

Efektivitas Model Problem Based Learning dengan Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD

Herlina Dyah Rosyita¹, Anita Puspitorini²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI, Kota Kediri, Indonesia

²SD Negeri Gempolan, Kabupaten Kediri, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan kuis interaktif dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Penelitian dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung di kelas V SDN Gempolan, yang terletak di Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 18 peserta didik. Riset ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk aktivitas guru dan peserta didik, kuesioner untuk mengukur motivasi belajar, serta evaluasi mengenai hasil belajar. Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada semua aspek: aktivitas guru meningkat dari 65% menjadi 100%, aktivitas peserta didik dari 65% menjadi 100%, motivasi belajar peserta didik dari 69,5% naik menjadi 91,25%, serta ketuntasan hasil belajar dari 67% meningkat menjadi 94%. Penemuan ini mengonfirmasi bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dilengkapi dengan kuis interaktif sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan capaian belajar peserta didik. Oleh karena itu, model ini sangat cocok dijadikan strategi pembelajaran aktif dalam pelajaran IPAS dan mata pelajaran kontekstual lainnya.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Kuis Interaktif, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of implementing the Problem-Based Learning (PBL) model combined with interactive quizzes in improving students' academic achievement at the elementary school level. The research was conducted using a Classroom Action Research (CAR) approach in Grade V at SDN Gempolan, located in Gurah District, Kediri Regency, East Java, during the even semester of the 2024/2025 academic year. The study involved 18 students as participants. It consisted of two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used in this study included observation sheets for teacher and student activities, questionnaires to assess learning motivation, and evaluations of learning outcomes. The findings indicated significant improvements across all measured aspects: teacher activity increased from 65% to 100%, student activity from 65% to 100%, student learning motivation from 69.5% to 91.25%, and learning outcome mastery from 67% to 94%. These results confirm that the implementation of the PBL model supported by interactive quizzes is highly effective in enhancing student participation, motivation, and academic performance. Therefore, this model is well-suited as an active learning strategy for Science and Social Studies (IPAS) and other contextual subjects.

Keyword: Problem Based Learning, Interactive Quiz, Learning Outcomes

Info Artikel:

Diterima: 16-05-2025

Direvisi: 30-05-2025

Revisi diterima: 11-05-2025

Rujukan: Rosyita, H. D., & Puspitorini, A. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning dengan Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 297–309.

<https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i2.1459>

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



PENDAHULUAN

Pendidikan di era *modern* memerlukan perubahan dalam cara kita belajar, beralih dari metode yang pasif dan terfokus pada guru menuju pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pengetahuan. Namun, dalam kenyataannya, banyak kegiatan belajar di sekolah masih menggunakan cara konvensional yang tidak melibatkan peserta didik secara maksimal (Sani, 2014). Sebagai dampaknya, peserta didik sering kali tampak kurang termotivasi, tidak mendalami materi, dan hasil belajarnya pun jauh dari optimal. Ini merupakan tantangan signifikan yang harus segera diatasi untuk menghasilkan pengalaman belajar yang berarti dan bermanfaat.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam merespons tantangan pendidikan pada era modern adalah *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) memosisikan permasalahan sebagai titik awal proses pembelajaran, yang bertujuan sebagai pendorong peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, serta mencari solusi secara mandiri. Meskipun demikian, implementasi *Problem Based Learning* (PBL) di lapangan kerap memerlukan dukungan sistem evaluasi yang mampu mempertahankan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memberikan umpan balik secara real-time. Dalam konteks ini, pendidik memiliki peran interaktif yang krusial. Melalui pemanfaatan teknologi, kuis interaktif tidak hanya sebagai instrumen evaluatif, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi digital menjadi solusi potensial. Kuis interaktif, seperti yang tersedia melalui platform Wordwall, Kahoot!, Quizizz, dan sejenisnya, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui elemen gamifikasi dan umpan balik langsung (Abdillah, *et.al.*, 2022). Ketika dipadukan dengan *Problem Based Learning* (PBL), kuis interaktif tidak hanya menjadi alat asesmen formatif, tetapi juga dapat memperkuat proses refleksi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran secara menyenangkan dan efektif.

