

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU**

Iga Ghufrani Juniarti¹, Komariah², Yayang Furi Furnamasari³

^{1,2,3} PGSD Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia

¹igajuniarti10@upi.edu, ²komariah.budiana@upi.edu,

³furi2810@upi.edu

ABSTRACT

Pancasila education in elementary schools faces the challenge of low student learning motivation. Initial data at SDN Mangunjaya 01 showed that 26.92% of fifth grade students had not achieved the KKM (Minimum Completion Criteria) on the material I and My Surrounding Environment. This study aims to analyze the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Quizizz application on the motivation and learning outcomes of fifth grade students in the Pancasila Education subject. The method used was a quasi-experiment with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 27 students in the experimental class (5A) and 27 students in the control class (5D) at SDN Mangunjaya 01. Data were collected through pretests and posttests, as well as learning motivation questionnaires. The results of the study showed that: (1) Student learning motivation in the experimental class increased significantly by 9.48 points (77.78% of students reached the high category), while in the control class it only increased by 2.08 points; (2) The cognitive learning outcomes of students in the experimental class increased by 25.37 points, while in the control class it was only 3.15 points; (3) There was a weak positive correlation between motivation and learning outcomes in the experimental class. These findings prove that the integration of PBL and Quizizz is effective in increasing student motivation and learning outcomes.

Keywords: *learning motivation, learning outcomes, pancasila education, problem based learning, quizizz*

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menghadapi tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Data awal di SDN Mangunjaya 01 menunjukkan 26,92% siswa kelas V belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 27 siswa kelas eksperimen (5A) dan 27 siswa kelas

kontrol (5D) di SDN Mangunjaya 01. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, serta angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat signifikan sebesar 9,48 poin (77,78% siswa mencapai kategori tinggi), sedangkan di kelas kontrol hanya meningkat 2,08 poin; (2) Hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen meningkat 25,37 poin, sementara di kelas kontrol hanya 3,15 poin; (3) Terdapat korelasi positif lemah antara motivasi dan hasil belajar di kelas eksperimen. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi PBL dan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, motivasi belajar, pendidikan pancasila, *problem based learning*, quizizz

A. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah menjadi strategi utama dalam menghadapi tantangan global dan dinamika abad ke-21. Menurut Saif et al. (2022), TIK tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga membentuk proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Inovasi dalam pendidikan pun semakin dimungkinkan melalui dukungan teknologi yang mendukung perubahan metode, layanan, maupun produk pendidikan untuk mencapai tujuan belajar yang lebih optimal (Sein-Echaluze, Blanco, & Alves, 2017).

Lebih jauh, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mencakup perangkat keras dan lunak, tetapi juga transformasi pendekatan

pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik (Collis & Moonen, 2002). Salah satu contoh yang relevan adalah pemanfaatan platform digital seperti Quizizz, yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif dengan fitur-fitur seperti *gamification*, umpan balik instan, dan visualisasi menarik (Razali et al., 2020).

Namun demikian, transformasi digital dalam pendidikan juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan bagi pendidik, serta kesenjangan dalam akses teknologi (Akram et al., 2022; Lukas, 2020). Di samping tantangan tersebut, motivasi belajar tetap menjadi elemen krusial yang menentukan kualitas hasil belajar siswa. Motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, menjadi penggerak utama yang mendorong

siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Felea & Roman, 2023; Putri et al., 2021; Rahman, 2021).

Sayangnya, rendahnya motivasi dan hasil belajar masih menjadi persoalan nyata dalam dunia pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Penelitian Lesziva et al. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton dan minim inovasi menyebabkan siswa kehilangan minat dan kesulitan memahami materi. Hal serupa juga ditemukan dalam studi Siregar et al. (2024) dan Sa'adah (2024), yang mencatat lemahnya motivasi belajar akibat terbatasnya penggunaan media interaktif dan metode pembelajaran yang bervariasi.

Kondisi tersebut turut ditemukan di SDN Mangunjaya 01, khususnya pada siswa kelas V. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa 26,92% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), disertai rendahnya dorongan belajar yang bersifat intrinsik. Faktor-faktor seperti kurangnya tujuan belajar yang jelas, minimnya penghargaan, dan metode pembelajaran yang tidak variatif menjadi penyebab lemahnya

keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Untuk menjawab tantangan ini, pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) muncul sebagai alternatif yang mampu mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan berpikir kritis melalui pemecahan masalah nyata (Trianto dalam Sari & Rosidah, 2023; Suindhia, 2023). Namun, tantangan dalam pelaksanaan PBL seperti kurangnya kepercayaan diri siswa atau keterbatasan waktu dan bimbingan dari guru masih menjadi hambatan (Rakhmawati, 2021).

