



The Effect of PBL Learning Model and Quizizz Paper Mode on the Learning Outcomes of Students in Social Studies Class IV

Pengaruh Model Pembelajaran PBL dan Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Pelajaran IPS Kelas IV

Okta Pramudita^{1)*}, Akhmad Junaedi¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Semarang

*Correspondence: oktapramudita82@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted to identify the impact of the Problem Based Learning model and Quizizz Paper Mode media on the learning outcomes of fourth grade elementary school students in social studies subject matter. The background of this research is the need for innovative approaches that can enhance students' active participation and improve their learning outcomes. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two classes that received different treatments. A total of 46 respondents participated in the study, consisting of fourth grade elementary school students. Pretest and posttest were used as research instruments, with data analysis including normality test, homogeneity test, and the Mann-Whitney test. The findings revealed a significant difference between the experimental and control classes (Sig. value $0.000 < 0.05$), indicating that the applied learning model and media had a positive effect on Quizizz Paper Mode into social studies learning, which has not been widely examined previously, particularly at the elementary school level. This study recommends the implementation of instructional strategies that align with students' characteristics and the use of interactive media to support a more effective learning process.

Keywords: Problem Based Learning; Quizizz Paper Mode; Learning Outcomes

ABSTRAK

Studi ini dilakukan guna mengidentifikasi dampak PBL dan sarana Quizizz Paper Mode pada hasil belajar siswa kelas IV SD pada muatan pelajaran IPS. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya pendekatan inovatif yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan capaian belajar siswa. Jenis pendekatan yang diterapkan pada studi ini ialah kuantitatif dengan quasi experiment design, dengan melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda. Penelitian ini melibatkan sebanyak 46 responden yang terdiri dari peserta didik kelas IV SD. Pretest dan posttest dijadikan sebagai instrumen pada penelitian ini, dengan analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji Mann-Whitney. Temuan studi mengidentifikasi yakni adanya variasi nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (skor Sig. $0.000 < 0.05$), yang mengidentifikasi bahwa model pembelajaran dan media yang diterapkan berpengaruh positif pada hasil belajar. Keterlibatan dari kajian ini bertempat pada integrasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran IPS yang belum banyak dikaji sebelumnya, khususnya pada sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta memanfaatkan media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: *Problem Based Learning; Quizizz Paper Mode; Hasil Belajar*

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah suatu prosedur yang didesain guna menolong seseorang dalam mendapatkan dan mengoptimalkan kemampuan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses pendidikan yang disusun oleh guru dengan tujuan meningkatkan aspek moral dan intelektual peserta didik, sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan yang mereka miliki (Rahayu et al., 2022). Melalui proses pembelajaran, peserta didik dapat

mengembangkan moral keagamaan, meningkatkan keterlibatan dalam aktivitas, serta menumbuhkan kreativitas melalui interaksi dan pengalaman belajar (Tibahary, 2018).

Keberhasilan proses pembelajar diukur berdasarkan capaian belajar murid yang memenuhi standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai minimal sebesar 75 (Fitnanto & Dewi, 2024). Capaian belajar berkaitan dengan perolehan yang diperoleh murid sesudah menjalani kegiatan belajar dalam periode waktu tertentu. Di samping itu, hasil belajar dapat merefleksikan seberapa besar upaya peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (Yandi et al., 2023). Proses penilaian berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan peserta didik dalam proses pencapaian target pembelajaran melalui kegiatan belajar (Hasanah & Nursalam, 2020).

Hasil belajar peserta didik ditentukan oleh sejumlah faktor termasuk strategi pembelajaran, model pembelajaran, materi yang disampaikan, serta alat yang dimanfaatkan oleh pendidik guna mendukung pemahaman dan memperoleh target belajar (Suryani et al., 2023). Kegiatan belajar akan menjadi semakin bermakna apabila peserta terlibat secara aktif dalam pemecahan permasalahan yang dihadapi. Keterlibatan peserta didik pada pemecahan masalah dimaksudkan untuk mendorong pemahaman yang lebih luas dan analitis terhadap mata pelajaran (Santosa, 2022). Berdasarkan *output* pengamatan dan tanya jawab dengan pendidik kelas IV SDN Purwoyoso 02, didapat fakta keterlibatan aktif murid pada aktivitas pencarian solusi masih tergolong rendah. Murid masih cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih menunggu arahan dari guru tanpa menunjukkan inisiatif untuk mengemukakan pendapat atau mencari solusi secara mandiri.