Dalam upaya memperkuat landasan teoritik dan kontekstual penelitian ini, sejumlah kajian terdahulu mengenai implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) telah dianalisis secara kritis. Penelitian Khakim, (2022). menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar PPKn namun, pendekatan yang digunakan masih terbatas pada strategi pembelajaran konvensional tanpa dukungan media evaluatif berbasis teknologi, sehingga belum menyentuh aspek interaktivitas digital yang saat ini

menjadi kebutuhan esensial dalam pembelajaran modern. Selanjutnya, Susanti (2024). penggunaan *Based Learning* (PBL) memang menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman siswa, tetapi inovasi tersebut bersifat visual statis dan belum memungkinkan umpan balik langsung atau respons adaptif terhadap performa belajar peserta didik secara real-time. Sementara itu, Prasetyo, T., & Nisa, K. (2018) menyoroti peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui *Problem Based Learning* (PBL), namun masih belum terlihat dalam hal pengintegrasian sistem evaluasi formatif berbasis teknologi yang dapat menguatkan keterlibatan kognitif peserta didik secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun ketiga penelitian tersebut telah memberikan kontribusi berarti dalam penguatan efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL), masih terdapat celah yang relevan untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks integrasi teknologi digital sebagai alat evaluatif yang interaktif dan real-time. Maka dari itu, penelitian ini hadir untuk menawarkan kontribusi kebaruan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang secara sistematis dipadukan dengan kuis interaktif berbasis digital, guna mengatasi keterbatasan yang ditemukan dalam studi-studi sebelumnya.

Urgensi penelitian ini terletak pada upaya untuk mengidentifikasi model pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga relevan dengan karakteristik generasi digital masa kini. Integrasi antara *Problem Based Learning* (PBL) dan kuis interaktif dipandang sebagai sebuah inovasi dalam praktik pendidikan yang memiliki potensi signifikan, meskipun kajian empiris terkait penerapannya di lingkungan sekolah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting guna menyediakan dasar empiris mengenai efektivitas sinergi kedua pendekatan tersebut dalam konteks pembelajaran..

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan kuis interaktif dalam meningkatkan hasil belajar para siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan metode pengajaran yang kreatif dan menarik, serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi siswa di masa depan..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan suatu model pembelajaran dalam pengaturan kelas yang sebenarnya. Lokasi penelitian berada di SDN Gempolan selama tahun ajaran 2024/2025 pada semester genap. SDN Gempolan bertempat di Desa Gempolan, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur, dengan Kode Pos 64181. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 18 peserta didik kelas V. Material yang difokuskan peneliti adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi tentang distribusi flora dan fauna di Indonesia, dengan mengimplementasikan sebuah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang sudah dirancang secara mendetail oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas empat tahapan sesuai dengan model tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar, skenario *Problem Based Learning* (PBL), serta instrumen evaluasi berupa kuis interaktif yang dikembangkan melalui aplikasi digital seperti Wordwall. Tahap pelaksanaan melibatkan penyajian permasalahan kontekstual kepada peserta didik yang diselesaikan secara kolaboratif, dan diakhiri dengan pelaksanaan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman mereka. Proses observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru mitra dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pencatatan aktivitas pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik. Pada tahap refleksi, peneliti akan melakukan analisis terhadap proses pelaksanaan dan hasil pembelajaran sebagai dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini menyoroti empat aspek utama yang diamati, yaitu: (1) aktivitas guru di dalam penerapan *Problem Based Learning* (PBL), (2) keterlibatan peserta didik selama pengajaran, (3) penerapan kuis interaktif sebagai alat evaluasi formatif, dan (4) hasil belajar peserta didik. Instrumen yang dipergunakan melibatkan lembar observasi untuk guru dan peserta didik, soal evaluasi hasil belajar, kuis interaktif digital, serta catatan lapangan dan jurnal refleksi. Data dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Data kuantitatif dihimpun dari hasil tes peserta didik dan dianalisis menggunakan rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, dan perbandingan skor antar siklus. Ketuntasan belajar ditentukan jika setidaknya 75% peserta didik memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

yang telah ditentukan. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan refleksi dianalisis dengan cara deskriptif untuk menilai pola perilaku belajar, keterlibatan peserta didik, serta efektivitas model yang diimplementasikan.

