

## **Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar IPA Siswa Kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu *Quizizz***

**Yeni Arista<sup>1</sup>, Galih Istiningsih<sup>2</sup>, Septiyati Purwandari<sup>3</sup>, Nurhidayah Eko Budi Utami<sup>4</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang

[yenniarista77@gmail.com](mailto:yenniarista77@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman konsep dasar IPA pada siswa kelas VI di SD Tumbuh 2 Yogyakarta melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beberapa tahapan antara lain: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta yang berjumlah 14 siswa menggunakan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I mencapai 64% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 85,71%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* bisa membantu siswa dalam mencapai pemahaman konsep dasar IPA untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang optimal.

**Kata Kunci :** Konsep Dasar IPA, *Problem Based Learning*, *Quizizz*

**Abstract:** *This study aims to identify the improvement of understanding of basic science concepts in grade VI students at SD Tumbuh 2 Yogyakarta through the application of the Quizizz-assisted Problem Based Learning learning model. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with several stages, including: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were grade VI students of SD Tumbuh 2 Yogyakarta totaling 14 students using qualitative data analysis. The results showed that cycle I reached 64% and increased in cycle II as much as 85.71%. So it can be concluded that the use of the Quizizz-assisted Problem Based Learning learning model can help students achieve an understanding of the basic concepts of science to achieve learning objectives and optimal learning outcomes.*

**Keywords:** *Basic Science Concepts, Problem Based Learning, Quizizz*

### **1. Pendahuluan**

Menurut (Sutrisna & Gusnidar, 2022) IPA adalah komponen pelajaran yang sangat dekat dengan aktivitas manusia sehari-hari, karena itu mempelajarinya pun bisa lebih mudah serta menyenangkan. Sejalan dengan (Pinkan Amita Tri Prasasti, S.Pd. & Ivayuni Listiani, S.Pd., 2019) IPA merupakan perbuatan manusia yang bersifat naluriah, yang dilakukan oleh manusia sejak mereka ada. Manusia belajar sains ketika bergaul dengan alam yang ada di sekelilingnya. Pengamatan terhadap keberadaan, perbedaan dan perubahan benda, kondisi dan kejadian alam menyebabkan manusia belajar, yaitu menentukan, mengubah dan mengembangkan pikiran, sikap dan perbuatan terhadap alam sekitarnya. Menurut (Ramadhani, 2019) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang menawarkan cara-cara kepada kita untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan itu, IPA pun menawarkan cara kepada kita untuk dapat memahami kejadian, fenomena, dan keragaman yang terdapat di alam semesta. Menurut (Istidah et al., 2022) IPA yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA adalah konsep

pembelajaran alam dan memiliki hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Berdasarkan hasil pra-penelitian pada tanggal 18 Agustus 2023 pada siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta, ditemukan kesulitan dalam pemahaman konsep IPA seperti 1) siswa kurang fokus saat pembelajaran, 2) siswa lebih suka belajar bersama atau secara berkelompok, 3) pemahaman konsep IPA masih rendah. Tanpa adanya dukungan model pembelajaran yang variatif juga berpengaruh pada fokus siswa dengan cara tutor teman sebaya atau secara berkelompok. Maka dari itu, perlu adanya inovasi model pembelajaran yang variatif agar dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA siswa khususnya materi adaptasi makhluk hidup.

Berdasarkan pemikiran atas kenyataan tersebut, maka perlu adanya suatu peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar dengan mengembangkan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Adapun yang dimaksud yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Jadi, *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu masalah nyata yang kontekstual untuk dapat dipecah dengan mengarahkan keterampilan peserta didik untuk dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapainya baik secara individu ataupun kelompok sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan untuk dirinya sendiri dari masalah yang ditemukannya.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi agar siswa mudah dalam memahami. Guru bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian tersebut akan di lakukan di SD Tumbuh 2 Yogyakarta dengan karakteristik salah satu contoh nyatanya terjadi di SD Tumbuh 2 Yogyakarta, diperoleh informasi dari guru kelas VI bahwa dalam mata pelajaran IPA, hasil tes evaluasi beberapa siswa masih berada di bawah nilai ketuntasan minimum (KKM= 73). Dari 14 siswa yang mendapat nilai kurang dari 73 sebanyak 8 siswa. Berdasarkan informasi yang diperoleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebagian siswa menganggap pelajaran IPA termasuk pelajaran yang sulit dan permasalahan yang muncul pada siswa adalah kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