Integrasi media digital seperti *Quizizz* ke dalam model PBL diharapkan mampu menjadi solusi. Penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa (Asri, Dwiani, & Sudiarsa, 2022), tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang kompetitif dan menyenangkan dengan fitur visual, *power-ups*, serta laporan capaian belajar secara real-time (Sarah, Munawaroh, & Usman, 2023). Oleh karena itu, penggabungan PBL dan *Quizizz* menjadi strategi pembelajaran yang berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggabungan model *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku*. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji integrasi PBL dan *Quizizz* dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, pendekatan ini juga menekankan pada peningkatan dua aspek sekaligus—yakni motivasi belajar dan hasil belajar kognitif—yang diukur secara kuantitatif dalam satu rancangan kuasi-eksperimen.

Penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam memperkaya teori pembelajaran berbasis masalah dan digitalisasi pendidikan dasar, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam materi *Aku dan Lingkungan Sekitarku* pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen, berdesain Nonequivalent Control Group Design. Terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen (kelas VA) yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz*, dan kelompok kontrol (kelas VD) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian dilakukan di SDN Mangunjaya 01 dengan total masing-masing kelas sebanyak 26 siswa, yang dipilih secara purposif. Instrumen penelitian terdiri dari:

1. Angket motivasi belajar, mengacu pada lima indikator dari Aritonang (2008): ketekunan, ketahanan, minat, dorongan berprestasi, dan kemandirian.
2. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda berdasarkan materi “Aku dan Lingkungan Sekitarku” dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kedua instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 24, melalui:

1. Uji normalitas (Shapiro-Wilk),

2. Uji homogenitas (Levene's Test),
3. Uji hipotesis (paired sample t-test, independent sample t-test, serta Wilcoxon dan Mann-Whitney untuk data tidak normal).

Langkah-langkah tersebut dilakukan guna menguji perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Model PBL Berbantuan Quizizz terhadap Motivasi Belajar

a. Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Motivasi belajar siswa kelas eksperimen telah menunjukkan peningkatan signifikan. Pada pretest, mayoritas siswa berada di rentang 60-69. Setelah penerapan model PBL berbantuan Quizizz, posttest menunjukkan pergeseran ke interval yang lebih tinggi (71-85), bahkan muncul kategori baru di interval 86-90.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Titik Tengah
55-59	3	11.11	57
60-64	10	37.04	62
65-69	10	37.04	67
70-74	4	14.81	72
Total	27	100	

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Titik Tengah
66-70	6	22.22	68
71-75	9	33.33	73
76-80	6	22.22	78
81-85	4	14.81	83
86-90	2	7.41	88
Total	27	100	

b. Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Kelompok kontrol mengalami peningkatan kecil dan tidak signifikan. Distribusi tetap dominan pada rentang 62-71 baik saat pretest maupun posttest.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Titik Tengah
51-55	2	7.41	53
56-60	4	14.81	58
61-65	10	37.04	63
66-70	8	29.63	68
71-75	3	11.11	73
Total	27	100	

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Titik Tengah
52-56	1	3.70	54
57-61	3	11.11	59
62-66	10	37.04	64
67-71	10	37.04	69
72-76	3	11.11	74
Total	27	100	

c. Deskripsi Statistik Motivasi Belajar

**Tabel 5 Deskripsi Statistik Kelas
Eksperimen dan Kontrol**

Statistik	Eksperimen Pre	Eksperimen Post	Kontrol Pre	Kontrol Post
Mean	64.85	74.33	63.70	65.78
Median	64	73	64	66
Modus	64 (8)	73 (6)	64 (6)	68 (7)
SD	4.67	5.65	5.24	4.52
Min	55	66	51	52
Maks	73	88	72	73
Rang	18	22	21	21

d. Uji Prasyarat dan Hipotesis

1) Uji Normalitas

Semua data (pre dan post di kedua kelas) menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ pada Shapiro-Wilk, sehingga data dinyatakan normal.

