

## **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb SDI Al Madina Dengan Menggunakan Model Pbl Berbantuan Media Quiziz**

**Wahyu Adi Saputro<sup>1</sup>, Arfilia Wijayanti<sup>2</sup>, Khoiruliono Abdullah<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50125

<sup>3</sup>SDI Al Madina Semarang, Semarang, 50236

[\\*wahyuadisaputro27@gmail.com](mailto:wahyuadisaputro27@gmail.com)<sup>1</sup>, [arfiliawijayanti@upgris.ac.id](mailto:arfiliawijayanti@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [irul087@gmail.com](mailto:irul087@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal itu disebabkan oleh peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih banyak berbicara, pasif dan tidak banyak terlibat aktif selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VB pada mata pelajaran IPAS di SDI Al Madina Semarang menggunakan model pembelajaran problem based learning berbantuan media Quiziz. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Al Madina Semarang pada kelas VB yang berjumlah 28 peserta didik. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak II siklus, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Data dari hasil tes peserta didik dianalisis untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, Berdasarkan rata-rata presentase hasil belajar IPAS pada kegiatan Pra siklus mencapai 64,64 %, kemudian siklus I mencapai presentase 67,67%, dan pada pelaksanaan siklus II mencapai 76,25%. Berdasarkan dari hasil tersebut, Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media quiziz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VB Pada mata pelajaran IPAS di SDI Al Madina Semarang.

**Kata kunci:** Problem base Learning, Quiziz, Hasil Belajar

### **ABSTRACT**

*This research is based on the learning outcomes of students in science and science subjects. This is caused by students who are less active in the learning process. Students still talk a lot, are passive and are not actively involved during the implementation of learning activities. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of VB class students in social studies subjects at SDI Al Madina Semarang using a problem-based learning model assisted by Quiziz media. This research was carried out at SDI Al Madina Semarang in class VB with 28 students. This type of research uses classroom action (PTK) research which is carried out as many as two cycles, the data collection techniques used are observation, documentation, and tests. Data from student test results were analyzed to obtain the results of this study. Based on the results of the study, based on the average percentage of social science learning outcomes in Pre-cycle activities reached 64.64%, then the first cycle reached a percentage of 67.67%, and in the implementation of the second cycle reached 76.25%. Based on these findings, the conclusion in this study is that the application of the problem based learning (PBL) learning model assisted by quizizz media can improve learning outcomes VB class students in the science and science subject at SDI Al Madina Semarang.*

**Keywords:** Problem base Learning, Quiziz, Learning Outcomes

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fase penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan dan keterampilan dasar Peserta didik. Adanya perubahan kurikulum merupakan wujud penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum K13 sekarang mulai beralih pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada Peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi minat dan bakatnya. Guru dan pihak sekolah juga diberi kebebasan untuk memastikan pembelajaran yang cocok untuk Peserta didiknya. Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar secara optimal akan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. (Sugih dkk, 2023) Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaharuan yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS yang diintegrasikan menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS memegang peran signifikan dalam membangun pemahaman Peserta didik tentang lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka.

Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar Peserta didiknya. Menurut (Rahman, 2021) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh Peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar tersebut berupa indikator sejauh mana Peserta didik telah menguasai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan dalam suatu proses pembelajaran. Kemampuan atau penguasaan tersebut dapat dilihat beberapa aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki oleh Peserta didik (Winasih et al., 2023)

Hasil belajar yang diperoleh Peserta didik tentunya variatif, ada yang tinggi maupun rendah. Berdasarkan data di lapangan, masih banyak temuan yang menunjukkan bahwa hasil belajar Peserta didik cenderung rendah. Seperti temuan dari (Susilowati, 2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar Peserta didik pada kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar diketahui kurang maksimal, dimana masih ditemukan banyak kesulitan yang dirasakan oleh Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat Peserta didik yang belum mencapai kriteria minimal serta hasil yang didapat belum sesuai dengan harapan guru dan Peserta didik itu sendiri.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar Peserta didik. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar Peserta didik adalah metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered). Dalam metode ini, guru lebih banyak berperan aktif menyampaikan materi sementara Peserta didik cenderung pasif menerima informasi. Akibatnya, Peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, yang nantinya berdampak pada rendahnya pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari (Zulfa et al., 2023). Pendapat tersebut didukung oleh (Sulistiana, 2022) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar Peserta didik disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru lebih mendominasi kegiatan belajar, sehingga Peserta didik tidak aktif berpartisipasi. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa variasi, yang membuat Peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi.

