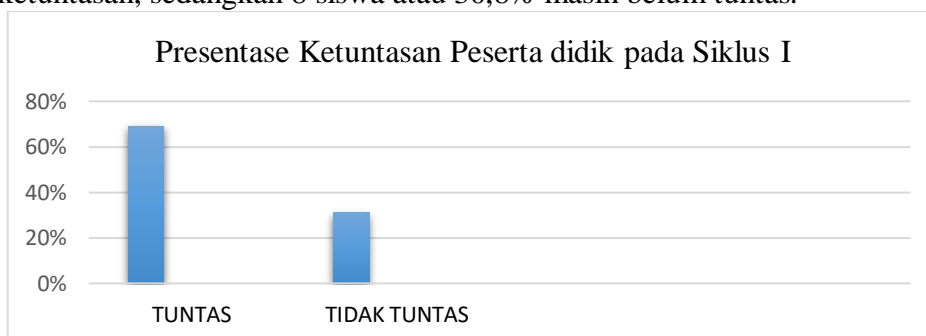
Berdasarkan tabel data pra siklus untuk evaluasi siswa kelas VA di SD Negeri Banjarejo untuk mata pelajaran IPAS dengan materi "Daerahku Kebanggaanku," hasilnya menunjukkan nilai rata-rata yang masih rendah, yaitu 67,41. Dari keseluruhan peserta didik, 15 siswa atau 57,7% dinyatakan tuntas, sedangkan 11 siswa atau 42,3% belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dalam pembelajaran pada Siklus I.



Grafik 1. Presentase Ketuntasan Peserta Didik Pada Pra Siklus

### Analisis Data Siklus I

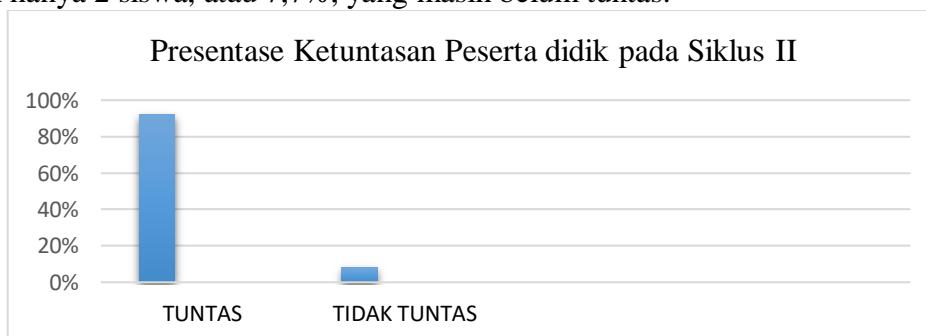
Berdasarkan tabel pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata mencapai 82,3. Dari total peserta didik, 18 siswa atau 69,2% berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa atau 30,8% masih belum tuntas.



Grafik 2. Presentase Ketuntasan Peserta didik pada Siklus I

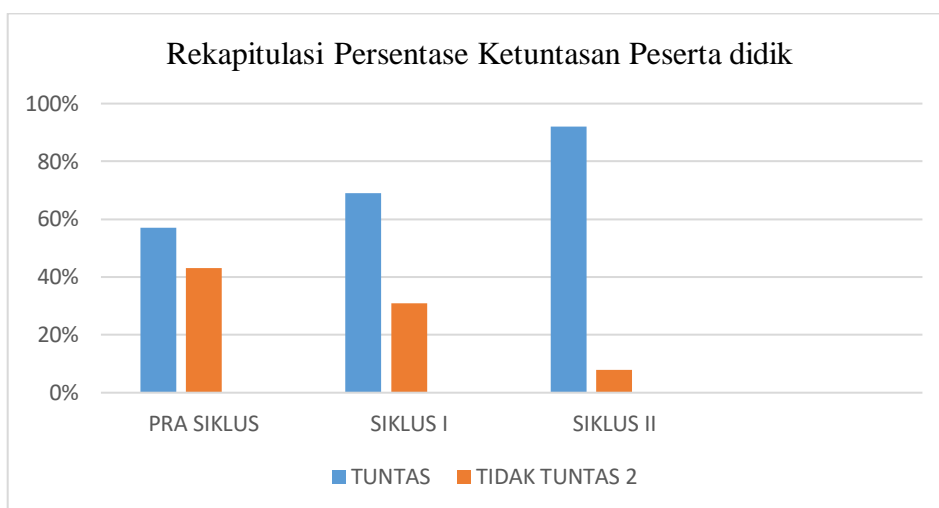
### Analisis Data siklus II

Berdasarkan tabel Siklus II, terdapat peningkatan pencapaian belajar siswa dengan rata-rata nilai mencapai 88,1. Dari seluruh peserta didik, 24 siswa, atau 92,3%, dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 2 siswa, atau 7,7%, yang masih belum tuntas.



