

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU *QUIZIZZ* DAN DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA

Aulia Rahma Pratiwi¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Lina Putriyanti³⁾

DOI [10.26877/malihpeddas.v15i1.23859](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v15i1.23859)

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat serta media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Quizizz* dan diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental jenis *one-group pretest-posttest design*. Populasi seluruh siswa kelas V tahun 2024/2025, dengan jumlah sampel 17 siswa yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Adapun data dan sumber data dibagi menjadi 2 yaitu primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji *t-test*, uji N-Gain, dan uji ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,35 dan *posttest* sebesar 83,82. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan Ha diterima artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah diterapkan model PBL berbantu *Quizizz* dan diorama. Nilai N-Gain sebesar 0,6634 tergolong dalam kategori sedang artinya cukup efektif. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 17% *pretest* menjadi 88% *posttest*. Dengan demikian, model pembelajaran PBL berbantu media *Quizizz* dan diorama terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Quizizz*, Diorama, Hasil Belajar

History Article

Received 24 Juni 2025

Approved 2 Juli 2025

Published 30 Juli 2025

How to Cite

Pratiwi, R, A. Subekti, E, E. & Putriyanti, L. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Quizizz* dan Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa. *Malih Peddas*, 15(1), 24-33



Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No 24 Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ aulia225566@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan topik yang menarik dan selalu relevan untuk dibahas karena dengan upaya dalam pendidikan, diharapkan akan tercapai tujuan yang diinginkan (Astriany, 2016: 177). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan didefinisikan sebagai suatu tindakan yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang aktif, yang membantu siswa mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, proses belajar harus melibatkan siswa secara aktif agar mereka bukan hanya menerima informasi, tetapi juga menjadi pelajar yang aktif.

Menurut Madhakomala (2022: 166) menyatakan bahwa ada beberapa perbedaan antara kurikulum merdeka dan kurikulum yang sebelumnya diterapkan. Di dalam kurikulum merdeka, pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dilakukan melalui kegiatan yang aktif serta menekankan pada hasil belajar. Kegiatan pembelajaran memerlukan siswa agar terciptanya kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa (Fahrezi, 2020: 415). Oleh karena itu, diharapkan adanya penggabungan akan mendorong siswa untuk dapat mempelajari lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Adanya perbedaan implementasi kurikulum merdeka tersebut diperlukan sebuah penyesuaian baik oleh guru maupun siswa, karena akan memberikan pengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang didapat oleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar dan menyelesaikan evaluasi. Penilaian ini dapat berfungsi sebagai umpan balik atau tindak lanjut untuk menilai seberapa baik siswa menguasai materi pelajaran (Subekti, 2022: 347).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko khususnya pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Peneliti melakukan pengambilan data nilai siswa pada muatan pelajaran IPAS, berdasarkan data tersebut diketahui bahwa tidak semua siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPAS adalah 70, dari siswa kelas V yang berjumlah 17 siswa dengan rata-rata nilai kelas 68,11%. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 5 siswa sedangkan 12 siswa lainnya mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan oleh guru kelas ketika proses pembelajaran kurangnya penerapan model dan media pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran berpusat pada guru seperti metode ceramah yang jarang melibatkan siswa. Metode yang digunakan membuat siswa pasif, siswa sulit memahami materi, siswa kurang kreatif dan aktif sehingga pembelajaran menjadi sangat membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang terjadi di kelas masih didominasi oleh guru atau menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga kurang adanya keterlibatan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan Diorama. Model *Problem Based Learning* menurut Odeh (2021: 10) mengemukakan bahwa model ini memanfaatkan masalah yang nyata dan tidak terstruktur