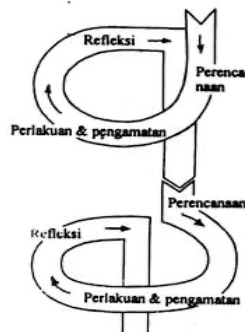
Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan di atas, pembelajaran IPA di kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta nilai hasil belajar siswa belum maksimal melihat masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Peneliti memilih menggunakan strategi penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media digital *Quizizz* karena strategi tersebut memungkinkan berbagai variasi kegiatan dalam pembelajaran dengan mawadahi berbagai jenis kecerdasan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar IPA Siswa Kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu *Quizizz*.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Tujuan menggunakan rancangan tersebut yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta melalui model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tumbuh 2 Yogyakarta dari bulan September sampai dengan bulan November 2023. Uji coba penelitian ini melibatkan 14 peserta didik yaitu kelas VI dan waktu pertemuan tatap muka.

Pada pelaksanaannya, peneliti dapat melihat sendiri praktik pembelajaran atau bersama guru lain dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model *Kemmis dan Mc Taggart* yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Menurut *Kemmis dan Mc Taggart* dalam (Prihantoro & Hidayat, 2019), model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dengan melalui beberapa siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Model spiral ini merupakan model siklus berulang berkelanjutan, dengan harapan pada setiap tindakan menunjukkan peningkatan sesuai perubahan dan perbaikan yang ingin dicapai. Berikut ini alur siklus PTK yang menjadi acuan peneliti:

Gambar 1. Siklus PTK



Pada tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah persiapan yang telah dilakukan penulis dan guru untuk melaksanakan PTK. Peneliti melakukan penelitian di kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Perencanaan ini diawali dengan identifikasi permasalahan-permasalahan yang ada di SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Adapun permasalahan-permasalahan yang diambil oleh peneliti antara lain: 1) Pemahaman konsep IPA peserta didik yang masih cukup rendah, 2) Pembelajaran IPA masih dilaksanakan secara teoritis dan terkesan monoton, 3) Guru belum menggunakan pendekatan dalam proses pembelajaran IPA. Melihat permasalahan-permasalahan di atas peneliti berkeinginan untuk menemukan solusi atau cara untuk mengatasi masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pada tahap tindakan dan observasi dalam penelitian ini mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan yang memuat langkah-langkah pembelajaran dengan mengacu pada model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada waktu pelaksanaan kegiatan ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan guru bertindak sebagai pengamat. Tahap ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan, yaitu:

### **Siklus I**

- 1) Mempersiapkan RPP yang telah dibuat
- 2) Melaksanakan prosedur pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*
- 3) Melakukan observasi keefektifan model *Problem Based Learning* yang dilakukan peneliti, guru yang menjadi obsever dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
- 4) Menganalisis data hasil belajar yang diperoleh dari hasil pembelajaran untuk merencanakan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya
- 5) Melakukan kegiatan refleksi siklus I untuk memperbaiki dan merancang pembelajaran menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* untuk pelaksanaan pada siklus II.

### **Siklus II**

- 1) Mencari faktor yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus I
- 2) Memperbaiki proses pembelajaran agar kekurangan dan penghambat yang ada pada siklus II tidak terjadi
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dengan memberikan pemahaman mengenai pemecahan permasalahan yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran
- 4) Melaksanakan prosedur pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*
- 5) Menganalisis yang diperoleh dari hasil observasi mengenai proses dan hasil pembelajaran untuk merencanakan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Pada tahap refleksi peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti juga berdiskusi dengan guru tentang hasil pengamatan dan tes uji kompetensi yang dilaksanakan di setiap siklusnya. Berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi dengan guru, peneliti menemukan kekurangan-kekurangan atau masalah yang ditemukan pada siklus I kemudian memperbaiki dalam siklus II. Adapun hasil pada refleksi pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* telah berlangsung dengan baik dan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA. Hasil ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM. Dengan demikian penelitian dapat dihentikan sampai pada siklus II.