Diharapkan penelitian ini dapat memberi wawasan empiris tentang keefektifan penerapan *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan kuis interaktif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi penyebaran flora dan fauna. Selain itu, temuan dari studi ini diharapkan menjadi pedoman dalam pengembangan strategi pengajaran yang aktif, menarik, dan sesuai karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan kuis interaktif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gempolan. Fokus pengamatan terdiri dari empat aspek utama, yaitu aktivitas guru, aktivitas peserta didik, motivasi belajar peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Berikut disajikan data masing-masing aspek beserta pembahasannya.

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan untuk melihat sejauh mana guru melaksanakan pembelajaran tersebut sesuai dengan sintaks *Problem Based Learning* (PBL). Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru dalam dua siklus:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

	Siklus I	Siklus II
Skor Aktivitas Guru	13	20
Persentase Skor Perolehan	65%	100%
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus I ke siklus II, dari 65% menjadi 100%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam menerapkan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dan memanfaatkan kuis interaktif secara tepat.

2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik dilakukan untuk mengetahui keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berbasis masalah dan kuis interaktif. Berikut hasil pengamatannya:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

	Siklus I	Siklus II
Persentase Skor Perolehan	65%	100%
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Persentase aktivitas dari peserta didik meningkat yang awalnya 60% menjadi 95%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Hasil Motivasi Belajar Peserta didik

Motivasi peserta didik diukur melalui angket dengan menggunakan skala Likert. Hasil angket disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Peserta didik

	Siklus I	Siklus II
Persentase Skor Perolehan	69,5%	91,25%
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Peningkatan motivasi belajar dari 68% menjadi 89% menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif memberikan dampak positif terhadap minat dan semangat belajar peserta didik.

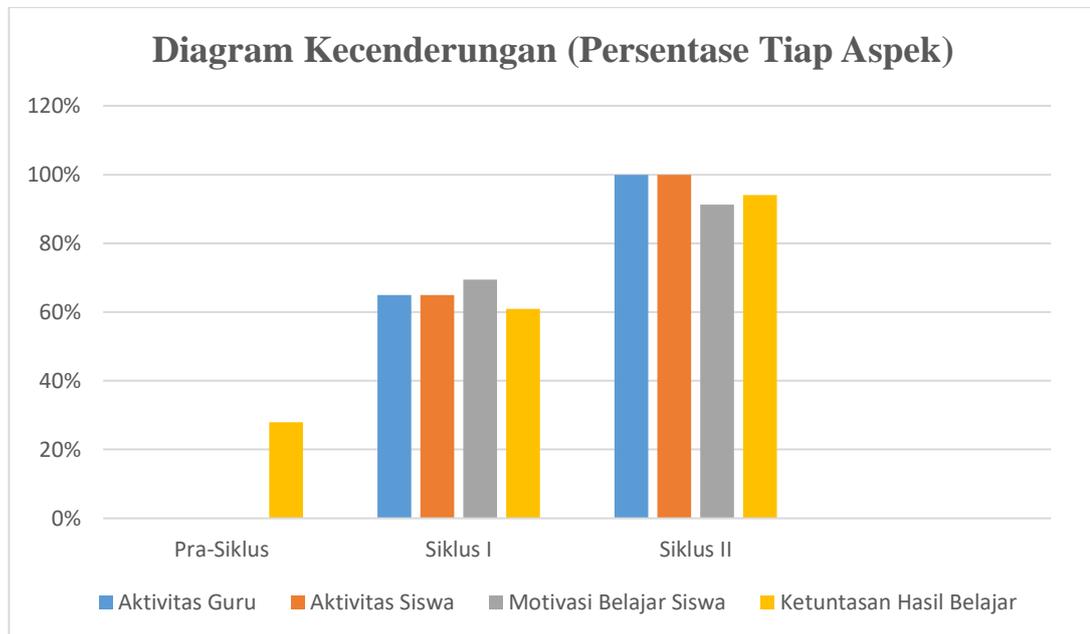
4. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar dilakukan pengukuran melalui tes objektif di akhir tiap siklus. Berikut datanya:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

	Siklus I	Siklus II
Jumlah Peserta didik yang Tuntas	11 peserta didik	17 peserta didik
Persentase Ketuntasan	61%	94%

Ketuntasan belajar terjadi peningkatan drastis dari 28% di pra-siklus menjadi 94% di siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara *Problem Based Learning* (PBL) dan kuis interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.



