



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
APLIKASI QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
KELAS IV MI KHADIJAH KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH :
SITI ROUDHOTUL FIRDAUSYAH
22101013068**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

Abstrak

Firdausyah, Roudhotul Siti. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV MI Khadijah Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

Kata kunci : *Problem Based Learning*, Media *Quizizz*, Hasil Belajar IPAS

Masalah utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Khadijah Kota Malang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penerapan model PBL berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari Hasil belajar siswa yang tergabung pada kelas eksperimen yang menggunakan *quizizz* menunjukan rata-rata nilai *posttest* sebesar 92,50 dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 100. Hasil pada kelas kontrol cenderung lebih rendah, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang semangat. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol adalah 70,14, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 85. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,692 ($> 0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa varians antar kedua kelompok adalah *homogen*. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media interaktif seperti *quizizz* memberikan dampak yang positif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Abstrak

Firdausyah, Roudhotul Siti. 2025. *The Effect of the Problem-Based Learning (PBL) Model Assisted by the Quizizz Application on the Learning Outcomes of Grade IV IPAS Students at MI Khadijah Malang City. Undergraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Advisor 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd.*

Keywords: *Problem-Based Learning, Quizizz Media, IPAS Learning Outcomes.*

The main problem in this research is to find out whether there is an effect of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by the quizizz application on the IPAS learning outcomes of Grade IV students at MI Khadijah Malang City. This study aims to analyze the extent to which the application of the Quizizz-assisted PBL model can improve student learning outcomes. This is an experimental research using a nonequivalent control group design. The subjects were Grade IV students divided into two groups: the experimental group and the control group. Data collection was carried out through pretests and posttests. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results showed that the application of the PBL model assisted by quizizz had a positive effect on student learning outcomes. This is evident from the posttest average score of the experimental class, which was 92.50, with the lowest score being 75 and the highest 100. The results in the control class were lower, with some students appearing less focused and less enthusiastic. The average posttest score in the control class was 70.14, with a minimum score of 60 and a maximum of 85. The hypothesis test showed a significance value of 0.692 (> 0.05), indicating that the variance between the two groups was homogeneous. These data indicate that learning supported by interactive media such as quizizz has a more positive impact compared to conventional learning.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring kondisi kemajuan teknologi saat ini, terutama di bidang pendidikan, pemerintah berupaya untuk mengubah sistem pendidikan menjadi berbasis teknologi. Melalui transformasi ini, diharapkan proses belajar di sekolah kini semakin menyenangkan, mudah dijangkau oleh seluruh siswa, dan terbuka dalam pelaksanaannya tanpa mengabaikan prinsip-prinsip pengajaran yang sudah berjalan dengan baik. Pada dasarnya tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2023 adalah menciptakan generasi cerdas, berkarakter, dan berperadaban luhur demi kemajuan bangsa. Pemerintah Indonesia secara berkala melakukan evaluasi dan perubahan kurikulum guna meningkatkan kualitas pendidikan dan menjawab tantangan global (Manalu et al., 2022).

Di MI Khadijah Kota Malang, penerapan Kurikulum Merdeka sudah mulai berjalan, termasuk pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Namun, dalam praktiknya, tantangan dalam penyampaian materi IPAS masih terjadi, terutama pada aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS

Salah satu alternatif solusi adalah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang

berpusat pada penyelesaian masalah nyata. Melalui model ini, siswa dilibatkan secara aktif untuk menggali informasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Model PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif siswa (Sari et al., 2024).

Sebagai pelengkap model pembelajaran tersebut, penggunaan media berbasis teknologi seperti aplikasi *quizizz* dapat menjadi pendukung yang efektif. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru memberikan soal secara *real-time* dengan tampilan menarik. Media ini mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Hafiyya & Hadi, 2023).

Penelitian ini sejalan juga dilakukan oleh Aisyah (2019), yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang di kelas V SD Negeri 04 Garegeh. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *t* dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), di mana nilai *t* hitung sebesar 7,36 lebih besar daripada *t* tabel sebesar 1,6694. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model PBL termasuk dalam kategori sangat tinggi. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100, skor terendah 64, dan rata-rata nilai kelas sebesar 82,30. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terbukti mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Penelitian yang dilakukan diantaranya dilakukan oleh (Prayogi et al., 2023) berfokus pada peningkatan hasil siswa dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ananda et al., 2023) yaitu penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan *quizizz* terbukti memberikan dampak yang signifikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Lider (2022), yang memfokuskan kajiannya pada implementasi model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *quizizz* dalam upaya mendorong capaian belajar matematika. Temuan penelitian tersebut membuktikan bahwa model PBL yang didukung dengan *quizizz* secara efektif dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas belajar, sehingga berkontribusi terhadap capaian belajar yang maksimal.

Selanjutnya temuan penelitian yang dilakukan oleh Sukartini (2022), menitikberatkan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPS di jenjang SMP. Berdasarkan penelitian tersebut, terbukti strategi pembelajaran model PBL yang didukung seperti *quizizz* membantu mendorong capaian belajar peserta didik secara signifikan. persamaan penelitian dengan yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *quizizz* dan sama-sama meneliti hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Mata et al., 2023) yaitu berfokus pada peningkatan hasil dan minat belajar

siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran aplikasi *quizizz*, pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berdampak positif terhadap hasil dan minat belajar siswa.