Permasalahan lain yang sering menjadi penyebab rendahnya hasil belajar Peserta didik adalah tidak adanya media pembelajaran yang dihadirkan dalam kelas. Dalam kenyataannya, guru masih belum mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi Peserta didiknya, dimana kebanyakan guru tidak menggunakan media dan sumber pembelajaran yang tepat ketika mengajar (Sihombing dkk, 2023)

Sehingga secara garis besar, rendahnya hasil belajar Peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor penting. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Guru seringkali menggunakan metode yang monoton tanpa inovasi atau variasi yang bisa menarik perhatian Peserta didik. Kedua, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat Peserta didik menjadi kurang semangat dalam belajar.

Hal ini menyebabkan Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran Peserta didik dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada Peserta didik (student-centered), di mana Peserta didik dihadapkan pada suatu masalah nyata yang harus dipecahkan. Melalui proses pemecahan masalah ini, Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan kolaboratif dan komunikatif. Menurut Duch, Allen, dan White dalam (Robiyanto, 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning* atau PBL) menciptakan kondisi yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta kemampuan memecahkan masalah kompleks yang ada dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran ini mendorong Peserta didik untuk mengembangkan budaya berpikir yang kuat. Dalam proses pembelajaran PBL, Peserta didik dituntut untuk berperan aktif. Sehingga, pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru. Dengan cara ini, Peserta didik menjadi lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam berbagai materi pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Isma dkk, 2021) dimana hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang diimbangi dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif serta peran aktif Peserta didik pada proses pembelajaran PBL. Namun, penerapan PBL saja mungkin belum cukup untuk memaksimalkan hasil belajar Peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikombinasikan dengan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Menurut Rahmawati dkk, (2022) Dalam tantangan zaman yang semakin modern dan tingkat perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Guru juga dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar di kelas. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran yang efisien, efektif, dan inovatif.

Teknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru salah satunya adalah Quizizz. Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran PBL. Menurut Adam dalam (Citra & Rosy, 2020) Quizizz merupakan sebuah permainan digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan gadget. Quizizz menyediakan kuis interaktif yang dapat diakses secara daring, memungkinkan Peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Fitur-fitur seperti feedback instan, leaderboard, dan time-bound questions dalam Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan Peserta didik dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain sebagai media pembelajaran, Quizizz juga dimanfaatkan sebagai media penilaian berbasis digital. Hal tersebut bisa menjadi solusi bagi guru yang selama ini melakukan penilaian hasil belajar Peserta didik atau tes secara konvensional yaitu berbasis kertas (paper based test), dimana guru juga membutuhkan waktu lebih lama untuk mengoreksi jawaban secara manual (Rahmawati dkk, 2022). Sebaliknya, dengan menggunakan Quizizz, score Peserta didik akan langsung diketahui setelah selesai pengerjaan soal yang dapat dilihat pada leaderboard sesuai dengan urutan peringkatnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Islam Al Madina Semarang, ditemukan bahwa hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih belum memuaskan. Data menunjukkan bahwa masih banyak Peserta didik kelas VB memperoleh nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, peran Peserta didik dalam proses pembelajaran juga terlihat kurang aktif. Peserta didik cenderung pasif, terlihat dari keengganan mereka dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Lebih

jauh lagi, Peserta didik jarang bertanya kepada guru tentang materi yang belum mereka pahami, menunjukkan kurangnya rasa ingin tahu dan inisiatif dalam belajar. Peserta didik juga masih cenderung malas dalam menggali kemampuan berpikir mereka selama proses pembelajaran. Mereka seringkali hanya menerima informasi secara pasif tanpa mencoba untuk memahami lebih dalam atau mengembangkan pemikiran kritis mereka. Faktor-faktor ini secara keseluruhan mengakibatkan rendahnya hasil belajar Peserta didik, karena mereka tidak terlibat secara aktif dan kritis dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran PBL yang dibantu oleh media Quizizz dalam upaya meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas VB SD Islam Al Madina Semarang pada mata pelajaran IPAS. Melalui penerapan PBL, Peserta didik diajak untuk belajar secara aktif dengan memecahkan masalah, sementara Quizizz digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dinamika pendidikan saat ini menuntut perubahan yang signifikan dalam pendekatan pengajaran. Di era digital, teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan teknologi digital, seperti aplikasi pendidikan dan platform e-learning, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi Peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada Peserta didik menjadi semakin relevan dalam mendukung keterlibatan aktif Peserta didik. Metode ini tidak hanya mengharuskan Peserta didik untuk belajar secara mandiri tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang sangat diperlukan di abad ke-21.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Quiziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VB pada Mata Pelajaran IPAS SD Islam Al Madina Semarang”.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada periode semester 2 tahun ajaran 2023/2024 di kelas VB SD Islam Al Madina Semarang. SD Islam Al Madina Semarang beralamat di jalan Menoreh Utara Ix No.57, Kecamatan Gajah Mungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Focus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quiziz* pada kelas VB di SDI Al Madina Semarang yang berjumlah 28 peserta didik.

Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes yang dilakukan pada aktivitas pembelajaran di kelas yang sesuai dengan keadaan sebenarnya dan relevan dengan penelitian yang dilaksanakan.

Model PTK dalam penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggart. Kemmis dan Mc Tanggart dalam (Nugrahani, 2014:40) menyatakan bahwasannya ada empat tahapan yang meliputi perencanaan (planning), penerapan Tindakan (act), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus, kegiatan dalam semua siklus mengacu pada kegiatan perencanaan, setelah proses perencanaan. Kemudian dilanjutkan dengan penerapan tindakan dengan melaksanakan pembelajaran. Selanjutnya dilaksanakan pengamatan daaris etiap proses pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran dan refleksi. Refleksi dilakukan untuk menjadi dasar acuan sebagai pelaksanaan Langkah selanjutnya yang akan dilakukan.

Teknik analisis data penelitian ini diperoleh dari analisis data hasil belajar Peserta didik. Hasil belajar Peserta didik diperoleh oleh peneliti dari kegiatan belajar yang dilakukan selama prasiklus sampai pada siklus II. Dalam melakukan analisis data dari hasil belajar Peserta didik, peneliti menggunakan rumus berikut sebagai acuan dalam melakukan analisis data presentase hasil belajar. Berikut rumusnya.:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keberhasilan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil presentase hasil belajar Peserta didik kelas VB dengan minimal 70%, dengan peserta didik mencapai nilai hasil belajar dengan presentase 70% yang menandakan bahwa peningkatan hasil belajar Peserta didik kelas VB dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning di SD Islam Al Madina dapat dikatakan berhasil dan perlakuan pada kelas VB dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Keberhasilan dalam penelitian tidak terjadi jika hasil belajar Peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajar. Adapun hasil belajar Peserta didik dapat digolongkan dengan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategori hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada table 1.

**Tabel 1.** Pedoman Kategori Hasil Belajar

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Kategori Hasil Belajar</b>
90 -100	Sangat tinggi
80 - 89	Tinggi
65 -79	Sedang
40 - 64	Rendah
0 - 39	Sangat Rendah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari kondisi awal sebelum diberlakukannya perlakuan penelitian tindakan kelas. Peneliti melakukan pras siklus pada kelas VB SD Islam Al Madina Semarang. Pra penelitian ini dilakukan 1 kali yang bertujuan untuk menemukan penyebab masalah yang ada di kelas VB pada mata pelajaran IPAS yang menyebabkan hasil belajar Peserta didik menjadi rendah dan banyak Peserta didik yang mendapatkan nilai masih berada dibawah KKM.

Data hasil belajar pada prasiklus mata pelajaran IPAS, Dimana model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media quiziz belum diterapkan. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Perbandingan Pra siklus dan Siklus I

<b>Pencapaian</b>	<b>Pra siklus</b>	<b>Siklus I</b>
Peseta didik tidak tuntas	22	18
Peseta didik tuntas	6	10
Rata-rata	64,64 %	67,67%
Presentase Ketuntasan	21 %	64 %

Berdasarkan Table 2. Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem based learning berbantuan media quiziz pada mata pelajaran IPAS materi Jenis-jenis sampah, dampak sampah, dan cara dalam mengurangi sampah. Hasil pengamatan pada siklus I. Peserta didik nampak masih belum mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan dari table diatas, data menunjukkan nilai rata-rata yang telah meningkat jika dibandingkan dengan pra siklus. Nilai rata-rata siklus I dicapai oleh

peserta didik sebesar 67,67%. Peserta didik yang mendapatkan nilai Tuntas sebanyak 10 Peserta didik atau 35% dari jumlah 28 Peserta didik. Hasil ini menandakan kurang memuaskan karena belum mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasar evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem based learning berbantuan media quiziz pada mata pelajaran IPAS materi Interaksi dan aktivitas manusia serta permasalahan lingkungan yang muncul data dapat dilihat pada table 3 sebagai berikut:

