

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
PESERTA DIDIK SD**

Oleh

M. DIKI RAHMANDA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) peserta didik kelas IV di SDN Jayasari, Kabupaten Subang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akibat kurangnya motivasi belajar serta penggunaan metode pembelajaran *Direct Instruction*. Model PBL dipilih karena menekankan pada pemecahan masalah nyata, mendorong keterlibatan aktif, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Quizizz digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV-B sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran meliputi orientasi masalah, investigasi kelompok, eksplorasi bersama, presentasi hasil, dan refleksi yang difasilitasi menggunakan kuis di Quizizz. Model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz mendorong peserta didik untuk lebih aktif, berpikir kritis, serta bekerja sama dalam memecahkan permasalahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz memberikan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang menggabungkan *problem solving* dan gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai uji t *pretest* sebesar 0,784 yang menandakan tidak ada perbedaan awal yang signifikan. Nilai uji t *posttest* sebesar 0,783 menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil akhir. Efek pengaruh yang diukur dengan *effect size* sebesar 1,25 termasuk dalam kategori besar. Dengan demikian, model PBL berbantuan Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar PPKN peserta didik.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Quizizz, Hasil Belajar PPKN.

THE EFFECT OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY QUIZIZZ ON ELEMENTARY STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN CIVIC EDUCATION

By

M. DIKI RAHMANDA

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Quizizz on the learning outcomes of Raurth Grade students in Pancasila and Civic Education (PPKN) at SDN Jayasari, Subang Regency. The background of this research is the low student learning outcomes caused by a lack of motivation and the use of the Direct Instruction method. The PBL model was chosen because it emphasizes solving real-world problems, encourages active participation, and develops critical thinking skills. Quizizz was used as a supporting medium to increase interactivity and learning motivation through a gamified approach. The method used was a quasi-experiment with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of class IV-A as the experimental group and IV-B as the control group. The learning process included problem orientation, group investigation, joint exploration, result presentation, and reflection, all facilitated using quizzes on Quizizz. The Quizizz-assisted Problem-Based Learning model encourages students to be more active, think critically, and collaborate in solving problems presented during the learning process. Furthermore, using the Quizizz app creates a fun learning environment, increasing motivation and student engagement throughout the learning process. Thus, this learning approach, which combines problem-solving and gamification, is effective in improving the quality of classroom learning. The results showed that the pretest t-test score was 0.784, indicating no significant initial difference. The posttest t-test score of 0.783 indicated a significant difference in the final outcomes. The effect size score was 1.25, categorized as a large effect. Therefore, the PBL model assisted by Quizizz is effective in improving students' learning outcomes in Civic Education.

Keywords: Problem Based Learning, Quizizz, learning outcomes.

PANGARUH MODEUL PROBLEM BASED LEARNING DIBANTU KU QUIZIZZ KANA HASIL DIAJAR PENDIDIKAN PANCASILA JEUNG KEWARGANEGARAAN MURID SD

Ku

M. DIKI RAHMANDA

ABSTRAK

Panalungtikan ieu boga tujuan pikeun nyaho pangaruh modél Problem Based Learning (PBL) anu dibantu ku Quizizz kana hasil diajar Pendidikan Pancasila jeung Kewarganegaraan (PPKN) murid kelas IV di SDN Jayasari, Kabupatén Subang. Latar tukang panalungtikan ieu nya éta hasil diajar nu masih kénéh handap alatan kurangna motivasi diajar sarta masih kénéh digunakeunana metode Direct Instruction. Modél PBL dipilih sabab nekenkeun kana pamecahan masalah nyata, ngarangsang kagiatan aktif murid, jeung ngamekarkeun kamampuh mikir kritis. Quizizz dipaké minangka médium nu ngarojong pikeun ningkatkeun interaktivitas jeung motivasi diajar ngaliwatan pendekatan gamifikasi. Métode nu dipaké nyaéta kuasi eksperimen kalayan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampelna nyaéta kelas IV-A salaku kelas eksperimen jeung kelas IV-B salaku kelas kontrol. Prosés diajar ngawengku orientasi masalah, panalungtikan kelompok, eksplorasi bareng, presentasi hasil, sarta réfleksi nu difasilitasi ku kuis dina Quizizz. Modél Pangajaran Berbasis Masalah Berbantuan Quizizz ngadorong siswa pikeun leuwih aktip, mikir kritis, jeung gawé bareng dina ngaréngsékeun masalah anu ditepikeun dina prosés pangajaran. Salajengna, ngagunakeun aplikasi Quizizz nyiptakeun lingkungan diajar anu pikaresepeun, ningkatkeun motivasi sareng keterlibatan murid sapanjang prosés diajar. Ku kituna, pendekatan pangajaran ieu, nu ngagabungkeun pemecahan masalah jeung gamification, éféktif dina ngaronjatkeun kualitas pembelajaran kelas Hasil panalungtikan nunjukkeun yén nilai uji t pretest nyaéta 0,784 nu nuduhkeun euweuh bédana awal nu signifikan. Sedengkeun nilai uji t posttest nya éta 0,783, nu nuduhkeun aya bédana signifikan dina hasil ahir. Effect size nu dihontal nyaéta 1,25, nu kaasup kana kategori pangaruh nu gedé. Ku kituna, modél PBL dibantu ku Quizizz épéktif pikeun ningkatkeun hasil diajar PPKN murid SD.

Kecap Pamageuh: Problem Based Learning, Quizizz, hasil diajar PPKN.