sebagai konteks bagi siswa. Dengan menerapkan masalah tersebut, tujuan utamanya adalah untuk mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan pengetahuan baru. Selama proses belajar, siswa menyelesaikan masalah nyata, baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan menggunakan strategi serta pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini menekankan bahwa siswa secara aktif menciptakan pengetahuan mereka sendiri, bukan hanya menerima informasi dari guru. Adapun sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Ariyana (2018: 32) yaitu: (1) Orientasi siswa pada masalah (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning sebagai alat pembelajaran membuat siswa lebih berminat untuk terlibat aktif dalam belajar. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, aplikasi seperti *Quizizz* dapat dimanfaatkan. Menurut Permatasari (2024: 2) menyatakan *Quizizz* merupakan platform teknologi yang menyediakan kuis interaktif secara online. Di dalam aplikasi ini, materi belajar disajikan dalam bentuk soal-soal interaktif yang mencakup berbagai topik, tingkat, dan pelajaran, yang dibuat oleh guru sendiri. Oleh karena itu, aplikasi ini dinilai sangat nyaman dan memberikan kemudahan kepada siswa dan guru (Hidayati, 2022: 157). Media ini juga dapat menjadikan pembelajaran terpusat, karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Media *Quizizz* bisa menjadi strategi pembelajaran yang sangat membantu siswa dalam keinginan dalam pengetahuan yang luas dan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran yang berkelanjutan. Bahkan strategi ini memungkinkan siswa untuk menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Diorama memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui proyek menarik, menjadikan pembelajaran lebih dinamis, dan menghindari kebosanan. Menurut Wafa (2019: 117) mengemukakan media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model dan media yang menarik maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *Quizizz* dan Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kemloko”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kemloko yang terletak di Desa Kemloko Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan. Kelas yang akan menjadi tujuan penelitian adalah kelas V dan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Untuk pengambilan data di SD Negeri 2 Kemloko dilaksanakan di semester genap tahun pelajaran 2024/2025 dengan materi warisan budaya siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko. Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode

penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental design dengan jenis *one-group pretest posttest design*. Sugiyono (2019: 109) menyatakan bahwa desain *pre-experimental* “terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel yang tidak dipilih secara random”. Pada penelitian ini peneliti melakukan tes awal (*pretest*) kemudian siswa tersebut akan diberikan perlakuan tindakan pembelajaran menggunakan model PBL berbantu *Quizizz* dan diorama dan terakhir dilakukan kembali tes (*posttest*). Tindakan ini memiliki tujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan tindakan pembelajaran menggunakan PBL berbantu *Quizizz* dan diorama. Gambaran desain ini sebagai berikut :

- O1 : Nilai tes awal (Sebelum menerapkan model PBL berbantu *Quizizz* dan Diorama)
- O2 : Nilai tes akhir (Setelah menerapkan model PBL berbantu *Quizizz* dan Diorama)
- X : Perlakuan (Setelah menerapkan model PBL berbantu *Quizizz* dan Diorama)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko tahun 2024/2025. Sampel penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 17 terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling *Non-probability sampling* dengan jenis sampling jenuh.

Dalam penelitian ini terdapat data dan sumber data, menurut Sugiyono (2019: 91) menjelaskan bahwa data adalah segala bentuk informasi yang dikumpulkan dalam suatu penelitian untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Data dibagi menjadi 2 yaitu data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari informan. Data primer diambil berdasarkan hasil observasi, hasil wawancara, nilai hasil belajar, hasil *pretest* dan *posttest*. Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer. Data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain dokumentasi dan modul ajar. Setelah data kemudian ada sumber data, menurut Edi Riadi (2016:48) menjelaskan sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Sumber data primer pada penelitian ini diperoleh dari guru dan siswa kelas V sebagai sumber informasi dan pendapat guru mengenai siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sumber data sekunder yang digunakan penulis diperoleh dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, artikel dan sejenisnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat yaitu Uji Normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sampel T-Test*) untuk mengetahui perbedaan rata-rata data sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan (*pretest* dan *posttest*) hasil belajar IPAS. Kemudian, Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Selain itu, melakukan Uji Ketuntasan Belajar suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klaksikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 70\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM muatan pelajaran IPAS yang telah ditetapkan yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *Quizizz* dan diorama efektif meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 2 Kemloko Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata *pretest* dan *posttest*. Berikut ini adalah perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko mengalami peningkatan seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sumber Variasi	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	75	100
Nilai Terendah	20	60
Rata-rata	52,35	83,82

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa pada hasil *pretest* menunjukkan rata-rata 52,35 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 75. Sedangkan nilai *posttest* yang menunjukkan rata-rata 83,82 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Dari hasil data di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *pretest-posttest* siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko. Berikut adalah data nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