Gambar 1. Diagram Kecenderungan (Persentase Tiap Aspek)

Dari diagram kecenderungan, terlihat bahwa setiap aspek mengalami peningkatan yang stabil dan progresif. Kecenderungan dari 65% ke 100% menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini mencerminkan bahwa guru berhasil menguasai dan mengimplementasikan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dengan lebih baik pada siklus II. Aktivitas seperti memberi petunjuk, memfasilitasi diskusi, dan mengevaluasi hasil belajar dilakukan lebih sistematis dan sesuai langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL). Peningkatan dari 65% ke 100% menunjukkan bahwa peserta didik mampu beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Pada siklus II, peserta didik lebih aktif berdiskusi, berani mengajukan pertanyaan, dan tertarik menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui kuis interaktif. Ini mengindikasikan keberhasilan menciptakan *student-centered learning environment*.

Peningkatan motivasi dari 69,5% menjadi 91,25% mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang dikombinasikan dengan kuis interaktif berdampak positif terhadap minat dan perhatian peserta didik. Unsur kompetisi, visualisasi kuis, serta kejelasan tujuan pembelajaran menjadi pemicu motivasi intrinsik. Rata-rata nilai meningkat dari 76,67 (67% ketuntasan) pada siklus I menjadi 85 (94% ketuntasan) pada siklus II. Ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan kuis interaktif efektif dalam membangun pemahaman konsep. Peserta didik tidak monoton menghafal, tetapi mampu

mengaplikasikan pengetahuan terhadap situasi nyata (kontekstual). Tren ini menggambarkan efektivitas intervensi tindakan (*Problem Based Learning* (PBL) dengan kuis interaktif) yang dilaksanakan oleh peneliti dalam dua siklus. Penerapan yang konsisten dan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I terbukti menjadi kunci keberhasilan siklus II.

Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Pada tahap pertama, persentase ketercapaian aktivitas guru tercatat sebesar 65%, yang dikategorikan dalam tingkat “cukup”. Meskipun guru telah mulai menerapkan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), masih terdapat sejumlah kelemahan, seperti kurang optimalnya fasilitasi diskusi antar peserta didik serta dominasi guru dalam penyampaian materi. Kendala utama yang dihadapi adalah proses adaptasi terhadap peran baru sebagai fasilitator, khususnya dalam mendorong peserta didik aktif menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pada tahap kedua, aktivitas guru menunjukkan peningkatan signifikan, mencapai 100% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan materi, memberikan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis, serta membimbing peserta didik dalam proses eksplorasi dan refleksi.

Peningkatan ini sejalan dengan Amri, Rifaldi, & Malik, (2025) menyatakan bahwa dalam model *Problem Based Learning* (PBL), guru perannya sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar melalui penyajian masalah kontekstual yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik pada pembelajaran tematik di SD. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Okta, Fathani, & Sari (2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan pedagogis guru, karena mendorong guru untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan interaktif serta kemampuan pemecahan masalah.

2. Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik pada siklus pertama diklasifikasikan dalam kategori “cukup” sesuai tingkat pencapaian sebesar 65%. Beberapa peserta didik masih menunjukkan sikap pasif, belum terbiasa pada pendekatan pembelajaran berbasis masalah, serta belum seluruh anggota kelompok terlibat secara aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Meskipun kuis interaktif telah digunakan, keterlibatan peserta didik secara menyeluruh masih belum optimal. Pada siklus kedua, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan signifikan, mencapai 100% dan tergolong dalam kategori “sangat baik”. Seluruh peserta didik aktif berpartisipasi ketika diskusi kelompok, menyelesaikan tugas berbasis masalah, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kuis interaktif. Terjadi perubahan positif dalam perilaku belajar, dari yang semula pasif menjadi lebih aktif dan kolaboratif. Peserta didik tidak monoton menjadi pendengar, tetapi terlibat dalam proses diskusi, pemecahan masalah, dan partisipasi aktif melalui media kuis interaktif. Penggunaan kuis digital seperti Wordwall, Kahoot, atau Quizizz memberikan rangsangan yang bersifat kompetitif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan fokus dan semangat belajar peserta didik.