Penggunaan model pembelajaran yang kreatif serta transformatif sangat dibutuhkan guna peningkatan hasil belajar. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efisien dan sejalan terkait level kecakapan murid yaitu *Problem Based Learning* (PBL) (Santi et al., 2023). Penerapan model tersebut memfokuskan pada kontribusi murid secara langsung selama berlangsungnya aktifitas belajar guna mencapai solusi yang selaras dengan target belajar (M. Sari & Rosidah, 2023). Strategi PBL ialah pendekatan yang menyajikan permasalahan nyata guna diselesaikan melalui proses berpikir analitis dan kritis. Permasalahan yang diberikan dalam model ini berasal dari situasi yang relevan dengan pengalaman peserta didik, sehingga penerapannya mampu memberikan kesempatan bagi peserta didik menyelesaikan berbagai persoalan yang mungkin ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Faudziah & Budiman, 2023).

Permasalahan tersebut dapat berupa permasalahan sosial yang biasa dihadapi oleh peserta didik, seperti keragaman budaya dan kearifan lokal, pemahaman terhadap lingkungan dan masyarakat di berbagai tingkat wilayah (N. Anggraeni et al., 2022). Pembelajaran mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia memiliki peranan strategis dalam menumbuhkan rasa nasionalisme peserta didik, meningkatkan pemahaman mereka terhadap budaya sekitar, serta membentuk sikap saling menghormati dalam keberagaman di masyarakat (N. O. Anggraeni et al., 2023). Dalam pendidikan formal, permasalahan-permasalahan sosial tersebut dipelajari di dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengaitkan berbagai konsep yang dipelajari peserta didik dengan konteks lingkungan sekitar, sehingga dapat mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan sosial (Ipas et al., 2024). Oleh sebab itu, pemakaian strategi PBL saat aktifitas belajar IPS bertujuan guna mengarahkan peserta didik dalam mengidentifikasi serta menyelesaikan permasalahan sosial yang sesuai dengan situasi nyata. Proses ini dilakukan secara aktif dan selaras dengan mengacu pada ciri khas materi yang diajarkan, guna mendukung kompetensi yang diharapkan (Setiawan & Mulyati, 2020).

Mengacu *output* pengamatan dan tanya jawab di kelas IV SDN Purwoyoso 02 menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi IPS, khususnya tentang keragaman budaya dan kearifan lokal masih rendah. Hal ini disebabkan oleh padatnya materi dan pemanfaatan media pembelajaran yang masih tradisional, seperti buku dan papan tulis. Pembelajaran pun cenderung satu arah, sehingga minat dan partisipasi peserta didik kurang. Oleh sebab itu, selain model pembelajaran yang sesuai, media pembelajaran interaktif juga dibutuhkan sebagai upaya untuk memperkuat minat serta pemahaman akademik peserta didik secara lebih mendalam. Penggunaan media pembelajaran dinilai tepat karena sejalan dengan tahap perkembangan anak. Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran menjadi elemen penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran (Novitasari et al., 2023). Quizizz merupakan sarana aktifitas belajar yang penerapannya melibatkan teknologi.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis permainan edukatif yang bersifat naratif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan (N. Sari et al., 2023). Quizizz merupakan platform yang mendorong aktifitas belajar dengan memfasilitasi teknologi penyusunan konsep, asesmen, serta isian singkat yang diilustrasikan dengan tampilan visual yang memikat (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020). Pemanfaatan Quizizz dapat dilakukan melalui berbagai perangkat, seperti laptop, telepon genggam, dan inovasi terbaru berupa penggunaan kertas barcode sebagai alternatif dalam mengakses platform tersebut (Pamungkas, M.A., Raharjo, 2024). Quizizz menghadirkan fitur baru yang dikenal sebagai "Paper Mode", yang memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam melakukan penyelesaian soal secara konvensional dengan memanfaatkan kertas. Fitur Quizizz Paper Mode memungkinkan interaksi antara peserta didik dan guru berlangsung dengan perantara pertanyaan dan jawaban yang disajikan pada tampilan digital, sementara peserta didik menunjukkan kertas barcode yang diberikan guru dan menuliskan jawaban mereka pada kertas yang sudah disediakan (Fauziah & Sofian Hadi, 2023).