Tabel 6 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest D (Kelas Kontrol)	0.957	27	0.314
	Posttest D (Kelas Kontrol)	0.943	27	0.145
	Pretest A (Kelas Eksperimen)	0.957	27	0.314
	Posttest A (Kelas Eksperimen)	0.943	27	0.145

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2) Uji Homogenitas

Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, menandakan

bahwa varians antar kelompok homogen.

**Tabel 7 Uji Homogenitas Motivasi Belajar
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.002	3	104	1.000
	Based on Median	.001	3	104	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.001	3	103.561	1.000
	Based on trimmed mean	.006	3	104	.999

3) Uji Hipotesis

Tabel 8 Uji Hipotesis

Pair	Mean Diff	t	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	-9.259	-18.126	0.000
Kontrol	-1.667	-5.278	0.000

Peningkatan pada kelas eksperimen secara statistik sangat signifikan ($p < 0.001$), dengan selisih rata-rata lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbantuan Quizizz berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh Model PBL Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar

a. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sebelum intervensi, hasil belajar siswa kelas eksperimen cenderung rendah dan tersebar tidak merata. Mayoritas berada di interval 48–79. Setelah menggunakan model PBL berbantuan Quizizz, terjadi peningkatan signifikan, dengan sebagian besar nilai beralih ke kategori menengah hingga tinggi (65–100).

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

Kel	Frek.	Titik Tengah	Frek. Relatif (%)	Frek. Kum
0–15	5	7.5	18.52	5
16–31	2	23.5	7.41	7
32–47	2	39.5	7.41	9
48–63	6	55.5	22.22	15
64–79	7	71.5	25.93	22
80–95	5	87.5	18.52	27

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen

Kelas	Frek.	Titik Tengah	Frek. Relatif (%)	Frek. Kum
45–54	3	49.5	11.11	3
55–64	5	59.5	18.52	8
65–74	6	69.5	22.22	14
75–84	6	79.5	22.22	20
85–94	2	89.5	7.41	22
95–100	5	97.5	18.52	27

Tabel 11 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	47.96	73.33
Median	45	75
Modus	Multimodal	Multimodal
Maksimum	95	100
Minimum	0	45

b. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan khusus. Terjadi sedikit peningkatan, namun tidak signifikan dibanding eksperimen. Mayoritas siswa tetap berada pada interval menengah.

Tabel 12 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

Kelas	Frek.	Frek. Relatif (%)	Titik Tengah
0–20	3	11.11	10
21–40	4	14.81	30.5
41–60	8	29.63	50.5
61–80	7	25.93	70.5
81–100	5	18.52	90.5

Tabel 13 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

Kelas	Frek.	Frek. Relatif (%)	Titik Tengah
0–20	0	0	10
21–40	4	14.81	30.5
41–60	9	33.33	50.5
61–80	7	25.93	70.5
81–100	7	25.93	90.5

Tabel 14 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	62.59	65.74
Median	65	65
Modus	Multimodal	Multimodal
SD	26.78	24.36
Maksimum	100	100
Minimum	5	10
Range	95	90

c. Pengujian Prasyarat dan Hipotesis

1) Uji Normalitas

Tabel 15 Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Data	Statistic	Sig.
Pretest Kontrol	0.942	0.139
Posttest Kontrol	0.950	0.212
Pretest Eksperimen	0.964	0.462
Posttest Eksperimen	0.950	0.220

Semua data memenuhi syarat normalitas (Sig. > 0,05).

2) Uji Homogenitas

Tabel 16 Uji Homogenitas (Levene's Test)

Based on	Levene Stat	Sig.
Mean	2.542	0.060
Median	2.476	0.066
Trimmed Mean	2.536	0.061

Data dinyatakan homogen (Sig. > 0,05)

3) Uji Hipotesis – Paired Sample t-Test

Tabel 17 Uji Hipotesis Hasil Belajar

Pair	Mean Diff	t	Sig. (2-tailed)
Pre-Post Eksperimen	-28.519	-9.803	0.000
Pre-Post Kontrol	-3.333	-4.721	0.000

Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model PBL berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini memperkuat efektivitas media interaktif dalam pembelajaran.

3. Perbedaan Hasil Belajar di Kelas Eksperimen dan Kontrol terhadap Motivasi Belajar

Penelitian ini menganalisis hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar pada dua kelompok, yakni kelas eksperimen (dengan model PBL berbantuan Quizizz) dan kelas kontrol (dengan metode konvensional). Uji korelasi Pearson

digunakan untuk mengetahui tingkat keterkaitan antarvariabel.