Temuan tersebut selaras dengan pendapat Auliah & Izzah (2024) menyatakan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) mampu memberikan pengalaman belajar yang menantang, mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi, berdiskusi, dan membangun pemahaman melalui kerja kelompok. Penelitian yang dilakukan Sihombing (2024) juga menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik meningkat secara signifikan ketika model *Problem Based Learning* (PBL) dipadukan media digital, yang memperkuat partisipasi serta keterlibatan kognitif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Puji Cahyani & Ahmad (2024) menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, mampu berpikir kritis, serta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam capaian akademik setelah mengikuti pembelajaran berbasis masalah. Persamaan ini menguatkan fondasi teoretis bahwa model PBL relevan diterapkan pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual dan pemecahan masalah, seperti IPAS dan IPS.

Namun demikian, yang menjadi nilai kebaruan dari penelitian ini bukan semata-mata hasil yang serupa, melainkan bagaimana hasil tersebut dicapai melalui proses yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan kata lain, persamaan hasil ini justru menegaskan validitas model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar, sementara integrasi sistem evaluatif digital dalam penelitian ini memperluas cakupan efektivitas

model tersebut, sehingga menghasilkan inovasi berbasis data yang lebih holistik. Hal ini memperkuat kontribusi penelitian dalam konteks pengembangan praktik pembelajaran abad ke-21 yang memadukan pendekatan pedagogis dan teknologi interaktif secara sinergis.

3. Motivasi Belajar Peserta didik

Motivasi untuk belajar di kalangan peserta didik berada di angka 69,5%, yang dapat dianggap cukup. Pada awal sesi pembelajaran, peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi, namun konsentrasi mereka mulai berkurang saat kegiatan berlangsung, terutama saat diskusi kelompok berlangsung lebih lama dari biasanya. Kuis interaktif belum digunakan secara maksimal sebagai alat pendorong untuk belajar. Namun, motivasi belajar meningkat hingga mencapai 91,25% (dalam kategori sangat baik). Kuis interaktif yang telah diperbarui menjadi lebih menarik, karena dilengkapi dengan elemen visual dan persaingan yang sehat, membuat peserta didik lebih antusias dan terfokus pada proses belajar. Peserta didik memperlihatkan sikap positif terhadap materi pelajaran IPAS. Peserta didik mampu menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran berkat tantangan untuk memecahkan masalah dan penggunaan kuis interaktif yang menarik. Hal ini memberikan solusi terhadap pertanyaan tentang bagaimana *Problem Based Learning* (PBL) dengan kuis interaktif meningkatkan motivasi belajar.

Menurut teori motivasi belajar yang dijelaskan oleh Uno (2015), motivasi muncul ketika peserta didik merasa ingin tahu dan tertarik dengan materi yang diajarkan. Dukungan dari kuis interaktif juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian oleh Dayeni, Irawati, & Yennita, (2017) memperkuat hasil ini dengan menyatakan bahwa pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis digital meningkatkan motivasi belajar, karena rasa memiliki kontrol dan terlibat dalam proses pembelajaran pada peserta didik.