Quizizz Paper Mode ketika diintegrasikan bersama model *Problem Based Learning* menunjukkan potensi yang kuat pengoptimalan capaian belajar murid di berbagai muatan pelajaran dan jenjang pendidikan. *Problem Based Learning* menekankan partisipasi langsung murid saat menyelidiki serta menemukan solusi yang kontekstual, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemanfaatan elemen-elemen interaktif dan atraktif yang tersedia di Quizizz Paper Mode (Wijaya et al., 2024). Temuan ini diperkuat oleh hasil studi sebelumnya dengan judul "The Problem-Based Learning Model Assisted by Quizizz Papermode Improves Critical Thinking Ability in Mathematics Learning" oleh Fariha & Andrijati (2024) menunjukkan strategi PBL berbantuan Quizizz Paper Mode mampu mendorong pengoptimalan kecakapan *critical thinking* murid. Studi tersebut menitikberatkan pada aspek kognitif tingkat tinggi, sedangkan penelitian ini menekankan pada capaian hasil belajar secara umum. Selain itu, mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian juga berbeda, penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini berfokus pada muatan pelajaran IPS.

Merujuk pada uraian latar belakang, penelitian ini difokuskan pada topik berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran PBL dan Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Pelajaran IPS Kelas IV". Studi ini bertujuan guna menelaah dampak dan keefektifan strategi penerapan PBL dan sarana Quizizz Paper Mode tpada capaian belajar murid kelas IV dalam muatan pelajaran IPS kelas.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experiment design* dan memanfaatkan metode *non-equivalent control group*. Pada pendekatan ini, subjek penelitian ditetapkan dalam kelompok tanpa menggunakan teknik pemilihan acak. Studi dilaksanakan mengikutsertakan 2 grup subjek, yakni satu grup yang mendapatkan perlakuan atau grup eksperimen dan grup lainnya sebagai grup kontrol. Rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

No	Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
1	Experiment	O ₁	X ₁	O ₂
2	Control	O ₃		O ₄

(Sumber: Sugiyono dalam Rachmayani & Setyasto, 2025)

Keterangan :

- O₁: pretest kelas eksperimen
- O₂: posttest kelas eksperimen
- O₃: pretest kelas kontrol
- O₄: posttest kelas kontrol

X₁: perlakuan aktifitas belajar memanfaatkan model PBL dan media *Quizizz Paper Mode*

Partisipan pada kajian ini yakni total murid kelas IV SDN Purwoyoso 02, dengan 23 murid di kelas IV.A dan 23 murid di kelas IV.B. Ada 2 variabel bebas dalam kajian ini, yakni model pembelajaran *Problem Based Learning* dan sarana *Quizizz Paper Mode*. Adapun, variabel dependennya berupa hasil belajar peserta didik. Prosedur pengambilan informasi pada kajian ini mencakup metode tes dan non-tes. Strategi non-tes terdiri wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes dilaksanakan dengan memanfaatkan *pretest* dan *posttest*. Di samping itu, pengujian terhadap validitas dan reliabilitas penting dilakukan guna menjamin ketepatan dan keandalan instrumen dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun data *output* uji validitas dan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

No	Aspek Analisis	Hasil
1	Validitas Soal	Sejumlah 37 soal dinyatakan valid
2	Reliabilitas Soal	0.796 (Tinggi)

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis butir soal *pretest* dan *posttest* di kelas V SDN Purwoyoso 02 menggambarkan yakni dari 50 soal yang diujikan, sebanyak 37 soal dikatakan valid, adapun 13 soal tidak memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, secara keseluruhan instrument *pretest* dan *posttest* telah pantas digunakan sebab sesuai standar keabsahan. Selain itu, nilai reliabilitas yang diperoleh sebesar 0.796 mengidentifikasi bahwa instrument tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Data pada studi ini merujuk pada *output* yang didapat dari *pretest* dan *posttest* murid di kelas eksperimen, serta *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol. Analisis data pada studi ini mencakup analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial, yang terdiri uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas) serta berlanjut pada tahap uji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Studi ini bermaksud guna mengidentifikasi adakah dampak dari model pembelajaran PBL dan *Quizizz Paper Mode* pada capaian belajar murid kelas IV pada muatan pelajaran IPS. Setelah data penelitian terkumpul, tahap berikutnya yakni melakukan analisis data guna mengidentifikasi komparasi capaian belajar antara grup eksperimen dan grup kontrol.