Teknik pengumpulan data peneliti melakukan beberapa cara yaitu tes dan observasi. Menurut tes merupakan suatu bentuk alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh tujuan pengajaran telah tercapai, jadi berarti evaluasi terhadap hasil belajar. Tes yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu; harus efisien, harus baku, mempunyai norma, objektif, valid, dan reliabel. Untuk memperoleh tes yang memenuhi persyaratan tersebut maka tes yang telah dibuat perlu dianalisis. Peneliti akan memberikan tes berupa soal pilihan ganda 25 soal pada siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Observasi adalah pengamatan menggunakan seluruh pancaindera untuk mengumpulkan data melalui

interaksi langsung dengan orang yang akan diamati. Peneliti akan memberikan lembar observasi terstruktur kepada guru dan siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, pemahaman konsep dasar IPA siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta masih cukup rendah karena ada beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan (KKM) dengan hasil tes evaluasi beberapa siswa masih berada di bawah nilai ketuntasan minimum (KKM= 73). Dari 14 siswa yang mendapat nilai kurang dari 73 sebanyak 8 siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebagian siswa menganggap pelajaran IPA termasuk pelajaran yang sulit dan permasalahan yang muncul pada siswa adalah kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini apabila tidak ditindaklanjuti tentu akan mengakibatkan proses belajar mengajar tidak optimal dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### Hasil Tes Siswa Siklus I

Pada hasil tes siswa siklus I ini didapat data yang berupa angka mengenai jumlah nilai yang diperoleh masing-masing siswa terhadap soal yang telah dikerjakan setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Quizizz* pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi ciri-ciri adaptasi makhluk hidup.

Data yang diperoleh melalui tes dihitung jumlah nilai yang diperoleh masing-masing siswa dengan cara mengakumulasikan masing-masing nilai pada setiap item soal yang telah dijawab siswa. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Perhitungan Tes Siswa Siklus I**

No	Nama	Hasil Tes Kondisi Awal
1.	A1	60
2.	A2	60
3.	A3	60
4.	A4	48
5.	A5	76
6.	A6	48
7.	A7	60
8.	A8	76
9.	A9	76
10.	A10	76
11.	A11	48
12.	A12	80
13.	A13	48
14.	A14	80
<b>Jumlah Nilai</b>		896
<b>Rata- rata</b>		64

Dalam menghitung nilai rata-rata siswa secara keseluruhan digunakan rumus:

$$X = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan rata-rata hasil belajar pada tes pada siklus I yaitu 64. Hasil tes dari siklus I belum menunjukkan bahwa belum terjadinya peningkatan pemahaman terhadap materi IPA pada materi ciri-ciri adaptasi makhluk hidup sehingga hasil belajar siswa belum meningkat, ada beberapa siswa kurang paham terhadap materi yang diberikan. Jadi, peneliti menindaklanjuti pertemuan pada siklus I dengan melaksanakan siklus II.

### Hasil Tes Siswa pada Siklus II

Pada hasil tes siswa siklus II ini didapat data yang berupa angka mengenai jumlah nilai yang diperoleh masing-masing siswa terhadap soal yang telah dikerjakan setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Quizizz* pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi ciri-ciri adaptasi makhluk hidup.

Data yang diperoleh melalui tes dihitung jumlah nilai yang diperoleh masing-masing siswa dengan cara mengakumulasikan masing-masing nilai pada setiap item soal yang telah dijawab siswa. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Perhitungan Tes Siswa Siklus II**

No	Nama	Hasil Tes Kondisi Awal
1.	A1	92
2.	A2	92
3.	A3	84
4.	A4	84
5.	A5	84
6.	A6	76
7.	A7	76
8.	A8	96
9.	A9	96
10.	A10	84
11.	A11	76
12.	A12	84
13.	A13	80
14.	A14	96
<b>Jumlah Nilai</b>		1200
<b>Rata-rata</b>		85,71

Dalam menghitung nilai rata-rata siswa secara keseluruhan digunakan rumus:

$$X = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}}$$

Pada pelaksanaan siklus II, terlihat bahwa kemampuan pemahaman konsep dasar IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Quizizz* meningkat secara signifikan. Hasil belajar ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM karena para siswa terlihat sangat antusias saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran dilakukan dalam suasana yang nyaman dan mendukung. Kondisi tersebut terwujud berkat para siswa antusias dan mulai memahami

konsep dasar IPA pada materi ciri-ciri adaptasi makhluk hidup. Dengan demikian penelitian dapat dihentikan sampai pada siklus II.