**Tabel 3.** Perbandingan Siklus I dan Siklus II

<b>Pencapaian</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Peseta didik tidak tuntas	18	5
Peseta didik tuntas	10	23
Rata-rata	67,67 %	76,25 %
Presentase Ketuntasan	64 %	82 %

Berdasar tabel 3. Pada Siklus II, Peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang dibantu oleh media Quizizz dalam mata pelajaran IPAS dengan topik Interaksi dan aktivitas manusia serta permasalahan lingkungan yang muncul.

Terlihat bahwa nilai rata-rata yang dicapai Peserta didik pada Siklus II meningkat dari siklus I dan mencapai nilai rata-rata sebesar 76,25%, dari total 28 Peserta didik, 23 Peserta didik atau 82% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 Peserta didik atau sebanyak 18% belum mencapai ketuntasan. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 23 Peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 5 Peserta didik belum mencapai KKM. Mengingat keberhasilan pelaksanaan Siklus II, peneliti dan kolaborator sepakat untuk menghentikan penelitian tindakan kelas ini pada tahap Siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VB SDI A I Madina dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media quiziz. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan dari Gambar 1. menunjukkan bahwa pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VB yang memuaskan. Dari gambar tersebut juga menunjukkan bahwa terbukti adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan hasil tersebut, berarti penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDI Al Madina Semarang.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan serta data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II, berikut kesimpulan yang dapat diambil:

1. Pada pra siklus, metode pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quiziz belum diterapkan. Hasil belajar Peserta didik kelas VB SDI Al Madina Semarang pada tahap pra-siklus masih rendah. Dari 28 Peserta didik , hanya 6 Peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 22 Peserta didik lainnya belum memenuhi KKM dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 21%.
2. Pada siklus I, model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quiziz mulai diterapkan. Hasil belajar Peserta didik mengalami peningkatan. Dari 28 Peserta didik, 10 Peserta didik berhasil memenuhi KKM, sedangkan 18 Peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah KKMd. Tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 36%. Meskipun ada peningkatan, siklus II tetap diperlukan karena indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai.
3. Pada siklus II, model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quiziz* diterapkan kembali. Hasil belajar Peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai tingkat ketuntasan klasikal mencapai 82%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quiziz* pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media Quiziz dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas VB Pada mata pelajaran IPAS di SDI Al Madina Semarang. Ketuntasan klasikal yang awalnya hanya 21% meningkat menjadi 82% pada akhir siklus II. Model pembelajaran ini mendorong keterlibatan Peserta didik dalam interaksi dan cara berpikir dalam pemecahan masalah, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan hidayah-Nya sehingga Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDI Al Madina dengan Menggunakan Model *problem based learning* Berbantuan Media Quiziz” dapat diselesaikan. Dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum., selaku Rektor Universitas PGRI Semarang,
2. Bapak Prof. Dr. Harjito, M.Hum., selaku Direktur Pascasarjana Universitas PGRI Semarang.
3. Bapak Dr. Aryo Andri Nugroho, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPG Universitas PGRI Semarang.
4. Ibu Arfilia Wijayanti M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan laporan Tindakan kelas (PTK) ini. Penelitian
5. Seluruh dosen Pendidikan Profesi Guru Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar yang telah memberikan ilmu dan sabar dalam mendidik.
6. Bapak Alek Budi Santoso, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDI Al Madina Semarang yang telah memberikan kesempatan dan tempat untuk pengambilan data dalam kegiatan ini.
7. Bapak Khoiruliono Abdullah, S.Pd., sebagai Guru Pamong yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan laoran Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.
8. Seluruh peserta didik kelas VB SDI Al Madina Semarang
9. Semua pihak yang telah membantu, memberikan semangat dan motivasi untuk peneliti. Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki sehingga penelitian ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala masukan sangat penulis harapkan. Akhirnya semoga laporan PTK ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” 2021, November, 289–302.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 1).
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam



- Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sulistiana, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Blimbing Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 127–133. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.5>
- Susilowati, D. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar Pembelajaran IPAS pada Kemampuan Literasi Sains dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(2), 111-117.
- Winasih, E. W., Parji, & Malawi, I. (2023). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Ix Smpn 4 Karang Anyar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 429–441. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.150>
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>