4. Hasil Belajar Peserta didik

Nilai rata-rata pelajar pada siklus I tercatat sebesar 76,67, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 67%. Terdapat peningkatan dibandingkan dengan pra-siklus (nilai rata-rata 62 dan ketuntasan 28%), namun angka tersebut masih

belum memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan (ketuntasan minimal 85%). Rata-rata nilai pelajar meningkat menjadi 85, dan ketuntasan klasikal melonjak hingga 94%. Semua indikator pembelajaran telah tercapai. Sebagian besar peserta didik mampu mengidentifikasi distribusi flora dan fauna, menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi, serta menyajikan hasil diskusi kelompok dengan baik. Peningkatan prestasi akademik dari nilai rata-rata 62 (pra siklus) menjadi 85 (saat siklus II) serta peningkatan tingkat ketuntasan dari 28% menjadi 94% mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan *Problem Based Learning* (PBL) dan kuis interaktif tidak hanya memperbaiki proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan pengetahuan peserta didik. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian mengenai seberapa efektif model ini dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Bruner dan diperkuat oleh pandangan Piaget menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi saat peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung serta interaksi sosial. Dalam temuan penelitian yang dilakukan oleh (Bambang, 2022) yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Musi terhadap Hasil Belajar pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar”, menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pendekatan PBL mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, terlibat dalam pemecahan masalah, serta mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam melalui aktivitas kolaboratif. Persamaan dalam hasil ini menunjukkan bahwa model PBL memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk diterapkan di berbagai bidang studi dan mampu meningkatkan pencapaian akademik secara signifikan.

Yang menjadi letak kebaruan dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil positif tersebut diperoleh melalui strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, yakni melalui pengintegrasian kuis interaktif berbasis digital sebagai bagian dari sistem evaluasi. Jika dalam penelitian sebelumnya peningkatan hasil belajar dicapai dengan bantuan media konvensional seperti papan Musi, maka dalam penelitian ini pencapaian tersebut diperkuat melalui asesmen formatif berbasis digital yang menyediakan umpan balik langsung,

memperkuat keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kontekstual. Dengan demikian, kesamaan hasil antara kedua penelitian justru menjadi penguat terhadap kontribusi teoritis *Problem Based Learning* (PBL), sementara perbedaan pendekatan dalam mencapai hasil tersebut merupakan aspek inovatif yang memperluas relevansi penerapan *Problem Based Learning* (PBL) di era transformasi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian serta pembahasan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan kuis interaktif terbukti efektif meningkatkan pencapaian belajar peserta didik kelas V di SDN Gempolan pada materi penyebaran flora dan fauna di Indonesia. Peningkatan terlihat secara signifikan pada empat aspek utama, yaitu aktivitas guru, aktivitas peserta didik, motivasi belajar, dan hasil belajar. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 65% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, sementara aktivitas peserta didik meningkat dari 60% menjadi 95%. Rata-rata motivasi belajar pada peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang cukup berarti, yaitu dari 68% menjadi 89%. Selain itu, hasil belajar pada peserta didik meningkat dari nilai rata-rata 62 pada pra-siklus menjadi 84 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan mencapai 94% pada akhir tindakan.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini telah tercapai, yaitu untuk mengidentifikasi dan membuktikan efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan kuis interaktif dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Penerapan model ini tidak hanya memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, serta semangat belajar yang lebih tinggi. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis masalah dan teknologi digital sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.

- Amri, H., Rifaldi, R., & Malik, A. (2025). Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *JURNAL SARAWETA*, 3(1), 61-75.
- Asido, B. T. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Musi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 87–95. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v1i1.106>
- Auliah, F. D., & Izzah, A. (2024, August). Mengoptimalkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Problem Based Learning Berpendekatan Education For Sustainable Development. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 462-473).
- Dayeni, F., Irawati, S., & Yennita, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 28-35.
- Khakim, N., Santi, N. M., US, A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013. Jakarta: Kata Pena, 34.
- Okta, I. M., Fathani, A. H., & Sari, F. K. (2024). Model Problem-Based-Learning (Pbl) Solusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(13).
- Prasetyo, T., & Nisa, K. (2018). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar dan rasa keingintahuan siswa. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 83-93.
- Puji Cahyani, V., & Ahmad, F. (2024). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil belajar dan Motivasi Siswa. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(2), 76–82. <https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.155>
- Sihombing, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMAN 11 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(2), 53-59.
- Susanti, A. I. (2024). Dampak Positif dan Negatif Digitalisasi Pendidikan.
- Uno, B. (2015). Hamzah. 2013. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.