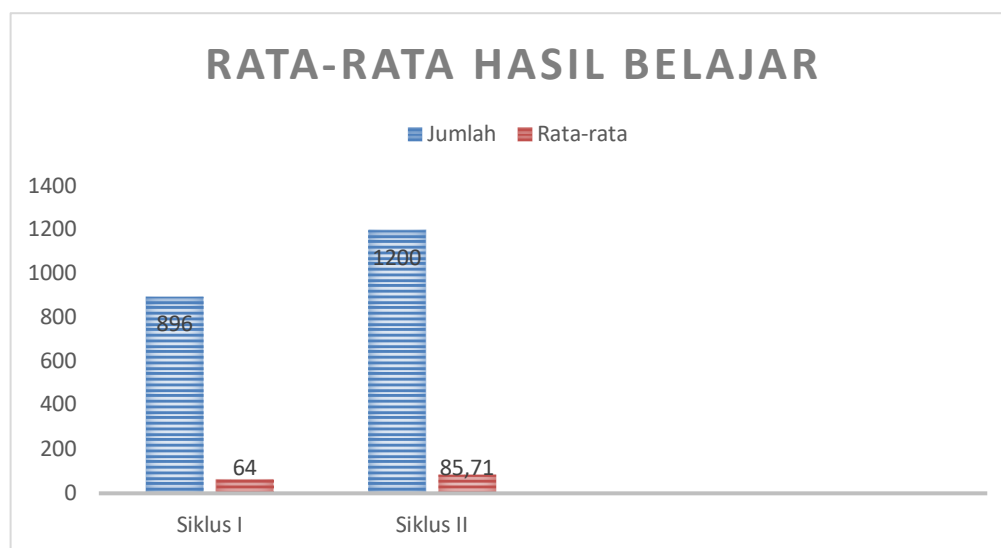
Dari hasil observasi juga menunjukkan hal sejalan bahwa rata-rata pemahaman konsep dasar IPA dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* terlihat pada hasil belajar siswa siklus I adalah 64%. Pada siklus II terdapat suatu peningkatan rata-rata nilai menjadi 85,71. Secara detail, pada pelajaran IPA mengenai ciri-ciri adaptasi makhluk hidup melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* bisa ditunjukkan pada rekapitulasi hasil belajar siswa dari siklus I dengan siklus II pada tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

Tahap Riset	Jumlah	Rata-rata
Siklus I	896	64
Siklus II	1200	85,71

Berdasarkan hasil data hasil belajar siswa meningkat dari siklus I dan siklus II. Berikut ini diagram peningkatan hasil pengamatan hasil belajar.

**Gambar 2. Diagram Rata- Rata Hasil Belajar**



Terjadinya kenaikan pada siklus I dengan rata-rata 64% ke siklus II dengan rata-rata 85,71% yaitu karena adanya penggunaan model pembelajaran dengan berbantu media seperti yang digunakan peneliti yaitu model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*, dengan adanya model dan media pembelajaran tersebut membuat siswa turut aktif dalam proses pembelajaran, apalagi para siswa sangat semangat dan merasa tertantang dalam mengerjakan soal-soal yang tadinya hanya disodorkan soal yang berbentuk printout. Sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatnya. Kesimpulan bahwa upaya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA dan hasil belajar siswa dalam menyesuaikan soal-soal yang diberikan. Dengan demikian pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*

mempunyai peranan penting sebagai salah satu peningkatan pemahaman konsep dasar IPA. Penemuan ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* berpotensi meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran IPA.

Menurut (Usman, 2021) model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya, dalam model pembelajaran ini, peranan guru adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Sejalan dengan pendapat Glazer (2001) dalam (Lestari et al., 2017) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang sebenarnya. Melalui *Problem Based Learning* siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Hal ini juga sejalan dengan pemikiran (Sidiq Ricu et al., n.d.) penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki keunggulan diantaranya: 1. Meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa; 2. Siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan permasalahan yang kompleks; 3. Mendorong siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi serta mengelola sumber; 4. Memberikan pengalaman baru kepada siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa dapat menikmati proses pembelajaran tersebut. Selain memiliki keunggulan, model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan.