Tabel 18 Korelasi antara Hasil Belajar dan Motivasi Belajar – Kelas Eksperimen

(Y1=Motivasi Belajar Kelas Eksperimen)	
(X1=Hasil Belajar Kelas Eksperimen)	
Pearson Correlation	0.208
Sig. (2-tailed)	0.297
N	27

Terdapat korelasi positif lemah ($r = 0.208$) antara motivasi dan hasil belajar, namun tidak signifikan ($p = 0.297$).

Tabel 19 Korelasi antara Hasil Belajar dan Motivasi Belajar – Kelas Kontrol

(Y2=Motivasi Belajar Kelas Kontrol)	
(X2=Hasil Belajar Kelas Kontrol)	
Pearson Correlation	-0.037
Sig. (2-tailed)	0.856
N	27

Korelasi sangat lemah dan negatif ($r = -0.037$), tidak signifikan ($p = 0.856$).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Pada aspek motivasi belajar, proses

pembelajaran yang semula cenderung pasif dan monoton berubah menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Dalam pendekatan PBL, siswa terlibat dalam proses mengidentifikasi masalah, berdiskusi dalam kelompok, dan menemukan solusi, yang pada akhirnya menumbuhkan keterlibatan emosional serta rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran. Integrasi aplikasi *Quizizz* memperkuat pengalaman ini dengan tampilan visual yang menarik, efek suara interaktif, leaderboard, serta fitur tantangan waktu yang menciptakan atmosfer kompetisi sehat di antara siswa.

Peningkatan motivasi belajar ini tercermin pada hasil pengukuran angket, di mana skor rata-rata motivasi kelas eksperimen meningkat dari 64,85 menjadi 74,33, atau naik sebesar 9,48 poin. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengalami peningkatan dari 63,70 menjadi 65,78. Temuan ini sejalan dengan studi Pramugita et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti YouTube dan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitiannya

menunjukkan peningkatan dari kategori sedang ke kategori tinggi dalam dua siklus pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis, *Quizizz* dinilai berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Dalam hal hasil belajar, dampak penerapan model PBL berbantuan *Quizizz* juga sangat signifikan. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yang sebelumnya hanya 47,96 meningkat drastis menjadi 73,33 pada posttest, menunjukkan lonjakan lebih dari 25 poin. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 3,15 poin, dari 62,59 menjadi 65,74. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pendekatan PBL yang dikombinasikan dengan media digital interaktif mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, membangun keterampilan berpikir kritis, dan memfasilitasi evaluasi yang menyenangkan. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Valentinna et al. (2024), yang menyatakan bahwa *Quizizz* memiliki dampak paling signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD pasca-pandemi, terutama fitur *gamifikasi* dan hasil analisis belajar yang rinci.

Lebih lanjut, hasil uji korelasi menunjukkan hubungan positif lemah ($r = 0,208$) antara motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen, meskipun belum signifikan secara statistik. Sementara pada kelas kontrol ditemukan korelasi negatif sangat lemah ($r = -0,037$). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif seperti PBL berbantuan *Quizizz* lebih mampu menghubungkan aspek afektif (motivasi) dan kognitif (hasil belajar) siswa dibandingkan metode konvensional. Dukungan ini juga ditemukan dalam penelitian Febriyanty (2021), yang menyimpulkan bahwa *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, meskipun tidak terhadap hasil belajar matematika, menunjukkan keberhasilan juga dipengaruhi oleh konteks materi ajar. Selaras dengan itu, Yulianti (2021) menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran geografi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMA melalui suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dalam penelitian ini, di mana siswa lebih antusias saat mengerjakan soal menggunakan *Quizizz*, bahkan

menunjukkan peningkatan partisipasi dan inisiatif dalam kegiatan belajar.