Grafik 3. Presentase Ketuntasan Peserta didik pada Siklus I

Persentase pencapaian belajar siswa yang telah tuntas dan yang belum tuntas dapat digambarkan melalui grafik berikut ini:



**Grafik 4. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan PBL dan kuis interaktif. Mereka merasa bahwa metode ini memudahkan mereka dalam memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru juga memberikan umpan balik positif mengenai penerapan PBL dengan bantuan kuis interaktif, menyatakan bahwa metode ini membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memudahkan dalam mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

#### **Problem Based Learning Berbantuan Kuis Interaktif**

Berdasarkan data dari tabel pra-siklus evaluasi siswa kelas VA SD Negeri Banjarejo pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Daerahku Kebanggaanku," hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 67,41, dengan 15 siswa atau 57,7% yang mencapai ketuntasan, sementara 11 siswa atau 42,3% belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa belum memahami materi dengan baik, sehingga diperlukan perbaikan dalam metode pembelajaran. Setelah perbaikan pada siklus I, hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata naik menjadi 82,3, dengan 18 siswa atau 69,2% yang mencapai ketuntasan, sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 8 atau 30,8%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diperbaiki mulai memberikan dampak positif pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada Siklus II, hasil belajar meningkat lebih signifikan lagi. Rata-rata nilai naik menjadi 88,1, dengan 24 siswa atau 92,3% yang mencapai ketuntasan, sementara hanya 2 siswa, atau 7,7%, yang belum mencapai tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan semakin efektif dalam membantu siswa memahami materi. Dengan hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan, dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan sangat efektif.

Penelitian ini konsisten dengan temuan dari studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan relevan, seperti Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh kuis interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Dwi & Sulistyarini (2023) mengungkapkan bahwa penerapan PBL meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran sains. Selain itu, penelitian Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi dan Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari pra-siklus ke Siklus I dan II, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini menegaskan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. PBL adalah pendekatan yang berfokus pada peserta didik, di mana mereka dihadapkan pada masalah nyata

untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi yang mendalam. Penggunaan kuis interaktif dalam PBL memberikan umpan balik segera, memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui dan memperbaiki kesalahan, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Kuis interaktif juga berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik secara langsung, memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. PBL yang didukung oleh kuis interaktif mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien.

### **Meningkatkan Hasil Belajar**

Peningkatan perubahan hasil belajar yang signifikan dari pra-siklus ke Siklus I dan II menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Penerapan Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh kuis interaktif terbukti efektif dalam memperbaiki pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD. Rata-rata nilai yang meningkat dari 67,41 pada pra-siklus menjadi 88,1 pada Siklus II, serta kenaikan persentase ketuntasan dari 57,7% menjadi 92,3%, mengindikasikan keberhasilan metode ini dalam mendukung peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dan relevan dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penerapan metode pembelajaran interaktif seperti PBL yang didukung oleh kuis interaktif, guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan mendukung perkembangan keterampilan siswa secara menyeluruh.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh kuis interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri Banjarejo. Nilai rata-rata yang awalnya 67,41 dengan ketuntasan 57,7% pada pra siklus meningkat secara signifikan menjadi 82,3 dengan ketuntasan 69,2% pada Siklus I, dan lebih lanjut menjadi 88,1 dengan ketuntasan 92,3% pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode PBL yang didukung oleh kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penerapan metode PBL yang didukung oleh kuis interaktif untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan mendukung perkembangan yang lebih efektif secara menyeluruh. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aniqoh, U. A., Setyorini, K., & Widagdo, A. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V SDN Rowosari 02 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Permainan Monopoli. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 1184-1198.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Cahyani, D. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas X melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Quizizz. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 1298-1307).
- Dewi, S. A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Menggunakan Model PBL Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas IV.



- Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6761-6773.
- Hafid, A., & Mayasari, N. (2023). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media LKPD dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 3(1), 19-33.
- Hanaunnadiya, F., & Huda, C. (2023, July). 10. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Kuis Interaktif Pada Tema 7 Siswa Kelas II SDN 1 Bugo. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 76-86).
- Idawati, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Dalam Kehidupan Sehari-hari Pada Siswa Kelas VII. B SMP Negeri 1 Balocci. *Global Journal Science IPA*, 1(4), 297-306.
- Kholifah, M., & Nuvitalia, D. (2023). 54. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Powerpoint Interaktif pada Kelas V SDN Pati Lor 05. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 481-488).
- Kusuma, E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566-1573.
- Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VI semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 189-198.
- Listianah, A., Isdaryanti, B., & Azizah, L. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VB SDN Bendan Ngisor Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media WordWall. *Joyful Learning Journal*, 13(1), 9-18.
- Magfiroh, R. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika*, 3(2), 123-138.
- Nahdhiah, U., Rahayuningsih, S., & Untari, S. (2024). Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Perkembangan Teknologi Transportasi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6578-6589.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155-164.
- Nisa, A. C. (2023). Meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik melalui model problem based learning berbantu quizizz. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 310-317.
- Panggabean, C. P., & Sinambela, P. N. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan berbantuan media Quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP Swasta RA Kartini Tebing Tinggi. *Journal on Education*, 5(4), 13899-13906.
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278-288.
- Rahmah, R., Alimin, A., & Muthmainnah, A. (2023). Implementasi Games Wordwall (Wordsearch) dalam Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1051-1058.
- Ramadhany, L. A. (2023). Pembelajaran The Power of Two Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *In Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 1362-1369).
- Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Peserta didik Kelas 5 SDN Wonosari 2. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 14-25.
- Setiani, W., & Wijayanti, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model PBL Berbantuan Media Kuis Interaktif Kelas III SDN Sidalang 01. *Indonesian Journal of Elementary School*, 2(2).
- Untari, M. F. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tema 1 Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Di Kelas Iii Sd. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 3216-3222).
- Wandira, I., Ali, A., & Ngandoh, S. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 876-888.
- Watie, R. H., Riskawati, R., & Baharuddin, H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif IPA Peserta didik pada Materi Panas dan Perpindahannya Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 3(1), 1-8.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia interaktif berbasis problem based learning pada muatan matematika kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113-122.
- Windayanti, W. (2023). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perubahan Sosial Dan Globalisasi Di Kelas IX SMPN 1 Karang Intan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. *Darussalam*, 24(01).