Melalui penggabungan model pembelajaran PBL dan media Quizizz, diharapkan proses belajar IPAS menjadi lebih bermakna, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21. Pendekatan ini memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan teori dengan praktik, belajar melalui pengalaman, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV MI Khadijah Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional?
2. Bagaimana media *quizizz* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Khadijah Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *quizizz* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Khadijah Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat berperan dalam memperluas kajian teoritis terkait implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *quizizz*, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik untuk menambah wawasan dan sebagai acuan dalam menentukan model dan media pembelajaran

- b. Bagi siswa

Diharapkan penerapan model ini dapat membangkitkan semangat serta meningkatkan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

- c. Bagi penulis

dapat menjadi wadah ilmiah terhadap pengetahuan yang di pelajari selama menempuh pendidikan S1.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas yakni : model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung dengan aplikasi *quizizz* terbukti mempengaruhi yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MI Khadijah Kota Malang.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari potensi perbedaan pemahaman, peneliti telah membatasi definisi istilah-istilah yang terkait dengan judul sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan yang memberikan penekanan siswa untuk berperan aktif. Pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan yang memerlukan pemecahan masalah. pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:
 - a. Orientasi siswa pada masalah
 - b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
 - c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
 - d. Mengembangkan dan menyajikan karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
2. Aplikasi *quizizz* sebuah aplikasi pendidikan yang menghubungkan unsur permainan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara online. Dalam penelitian ini, aplikasi *quizizz* digunakan sebagai alat bantu untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang diajarkan melalui model PBL.

3. Perolehan hasil belajar IPAS mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ini akan diukur melalui tes yang terdiri dari soal pilihan ganda yang mencakup materi yang diajarkan selama pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan *quizizz*.

Indikator hasil belajar IPAS yakni :

- a. Kompetensi pengetahuan
- b. Komentensi ketrampilan
- c. Kompetensi sikap



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dan analisis data yang telah dilakukan di MI Khadijah Kota Malang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang tergabung pada kelas eksperimen yang menggunakan *quizizz* menunjukkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 92,50 dengan nilai terendah 75 dan tertinggi 100. Tentunya siswa juga terlihat lebih antusias, aktif, dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, hasil pada kelas kontrol yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, tingkat keterlibatan siswa cenderung lebih rendah, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang semangat. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol adalah 70,14, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 85. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media interaktif seperti *quizizz* memberikan dampak yang positif dibandingkan pembelajaran konvensional.
2. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan hasil 0,692 ($>0,05$) yaitu kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji ini terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar setelah diterapkannya media *quizizz*. Dengan asumsi lain, bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di MI Khadijah Kota Malang.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil yang telah diperoleh dari penelitian ini, peneliti akan memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk siswa, diharapkan agar terus meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar, serta berani menjelajahi hal-hal baru yang dapat memperluas wawasan. Karena proses belajar tidak hanya terbatas pada apa yang diajarkan di kelas, tetapi juga bisa dilakukan secara mandiri melalui berbagai media dan teknologi yang bisa digunakan saat ini.
2. Untuk pengajar, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti *quizizz* sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga para siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta membuat suasana didalam kelas yang awalnya membosankan menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.
3. Untuk peneliti selanjutnya, semoga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pembanding dan bahan referensi untuk mengembangkan mengembangkan penelitian di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan inovasi media dalam pembelajaran. Penelitian ini juga bisa dipakai menjadi acuan untuk menyempurnakan metode atau pendekatan yang digunakan agar lebih sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa di era *digital* saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmad, M. A., Mustari, M., Putra, M. A., Arif, T. A., Fadollah, I., & Sila, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 344. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1462>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Ananda, A. W., Suryanti, H. H. 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), 18270–18274.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni, Z. (2018). *Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi: prigram peningkatan kompetensi pembelajaran berbasis zonasi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh penggunaan webquiz quizizz terhadap hasil belajar sosiologi siswa di sma n 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183.
- Dewi, S. S., Chasanatun, F., & Pradana, L. N. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 978–984.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39–46.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Halimah, N., & Adiyono, A. (2022). Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 2(1), 160–167.
- Magdalena, I., Prasasti, D., Nurrohmah, N., & Awalina, F. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Siswa SDN Pinang 2. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(1), 106–119.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Mata, P., Ipas, P., Kelas, D., & Sdn, I. V. (2023). *Peningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Quiziz*. 2(1), 186–194.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Prayogi, I., Armis, A., & Solfitri, T. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii-1 Smp Peranap. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2415. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.6695>
- Sari, E. P., Sari, M., & Salamah, S. (2024). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Suhu dan perubahannya Kelas VII. *JKIP Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 300–309. <https://doi.org/10.55583/jkip.v4i2.816>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen penelitian*.
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. Sesiomedika.
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51.
- Yusuf, S. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*.