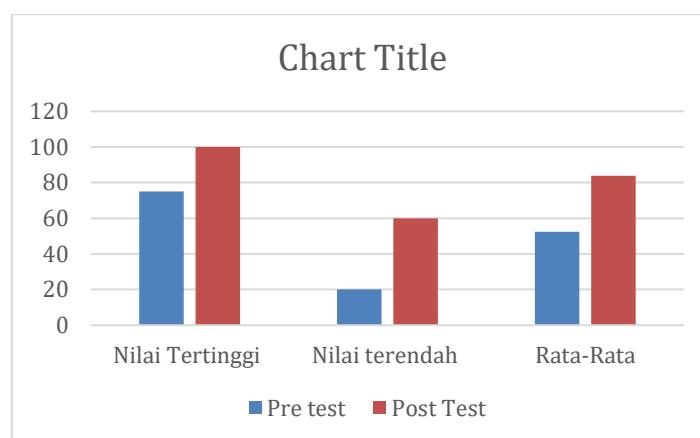


Diagram 1 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji normalitas menggunakan rumus *Liliefors* dengan ketentuan kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikansi 0,05. Tabel berikut menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas berdasarkan hasil *pretest-posttest* siswa:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.193	17	.093	.928	17	.202
Posttest	.177	17	.164	.941	17	.327

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan SPSS Versi 25, pada tabel test of normality didapatkan dua nilai signifikan berdasarkan Kolmogorov-Smirnova dan Shapiro-Wilk. Nilai *pretest* hasil belajar siswa adalah $0,202 > 0,05$. Kemudian, nilai *posttest* hasil belajar siswa $0,327 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut merupakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian persyaratan analisis data dan diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik uji-t yang digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test yang dihitung dengan SPSS IBM 25 pada taraf signifikansi 0,05 (5%). Kriteria pengujian yaitu H_0 diterima: apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak: apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. yaitu dengan $\alpha = 0,05$ (5%). Hasil hipotesis dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences				95% Confidence Interval			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	of the Difference	Lower	Upper	t	df
Pretest -Posttest	-31.471	13.893	3.370	-38.614	-24.327	-9.340	16	.000

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Perhitungan uji T-test dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai Sig. (2-tailed): $0,000 < 0,05$ artinya nilai Signifikansi lebih kecil dari 0,05. Diperoleh $t_{hitung} = 9,340$ dan $t_{tabel} = 2,110$ hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga data diatas disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *Quizizz* dan *Diorama*.

3) Uji N-Gain

Selain itu, hasil uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Berikut tabel hasil uji N-Gain:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	17	.14	1.00	.6634	.21943
NGain_Persen	17	14.29	100.00	66.3396	21.94293
Valid N (listwise)	17				

Pada tabel 4 ditunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,6634 dimana nilai tersebut masuk dalam kategori “sedang”. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan PBL dan media *Quizizz* dan diorama memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko.

4) Uji Ketuntasan Belajar

Kemudian, dilakukan uji ketuntasan belajar yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klaksikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 70\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM mata pelajaran IPAS yang telah ditetapkan yaitu 70. Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Ketuntasan Hasil Belajar Pretest:

$$= \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{17} \times 100\%$$

$$= 17\%$$

$$\text{Ketuntasan Hasil Belajar Posttest} = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{15}{17} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dari 17 siswa SD Negeri 2 Kemloko pada *pretest* hanya 3 siswa yang memenuhi KKM dan sisanya 14 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pada penilaian *posttest* siswa yang memenuhi KKM berjumlah 15 yang tidak memenuhi KKM berjumlah 2 siswa. Perhitungan klasikal pada *pretest* memperoleh sebesar 17% dan *posttest* memperoleh sebesar 88% dari keseluruhan. Berdasarkan persentase di atas antara penilaian *pretest* dan *posttest* adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari uji t-test dan uji ketuntasan klaksikal, dapat disimpulkan bahwa terbukti efektif peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model PBL berbantu *Quizizz* dan Diorama. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan

model pembelajaran berbasis masalah (PBL) melalui kegiatan belajar yang berfokus pada masalah, serta diskusi dan kerja kelompok, siswa dapat lebih aktif dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS materi “warisan budaya” juga meningkat. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang telah dinyatakan oleh Teja Bayu Reksa, Lina Putriyanti & Filia Prima Artharina (2024) siswa dikatakan tuntas jika hasil belajar mereka dapat melewati kriteria ketuntatasan minimal (KKM).