Menurut (Washington, 2017), kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*, diantaranya: 1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba; 2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan, tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Pendapat (M Taufik Amir, 2015) dalam (Yulianti & Gunawan, 2019) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran di mulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut.

Menurut (Qiptiyyah, 2020) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai. Hasil belajar bisa diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mengkaji materi pelajaran tertentu. Sejalan dengan pendapat (Khairuzzaman, 2016) dalam hasil belajar merupakan bentuk dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa



dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Menurut (Julaeha & Erihadiana, 2021) model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Menurut (Salsabila et al., 2020) *Quizizz* adalah media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Suharsono & Budiarto, 2018) *Quizizz* menyenangkan karena menggunakan elemen lucu seperti meme, avatar dan *gamification* yang membuat siswa semangat belajar. *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Quizizz* adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, *smartphone*) dengan aplikasi iOS, Android, dan *Chrome*. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di *Quizizz*, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan game code. Aplikasi *Quizizz* dapat diunduh di <https://quizizz.com/admin/quiz/5dcaee8402ecb3001b753de8/>.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil belajar siswa yang didukung pada setiap siklusnya, maka penulis menghentikan penelitian ini karena tindakan yang diperoleh anak-anak adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dianggap baik dan berhasil dalam mencapai keberhasilan pada pembelajaran IPA pada materi ciri-ciri adaptasi makhluk hidup pada siswa kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024.

## 4. Kesimpulan dan Saran

### 4.1 Kesimpulan

Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* pada pembelajaran IPA materi ciri-ciri adaptasi makhluk hidup dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data hasil riset mampu meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA dan hasil belajar siswa meningkat anak-anak kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta dengan jumlah 14 siswa tuntas diatas KKM=73. Hal ini ditunjukkan pada siklus I yaitu 64% dikatakan rendah karena sebanyak siswa 8 belum memenuhi KKM. Kemudian setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II mencapai 85,71% ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 14 siswa yang tuntas KKM. Jadi, dengan demikian dapat dikatakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

### 4.2 Saran

Berdasarkan uraian diatas, maka peningkatan kualitas pembelajaran harus mutlak semaksimal mungkin agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu menciptakan kondisi pembelajaran yang asik, melibatkan siswa lebih aktif dan memecahkan masalah secara berkelompok dengan baik dan benar. Oleh karena itu, disarankan kepada:

1. Guru bersama siswa melakukan pembelajaran berbasis memecahkan masalah secara berkelompok (*Problem Based Learning*) dengan berbantu kuis online ataupun game online (*Quizizz*) untuk membuat aktif siswa dalam pembelajaran.

2. Siswa memanfaatkan media dan sumber pembelajaran secara optimal untuk memahami materi.
3. Sekolah/ pemerintah untuk menyediakan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Istidah, A., Suherman, U., & Holik, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Metode Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 42–57.  
<http://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/187%0Ahttps://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/download/187/98>
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Khairuzzaman, M. Q. (2016). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI SMP KARYA INDAH KECAMATAN TAPUNG*. 4(1), 64–75.
- Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Pinkan Amita Tri Prasasti, S.Pd., M. P., & Ivayuni Listiani, S.Pd., M. P. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Sains SD*.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Qiptiyyah, M. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MATERI KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA MELALUI METODE JIGSAW KELAS VIII F MTs NEGERI 5 DEMAK. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 62–68.  
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i1.1187>
- Ramadhani, S. P. (2019). *KONSEP DASAR IPA*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173.  
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sidiq Ricu, M. P., Najuah, M. P., & Pristi Suhendro Lukitoyo, M. S. (n.d.). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*.
- Suharsono, A., & Budiarto, M. T. (2018). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial. *Jakarta*, 1–7.
- Sutrisna, N., & Gusnidar. (2022). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri pada Materi IPA untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2859–2868.
- Usman. (2021). *Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.
- Washington, B. T. (2017). Character building. *Character Building*, 9(1), 1–204.  
<https://doi.org/10.4324/9781315081526>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408.  
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>