Meski demikian, pelaksanaan model PBL berbantuan *Quizizz* tidak luput dari tantangan. Hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet menjadi kendala utama, terutama bagi siswa yang tidak memiliki gawai pribadi atau tinggal di daerah dengan sinyal buruk. Hambatan pedagogis juga muncul, seperti perbedaan kemampuan akademik siswa dalam kelompok, waktu yang terbatas untuk menyelesaikan tahapan PBL, serta dinamika kelompok yang kurang seimbang. Hambatan lingkungan seperti kurangnya dukungan dari orang tua, keterbatasan fasilitas sekolah, dan resistensi terhadap metode baru turut memengaruhi efektivitas implementasi.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, Nirwana et al. (2024) menyarankan pentingnya guru membangun hubungan yang setara dengan siswa, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata, serta menggunakan media interaktif untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, guru juga perlu mengembangkan kemampuan digital melalui pelatihan dan mengatur jadwal

yang fleksibel agar seluruh tahapan PBL dapat dijalankan secara optimal. Dukungan dari orang tua juga penting melalui penyediaan perangkat dan internet serta pemahaman akan manfaat metode ini melalui sosialisasi dari pihak sekolah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nusroh, Kusumaningsih, dan Wiyanto (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* mampu meningkatkan baik motivasi maupun hasil belajar siswa SMP. Dengan pendekatan tindakan kelas, peneliti berhasil meningkatkan motivasi dari skor 66,25 ke 82,75 serta ketuntasan klasikal hasil belajar hingga 87,5% pada akhir siklus.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara terpisah, tetapi juga membangun keterkaitan positif antara keduanya. Model ini menawarkan alternatif pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna, serta menjadi solusi potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar di era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Korelasi positif antara motivasi dan hasil belajar menunjukkan potensi sinergi keduanya melalui pendekatan inovatif ini. Sebagai saran, guru perlu muntut meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi dan sekolah perlu mendukung fasilitas pembelajaran digital. Penelitian lanjutan disarankan untuk diterapkan pada mata pelajaran atau jenjang berbeda, serta mempertimbangkan faktor lain seperti gaya belajar dan latar belakang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, S., Kumar, R., Alam, S., & Das, R. K. (2022). *ICT in Education: Issues, Challenges, and Future Perspectives*. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1151–1170. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10615-3>
- Aritonang, K. (2008). *Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Asri, D. P. A. A., Dwiani, N. M., & Sudiarsa, I. N. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 112–120.
- Collis, B., & Moonen, J. (2002). Flexible learning in a digital world: Experiences and expectations. *Psychology Press*.
- Febriyanty, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 1–10.
- Felea, M., & Roman, M. D. (2023). Intrinsic and Extrinsic Motivation in the Learning Process. *International Journal of Education and Learning Systems*, 8(1), 40–48.
- Lesziva, A., et al. (2025). Dampak Model Pembelajaran Konvensional terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 4(2), 110–119.
- Nirwana, I., Fitriyani, Y., & Hidayat, R. (2024). Strategi Guru dalam Menghadapi Hambatan Digitalisasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(1), 43–50.
- Nusroh, S., Kusumaningsih, W., & Wiyanto, W. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sains*, 8(2), 87–99.
- Pramugita, R. G. P., Suardana, I. W., & Sujana, I. M. (2023). Penggunaan Media Interaktif YouTube dan Quizizz Paper Mode terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 34–45.
- Putri, A., Novita, I., & Rahmi, M. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 90–97.
- Rahman, H. (2021). Motivasi dan Hasil Belajar: Analisis Konseptual dan Empiris. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 33–42.
- Rakhmawati, E. (2021). Tantangan Implementasi PBL dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 141–148.
- Razali, N. H., Zainal, Z., & Halim, M. F. A. (2020). *Gamification Elements in Quizizz Applications: Impact on Motivation and Learning Outcomes*. *Journal of Critical Reviews*, 7(12), 219–224.
- Saif, M., Rafiq, M., & Ali, N. (2022). ICT Integration in Education: A Global Perspective. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 787–807.
- Sarah, M., Munawaroh, L., & Usman, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45–55.

- Sari, I. M., & Rosidah. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 13(1), 25–34.
- Sein-Echaluze, M. L., Blanco, Á. F., & Alves, G. R. (2017). Technology and active learning: Flipped classroom study. *Proceedings of the 2017 International Symposium on Computers in Education*, 1(1), 63–67.
- Siregar, R., Tanjung, D., & Sembiring, B. (2024). Studi Kasus: Rendahnya Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 78–85.
- Sudarsana, I. K., et al. (2019). Integration of Information Technology in Learning: Impact and Strategy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175, 012167.
- Suindhia, I. W. (2023). Model PBL dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 9(1), 50–58.
- Trianto. (2023). *Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Valentinna, A., Pratiwi, F. D., & Dwiastuti, S. (2024). Efektivitas Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemi. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 25–34.
- Yandi, R., Susanti, A., & Iskandar, R. (2023). Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 45–52.
- Yulianti, L. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 9(2), 55–62.