Analisis Deskriptif

Analisis data secara deskriptif menghasilkan temuan sebagai berikut, dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics		
	N	Mean
Pretest Eksperimen	23	77.17
Posttest Eksperimen	23	88.26
Pretest Kontrol	23	68.91
Posttest Kontrol	23	77.17
Valid N (listwise)	23	

Sebagaimana tercantum pada Tabel 3, skor rata-rata yang didapat dari hasil uji *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan yang jauh, yakni skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen melebihi kelas kontrol, yakni 77.17 kelas eksperimen dan 68.91 kelas kontrol. Terlihat juga, yakni sesudah dibagikan tindakan skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol juga berlainan. Rataan kelas eksperimen > kelas kontrol, yakni 88.26 kelas eksperimen dan 77.17 kelas kontrol.

Analisis Statistrik Inferensial

Hasil analisis inferensial disajikan sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna menilai apakah informasi capaian belajar kelas IV di pelajaran IPS konsep keragaman budaya dan kearifan lokal berdistribusi normal atau tidak. Di bawah ini dipaparkan *output* uji normalitas, dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas	.183	23	.044	.893	23	.018
	Eksperimen						
	Posttest Kelas	.241	23	.001	.852	23	.003
	Eksperimen						
Kontrol	Pretest Kelas	.261	23	.000	.838	23	.002
	Posttest Kelas	.228	23	.003	.876	23	.009

Karena jumlah sampel perkelasnya hanya berjumlah 23 orang, maka penelitian ini memanfaatkan uji *Shapiro-Wilk*. Tabel 4 memperlihatkan yakni *output* uji normalitas dengan memanfaatkan *Shapiro-Wilk* mengidentifikasi informasi capaian belajar murid di kelas eksperimen dan kontrol tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimanfaatkan guna menunjukkan yakni sampel yang digunakan mempunyai tingkat variasi yang serupa dengan populasi asalnya. *Levene Statistic* digunakan sebagai alat analisis untuk menguji homogenitas dalam studi ini. Adapun hipotesis yang dimanfaatkan pada kajian ini ialah: H_0 menyatakan varian antara grup eksperimen dan grup kontrol yakni homogen, sedangkan H_1 menyatakan bahwa varian antara kedua kelompok terpilih tidak homogen. *Output* uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.624	1	44	.209
	Based on Median	.461	1	44	.501
	Based on Median and with adjusted df	.461	1	32.621	.502
	Based on trimmed mean	1.350	1	44	.251

Tabel 5 memperlihatkan hasil uji homogenitas dengan nilai Levene sebesar 1.624 dan signifikasni 0.209. Karena nilai $\text{Sig.} > \alpha = 0.05$, akibatnya yakni gagal menolak H_0 . Artinya, varian data antara kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Mengacu dari uji prasyarat memperlihatkan yakni informasi tida lolos uji normalitas. Oleh karena itu, analisis data dilakukan melalui pendekatan nonparametric berupa uji *Mann-Whitney*. Adapun hasil uji *Mann-Whitney* dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics	
Hasil Belajar	
Mann-Whitney U	88.000
Wilcoxon W	364.000
Z	-3.961
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Mengacu Tabel 6, didapat skor Asymp. Sig. (2-tailed) yakni $0.000 < \alpha = 0.05$. Hal ini memperlihatkan bahwa ditemukan selisih yang krusial antara hasil belajar murid yang mendapatkan perlakuan dan tanpa mendapatkan perlakuan.

