



## Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Quizziz Paper Mode* pada Siswa Kelas V A Di SDN 004 Samarinda Ilir

Irda Lola<sup>1\*</sup>, Tri Wahyuningsih<sup>1</sup>, Khusnul Khotimah<sup>1</sup>, Andi Asrafiani Arafah<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1717>

### Article Info:

Received : 17 Desember 2025  
Revised : 02 Januari 2026  
Accepted : 23 Januari 2026  
Published : 16 Februari 2026

### Correspondence:

Irda Lola

Phone:

**Abstract:** This study aims to improve the learning outcomes of Pancasila Education through the application of the *Problem Based Learning* model with *Quizziz Paper Mode* media in class V-A background of this study is the low learning outcomes of students who have not reached the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP) due to the lack of variety of learning models and media used by teachers. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out for two cycles and each cycle consists of two meetings. The research procedure consists of four stages, namely the planning stage, the action implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. The subjects in this study were 28 class V-A students of SDN 004 Samarinda Ilir and the object of this study was the learning outcomes of Pancasila Education on the material of Cultural and Social Diversity in Indonesia using the *Problem Based Learning* model with *Quizziz Paper Mode* media. Data collection techniques used were observation of teacher and student activities and learning outcome tests. The data analysis technique in this study uses the percentage of teacher and student activities, completeness of learning outcomes, average, final grades, and improvement in student learning outcomes. Based on the research, it can be concluded that there has been an improvement in Pancasila Education learning outcomes on Cultural and Social Diversity in Indonesia using the *Problem Based Learning* model with *Quizziz Paper Mode* for grades V-A at SDN 004 Samarinda Ilir. This improvement in student learning outcomes is evidenced by the average Pancasila Education score in the pre-cycle of 56.07, with a completion rate of 28.57%. This then increased to 71.96 in the first cycle, with a 25% increase in learning outcomes and a completion rate of 53.57%. In the second cycle, the average score increased to 85.35, an increase from the pre-cycle score of 57.14% and a completion rate of 85.71%.

**Keywords:** Learning outcomes; Pancasila Education; *Problem Based Learning*; *Quizziz Paper Mode*; Classroom Action Research.

**Citation:** Lola, I., Wahyuningsih, T., Khotimah, K., & Arafah, A. A. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Quizziz Paper Mode* pada Siswa Kelas V A Di SDN 004 Samarinda Ilir. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 526–533. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1717>

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Bloom, B. S. (Ed.). (1956). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak

hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik sebagai bekal kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter tersebut adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini

bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, serta sikap demokratis sejak usia dini. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar ini umumnya disebabkan oleh kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang belum bervariasi. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru cenderung membuat siswa pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2016). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V-A di SD Negeri 004 Samarinda Ilir, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah. Sebagian siswa belum mampu memahami materi secara menyeluruh, khususnya pada materi yang berkaitan dengan keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Padahal, pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut pemahaman yang bersifat kontekstual dan aplikatif agar nilai-nilai yang diajarkan dapat diinternalisasi dengan baik oleh siswa (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Menurut (Iksam, 2025) materi keragaman budaya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dipahami sebagai kajian yang membahas berbagai bentuk perbedaan budaya yang ada di Indonesia, yang meliputi adat istiadat, tradisi, bahasa, dan kebiasaan masyarakat, serta bertujuan menumbuhkan sikap saling menghargai dan toleransi dalam kehidupan sosial siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan variatif, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Wulandari et al., 2023). Penggunaan

media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Rosita et al., 2025) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian permasalahan kontekstual kepada siswa sebagai titik awal pembelajaran, sehingga siswa didorong untuk aktif berpikir kritis, menganalisis masalah, bekerja sama, serta menemukan solusi melalui proses penyelidikan. Jadi, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu melibatkan siswa secara aktif melalui permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. PBL tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak berpusat pada guru.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyajikan soal-soal dalam bentuk kuis interaktif dengan tampilan menarik dan suasana kompetitif. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Hidayati dan Aslam (2021), Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memadukan unsur teknologi, permainan, dan evaluasi pembelajaran secara interaktif. Selain itu, penelitian Supartini dan Susanti (2021) menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran menggunakan media Quizizz. Menurut (Sukriadi, 2025) mengatakan bahwa quizizz adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang berkarakteristik permainan (*gamifikasi*), yang dirancang untuk menghadiri pembelajaran interaktif dan menyenangkan, serta mampu mengkonsolidasikan partisipasi banyak peserta didik dalam dalam satu ruang digital sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Solikah (2020) menyatakan bahwa Quizizz layak diterapkan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi secara lebih menarik, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Unsur *gamifikasi* yang terdapat dalam Quizizz, seperti pemberian skor, peringkat, dan umpan balik langsung, mendorong siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam mengerjakan soal. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi

sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Quizizz Paper Mode*, yaitu bentuk penggunaan *Quizizz* yang disesuaikan dengan kondisi kelas tanpa ketergantungan penuh pada perangkat digital. Media ini tetap mempertahankan unsur interaktif dan kompetitif, namun lebih fleksibel dalam penerapannya di kelas.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui pendekatan gamifikasi.

Namun demikian terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian - penelitian sebelumnya. Pertama penelitian tentang PBL hanya berfokus pada penerapan modelnya tanpa mengintegrasikan media pembelajaran digital yang inovatif sebagai pendukung proses pemecahan masalah. Kemudian yang kedua, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan kombinasi PBL dengan fitur *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi Keberagaman Budaya dan Sosial di Indonesia. Dan yang ketiga, penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada peningkatan motivasi atau keaktifan belajar, namun belum banyak yang meneliti secara mendalam dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar secara bertahap melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat research gap yang jelas, yaitu belum adanya penelitian yang secara komprehensif mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sistematis dan berkelanjutan.

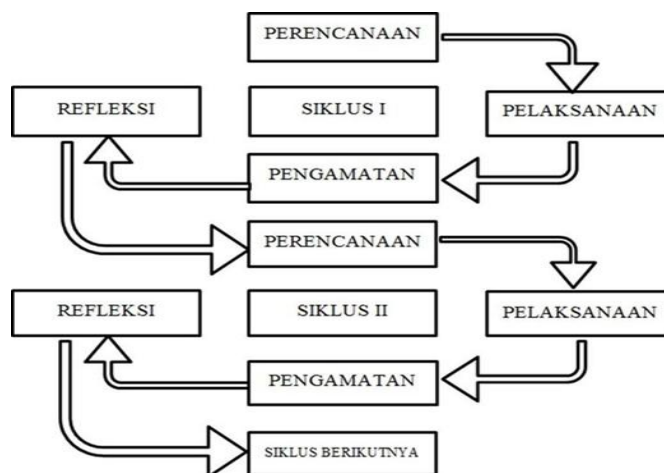
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* pada siswa kelas V-A

SD Negeri 004 Samarinda Ilir. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan efektif, serta menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

**Metode**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media *Quizizz Paper Mode*. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti untuk melakukan refleksi secara sistematis terhadap praktik pembelajaran di kelas, kemudian melakukan perbaikan secara berkelanjutan melalui tindakan nyata (Djamarah & Zain, 2010).

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi aktivitas guru dan siswa, serta soal tes evaluasi hasil belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quizizz Paper Mode* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia.



Gambar 1. Tahapan kegiatan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *Quizizz Paper Mode* sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada akhir setiap pertemuan, siswa diberikan tes evaluasi untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar secara individual. Tahap observasi dilakukan selama proses

pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Observasi bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, tingkat keaktifan siswa, serta efektivitas penggunaan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil tes evaluasi siswa. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah penerapan media *Quizizz Paper Mode*.

Data hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan tingkat keaktifan siswa selama penelitian berlangsung.

#### Analisis Ketuntasan Individu

Ketuntasan belajar individu dihitung dengan rumus:

$$KB = \frac{T}{T_{maks}} \times 100\%$$

#### Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Skor yang diperoleh siswa

$T_{maks}$  : Skor maksimum

Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq$  KKM yang telah ditetapkan sekolah.

#### Analisis Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$KK = \frac{N_t}{N} \times 100\%$$

#### Keterangan:

KK : Ketuntasan Klasikal

$N_t$  : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

Pembelajaran dinyatakan berhasil apabila  $\geq$  85% siswa mencapai ketuntasan belajar.

#### Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest pada setiap siklus menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Kriteria peningkatan ditinjau dari: Kenaikan nilai rata-rata kelas; Peningkatan persentase ketuntasan klasikal antar siklus. Apabila terjadi peningkatan rata-rata dan persentase ketuntasan pada setiap siklus, maka tindakan dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penetapan indikator keberhasilan sebesar 85% didasarkan pada standar ketuntasan klasikal yang umum digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut E. Mulyasa, pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal apabila sekurang-kurangnya 85% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Standar ini digunakan sebagai tolok ukur efektivitas tindakan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketentuan ketuntasan klasikal juga merujuk pada pedoman yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa suatu kelas dinyatakan tuntas apabila minimal 85% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan indikator 85% dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjamin bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara merata, bukan hanya pada sebagian kecil siswa.
2. Menunjukkan efektivitas tindakan pembelajaran secara menyeluruh dalam satu kelas.
3. Menyesuaikan dengan standar nasional ketuntasan pembelajaran yang berlaku dalam penelitian pendidikan.

Dengan demikian, apabila  $\geq$  85% siswa mencapai nilai di atas KKM, maka tindakan yang diterapkan dalam penelitian dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 85% siswa mencapai nilai  $\geq$  75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah. Terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi pada setiap siklus. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II.

#### Hasil dan Diskusi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas V-A SDN 004 Samarinda Ilir yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus

pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman sosial dan budaya melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Quizizz Paper Mode*. Hasil belajar siswa pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini sebesar **56,07**, dengan tingkat ketuntasan belajar **28,57%** atau sebanyak 8 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 20 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan.

**Table 1.** Hasil Belajar Siklus I

Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
Nilai $\geq 75$	15	53,57%	Tuntas
Nilai $< 75$	13	46,43%	Tidak Tuntas
Rata-rata	71,96		
Predikat	Baik		
Penigkatan Hasil Belajar			25,00%

(Sumber: Hasil Penelitian 2025)

Setelah penerapan model PBL dengan media *Quizizz Paper Mode* pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi **71,96**, dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak **15 siswa (53,57%)**, sementara **13 siswa (46,43%)** belum mencapai KKTP. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal, meskipun ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai.

**Table 2.** Hasil Belajar Siklus II

Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
Nilai $\geq 75$	24	85,71%	Tuntas
Nilai $< 75$	4	14,29%	Tidak Tuntas
Rata-rata	85,35		
Predikat			Sangat Baik

(Sumber: Hasil Penelitian 2025)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siklus II. Pada tahap ini, proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,35, yang menunjukkan adanya perkembangan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Sebanyak 24 siswa atau

85,71% telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Sementara itu, hanya 4 siswa atau 14,29% yang masih belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan pada siklus II tersebut mengalami peningkatan yang cukup berarti dibandingkan dengan siklus I. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berjalan dengan baik. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 75% siswa memenuhi standar KKTP. Dengan demikian, tindakan yang dilakukan pada siklus II dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa perbaikan pembelajaran secara bertahap mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa.

**Table 3.** Peningkatan Hasil Belajar

Siklus	Jumlah Siswa	Rata-rata	Siswa Tuntas	%	peningkatan
Pra Siklus	1570	56.07	8	28.57%	0.00%
Siklus I	2015	71.96	15	53.57%	25.00%
Siklus II	2390		85.35	24	85.71%

(Sumber: Hasil Penelitian 2025)

Dari hasil penelitian pada tabel diatas bahwa rekapitulasi siswa dari pra- siklus, siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada pra siklus memperoleh rata-rata nilai 56.07, kemudian siklus I memperoleh rata-rata nilai siklus sebesar 71,96 dengan persentase peningkatan dari nilai pra siklus ialah 28,57%, pada siklus II memperoleh rata-rata nilai siklus sebesar 71,96 dengan persentase peningkatan dari nilai pra siklus ke siklus II sebesar 25%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V-A SDN 004 Samarinda Ilir secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V-A SDN 004 Samarinda Ilir. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II, baik dari nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan belajar siswa.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan

model dan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Nilai rata-rata pra siklus yang masih berada di bawah KKTP mencerminkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial dan budaya. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi, sulit mengaitkan materi dengan permasalahan nyata, serta kurang memahami konsep secara mendalam.

Penerapan model *Problem Based Learning* pada siklus I mulai menunjukkan perubahan positif dalam proses pembelajaran. Model PBL menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan pemecahan masalah yang kontekstual. Siswa didorong untuk berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta mengemukakan pendapat berdasarkan permasalahan yang disajikan. Hal ini berdampak pada meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan siswa pada siklus I. Meskipun demikian, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal, yang menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan adaptasi terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Belum optimalnya hasil belajar pada siklus I juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain siswa yang masih belum terbiasa dengan tahapan PBL, kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, serta pengelolaan waktu diskusi yang belum maksimal. Kondisi tersebut wajar terjadi pada tahap awal penerapan model pembelajaran baru. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada siklus I menunjukkan bahwa PBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa apabila diterapkan secara konsisten dan disertai perbaikan pada siklus berikutnya.

Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Pada siklus ini, siswa mulai terbiasa dengan langkah-langkah *Problem Based Learning* dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *Quizizz Paper Mode* memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal secara interaktif dalam suasana yang menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus siswa terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa integrasi model PBL dengan media *Quizizz Paper Mode* mampu menciptakan

pembelajaran yang bermakna. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep keberagaman sosial dan budaya melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pembentukan sikap toleransi, kerja sama, dan penghargaan terhadap keberagaman. Selain berdampak pada hasil belajar, penerapan PBL dengan media *Quizizz Paper Mode* juga berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat dan hasil diskusi kelompok. Aktivitas belajar yang meningkat ini berpengaruh langsung terhadap pemahaman konsep dan hasil evaluasi belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah.

Keberhasilan pembelajaran pada siklus II juga menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* sesuai diterapkan pada materi keberagaman sosial dan budaya. Materi ini bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, sehingga sangat relevan dikaitkan dengan permasalahan nyata yang ada di lingkungan sekitar. Melalui PBL, siswa belajar untuk menganalisis permasalahan sosial, mencari solusi, serta mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai persatuan dan toleransi. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam penerapan PBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam pemecahan masalah sehingga terjadi proses asimilasi dan akomodasi konsep.

Selain itu, teori interaksi sosial dari Lev Vygotsky juga mendukung temuan ini. Melalui diskusi kelompok dalam PBL, siswa memperoleh scaffolding dari teman sebaya maupun guru. Interaksi sosial tersebut membantu siswa mencapai zona perkembangan proksimalnya, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Secara konseptual, model PBL menekankan pembelajaran kontekstual dan berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan karakteristik Pendidikan Pancasila yang menekankan nilai, sikap, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Ketika dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik seperti *Quizizz Paper Mode*, efektivitas pembelajaran menjadi semakin meningkat karena siswa merasa lebih tertarik

dan termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian relevan yang tercantum dalam Bab II skripsi, yang menyatakan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah berdampak pada peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal.

Peningkatan dari 28,57% menjadi 85,71% menunjukkan bahwa PBL efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dibandingkan metode konvensional pada pra siklus, PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengaitkan materi dengan situasi nyata. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, terutama pada pembelajaran yang menuntut pemahaman konsep dan nilai sosial seperti Pendidikan Pancasila.

Media *Quizizz Paper Mode* berperan sebagai alat evaluasi sekaligus penguatan materi yang efektif. Media ini memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa dan memudahkan guru dalam mengelola proses penilaian. Selain itu, penggunaan media ini juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Kondisi ini mendukung tercapainya indikator keberhasilan pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dinyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh penggunaan model PBL semata, tetapi juga oleh kombinasi antara model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang menarik, serta perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan. Pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya. Keberhasilan ini ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar yang telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, model dan media pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz Paper Mode* juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan keterampilan belajar siswa. Siswa menjadi lebih terbiasa bekerja sama dalam kelompok,

menghargai pendapat teman, serta menunjukkan sikap toleransi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan keberagaman sosial dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga mendukung penguatan nilai-nilai karakter yang sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media evaluasi yang menarik mampu membantu siswa memahami materi secara utuh sekaligus menanamkan nilai persatuan dan kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Quizizz Paper Mode* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman sosial dan budaya siswa kelas V-A SDN 004 Samarinda Ilir. Peningkatan hasil belajar terlihat secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II, baik dari nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan belajar siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 56,07 menjadi 71,96 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 85,35 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 28,57% pada pra siklus menjadi 53,57% pada siklus I, dan mencapai 85,71% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *Quizizz Paper Mode* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, serta layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran.

## Referensi

- Djamarah, S.B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-258.

- Iksam. (2025). peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya menggunakan media Baamboozle pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(20), 1329-1337.
- Rosita, R., Haerani, H., Suhartini, E., & Mulawarman, U. (2025). Implementasi model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 271-279.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi teks persuasif kelas VIII SMPN 5 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Sukriadi. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15(September), 1391-1399.
- Sukriadi. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 1391-1399.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran online English for Food and Beverage Service. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 345-352.
- Suyono, Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27
- Wulandari, A. P., Nugraha, D., & Rahmawati, S. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Bandung, Indonesia: Universitas Pendidikan Indonesia.