Hasil penelitian ini telah melengkapi dan memperkuat penelitian terdahulu seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Filda Noor Safitri, Fine Reffiane, Ervina Eka Subekti (2020) di mana dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Syirojuddin Abdillah, Delia Indrawati, Ganda Riswanto, Sri Yuniaty (2024) yaitu penggunaan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar. Kemudian, hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya Melvi Khoerun Nisa, Jaka Permana, Sopyan Hendrayana (2025) yaitu penggunaan model (PBL) berbantuan media *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya Siti Zahrotul Ulumul Fitria (2023) model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan penelitian di atas membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *Quizizz* dan Diorama efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantu *Quizizz* dan Diorama efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji T-test yaitu H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah diterapkan model PBL berbantu *Quizizz* dan diorama. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,6634 nilai tersebut masuk dalam kategori sedang. Kemudian, perhitungan uji ketuntasan klaksikal dari 17 siswa kelas V SD Negeri 2 Kemloko pada *pretest* hanya terdapat 3 siswa yang memenuhi KKM dan sisanya 14 siswa belum memenuhi KKM. Sedangkan pada penilaian *posttest* siswa yang memenuhi KKM berjumlah 15 dan yang tidak memenuhi KKM hanya 2 siswa. Persentase ketuntasan klaksikal pada *pretest* memperoleh sebesar 17% dan *posttest* memperoleh sebesar 88% dari keseluruhan. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar IPAS siswa kelas V mengalami peningkatan yang signifikan.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi aktif dan pembelajaran berpusat kepada siswa, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: (1) Diharapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dan Diorama dapat terus digunakan dan dapat dikembangkan oleh guru sehingga guru dapat menggunakan model dan media sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Evaluasi menggunakan *Quizizz* dapat dijadikan guru sebagai inovasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan selama proses pembelajaran. (3) Media Diorama membantu siswa

memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan alternatif evaluasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, S., Indrawati, D., Riswanto, G., & Yuniati, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PPKN Materi Gotong Royong Menggunakan Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas 4 SDN Kebonsari 1/414 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 326-337. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17926>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Kemdikbud.
- Astriany, N. (2016). “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Mind Map Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Bekasi Utara”. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(1), 177-189. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/445>
- Fahrezi, I., Taufiq, M., & Akhwani, A. 2020. Meta-Analisis “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408-415.
- Fitria, S. Z. U. (2023). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1100-1113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53562>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa”. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/37038>
- Madhakomala, Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). “Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire”. *At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan*, 8(2),162-172.
Retrieved from <https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/attalim/article/view/819>
- Nisa, M. K., Permana, J., & Hendrayana, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 592-603. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie/article/view/517>
- Odeh, O. (2021). “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii-B Smpn 1 Karangjaya”. *J-KIP Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 9-14. <https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/5204>
- Permatasari, Y. P. (2024). “Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI-KUL-2 SMK Negeri 8 Surabaya”. *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi*, 2(1), 1-7. <https://pub.nuris.ac.id/sainsdata/article/view/32>

Reksa, T. B., Putriyanti, L., & Arthurina, F. P. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divison Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pancasila Kelas IV SD Negeri 04 Cepogo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 2095-2106.

Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17664>

Riadi, Edi. (2016). Statistika Penelitian Analisis Manual Dan IBM SPSS. Yogyakarta.

Safitri, F. N., Reffiane, F., & Eka Subekti, E. (2020). Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 492–498.

Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29040>.

Subekti, E. E., & Sukamto. (2022). *Statistika Penelitian*. Semarang: Universitas PGRI Semarang

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* Bandung: Alfabeta.

Wafa, M. I., & Rizkyana, R. F. (2019). “Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SDN 2 Sudorokan”. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(2), 115-120.