Pembahasan

Penelitian ini difokuskan pada pengkajian pengaruh strategi PBL dan sarana *Quizizz Paper Mode* pada capaian belajar murid kelas IV di SDN Purwoyoso 02. Dari *output* uji validitas yang sudah diselesaikan, 37 butir soal dinyatakan valid dari total 50 butir soal. Selanjutnya, dari 37 soal tersebut dipilih sebanyak 20 butir soal yang telah mewakili seluruh indikator yang disusun sebelumnya. Lalu dilaksanakannya uji validitas, akibatnya diterapkan uji reliabilitas. Dari uji reliabilitas yang dilaksanakan, didapat skor yakni 0.796, nilai ini menggambarkan yakni instrument ini memiliki tingkat reliabel yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. Kemampuan awal murid di kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui melalui rataan skor *pretest*. Rataan skor *pretest* pada kelas eksperimen yakni 77.17, adapun pada kelas kontrol yakni 68.91. Situasi ini menggambarkan yakni kecakapan awal murid di kelas eksperimen masih di atas kelas kontrol.

Lalu ditemukan rataan skor *pretest*, tahap berikutnya kelas menerima perlakuan pembelajaran yang berbeda selama tiga hari antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada akhir pelaksanaan, murid diberikan soal *posttest* guna mengukur hasil belajar setelah dibagikan pemberian dengan strategi PBL dan sarana *Quizizz Paper Mode*. *Output posttest* menunjukkan skor rataan pada kelas eksperimen yakni 88.26 dan skor rataan pada kelas kontrol yakni 77.17. Kondisi ini menggambarkan terdapat pengaruh positif terhadap penguasaan materi keragaman budaya dan kearifan lokal antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Data *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan kemudian diobservasi lewat uji prasyarat sebelum dilakukannya penetapan hipotesis. Studi ini menerapkan uji prasyarat yakni uji normalitas serta homogenitas.

Pengujian normalitas terhadap data *posttest* dengan metode *Shapiro-Wilk* menghasilkan skor signifikansi yakni 0.003 kelas eksperimen dan 0.009 kelas kontrol. Karena seluruh skor Sig. < 0.05 , akibatnya data *posttest* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene Test* menghasilkan skor Sig. *based on mean* sebesar 0.209, yang berarti data dari kedua kelompok bersifat homogen (Sig. > 0.05). Berdasarkan temuan tersebut, hipotesis diuji melalui pendekatan non-parametrik *Mann-Whitney*. Hasil pengujian menggambarkan skor Asymp. Sig. (2-tailed) di atas skor signifikansi, yakni $\alpha = 0.05$ ($0.000 < \alpha = 0.05$). Akibatnya hasil analisis mengidentifikasi adanya perbedaan krusial pada capaian belajar antara murid di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Merujuk pengolahan informasi statistik yang diperoleh maka penerapan PBL dan sarana pembelajaran *Quizizz Paper Mode* memberikan pengaruh terhadap capaian belajar murid kelas IV SDN Purwoyoso 02 pada muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya dan kearifan lokal. Penggunaan PBL dan sarana *Quizizz Paper Mode* membuat peserta minat belajar murid meningkat dan memengaruhi hasil belajarnya. Penggunaan media *Quizizz* yang menyajikan kuis interaktif serta materi yang menarik sehingga berpotensi meningkatkan suasana pembelajaran yang kondusif, atraktif, dan efektif (Namira et al., 2024). Sebagaimana yang dijelaskan Ananda Afriyan Wahyu & Rahman (2023) bahwa keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran tidak terlepas dari antusiasme dan semangat peserta didik, khususnya dalam merespons penggunaan media *Quizizz*. Media ini memberikan pengalaman belajar dengan keunikan tersendiri yang berpotensi menumbuhkan keterkaitan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Kondisi tersebut menyoal efek baik pada peningkatan pengetahuan dan capaian belajar murid, serta mendukung efektivitas peran guru dalam pembelajaran.

Di sisi lain pengimplementasian PBL dan media *Quizizz Paper Mode* sangat sesuai pada perkembangan murid di kelas IV SD. Peserta didik keals IV SD telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka menggunakan proses asimilasi, yaitu memproses informasi baru berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki. Oleh karena itu, penerapan PBL dan sarana *Quizizz Paper Mode* dinilai tepat, karena selaran terkait level pertumbuhan kognitif dan kecakapan berpikir murid pada usia tersebut (Kanastren et al., 2023).

