

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS III SD**

Oleh:

Putri Dwi Lisnawati

215060073

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III SDN 066 Halimun. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik Kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantuan media *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung lancar dan sesuai dengan tahapan sintaks, serta mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif peserta didik. Sebaliknya, pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru dan kurang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil uji gain ternormalisasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,47 yang juga termasuk dalam kategori sedang, namun dengan selisih peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Selain itu, hasil uji effect size sebesar 0,912 berada dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa model PBL berbantuan media *Quizizz* memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Media Pembelajaran *Quizizz*, Hasil Belajar