KESIMPULAN

Studi ini memberikan gambaran bahwa pendekatan pembelajaran yang sesuai mampu menyumbangkan efek yang optimal pada capaian belajar murid. Temuan ini menegaskan yakni aktifitas belajar yang dirancang untuk mengikutsertakan murid dengan langsung mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar. Secara teori, hal ini memperkuat pandangan bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga cara atau sarana yang dimanfaatkan pada saat aktifitas belajar. Secara praktis, hasil ini menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih strategi yang sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mengintegrasikan media pembelajaran digital interaktif, seperti *Quizizz Paper Mode* guna meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Pihak sekolah disarankan menyediakan pelatihan berkala untuk guru dalam meningkatkan literasi teknologi, sehingga mendukung pengelolaan pembelajaran berbasis digital yang adaptif. Lebih jauh, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital dan penguatan literasi teknologi di lingkungan sekolah dasar, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21. Meskipun demikian, penelitian ini belum mengkaji lebih dalam bagaimana hasil belajar dipengaruhi dalam jangka panjang, serta bagaimana metode ini bekerja di berbagai kondisi atau mata pelajaran lain. Hal tersebut dapat menjadi peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas pemahaman tentang efektivitas pendekatan pembelajaran dalam berbagai situasi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ananda Afriyan Wahyu, H. H. S. S., & Rahman, I. H. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Disertai Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No.38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2)(38), 18270–18274. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9259>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Fariha, N. I., & Andrijati, N. (2024). *The Problem-Based Learning Model Assisted by Quizizz Papermode Improves Critical Thinking Ability in Mathematics Learning*. 8(3), 499–507.
- Faudziah, W. S., & Budiman, I. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SD. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.272>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat *Quizizz Paper Mode* dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Fitnanto, E. C. A., & Dewi, N. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis TaRL pada Pembelajaran IPA Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 442–451.
- Hasanah, K., & Nursalam. (2020). EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi VOLUME 7 No. 1 Mei 2020 ISSN: 1858-005X. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi* VOLUME, 7(1), 20–28.

- Ipas, M., Dasar, S., Guru, P., Dasar, S., & Mangkurat, U. L. (2024). *Meningkatkan aktivitas dan keterampilan kerja sama siswa menggunakan model pembelajaran*. 09(September).
- Kanastren, O. R., Andriani, A. E., & Setyawati, M. U. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas V. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(1), 32–46.
- Namira, A. N., Siregar, D. C., Alia, R., & Sipahutar, R. R. (2024). *Quizizz Paper Mode Media Development Material Diversity Culture and Wisdom Local Class IV MIN 9 Medan*. 4(02), 458–464. <https://doi.org/10.58471/jms.v4i02>
- Novitasari, D., Ansori, I., & Widagdo, A. (2023). Effectiveness of a Problem-Based Learning Model with Quizizz Learning Media on Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 1179–1185. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.6329>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460.
- Rachmayani, I., & Setyasto, N. (2025). *Effectiveness of Learning Outcomes through Problem-Based Learning Model Utilizing Augmented Reality (AR) Technology in Grade IV Material on the Form of Matter and its Changes in the Ki Hadjar Dewantara Group*. 11(3), 408–419. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10332>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Santi, M. D., Nursyahidah, F., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. *Journal on Education*, 5(4), 12272–12280. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2199>
- SANTOSA, A. W. (2022). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Kelas V Sd Negeri Sudimoro 2 Tahun Ajaran 2021/2022. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 234–239. <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i2.1345>
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>
- Sari, N., Murdiono, M., Nurdiansyah, E., & Erlande, R. (2023). *Using Quizizz Application as an Evaluation Media for Online Learning in Citizenship Education Courses*. 15(4), 6615–6622.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Suryani, D. D., Setyawati, R. D., & Roshayanti, F. (2023). Pengaruh Model Pbl Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 776–788. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1359>
- Tibahary, A. R. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif Muliana. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(03), 54–64.
- Wijaya, I., Putra, Y. Y., Muhammadiyah, U., Belitung, B., & Tengah, B. (2024). MODEL PBL BERBANTUAN QUIZZ MODE. 7(2), 92–110.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>