

BELAJAR ATURAN DENGAN CARA MENYENANGKAN: INOVASI PROBLEM BASED LEARNING DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS 3 SD

Nazwa Sofia Rahmadani, Sukma Suci Aullia, Vanisa Nur Oktaviana, & Deni Zein Tarsidi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret

nazwasofiar@student.uns.ac.id, sukmaaulia_31@student.uns.ac.id,

vanisaoktaviana02@student.uns.ac.id, denizein@staff.uns.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Mangkuyudan, Surakarta, mempelajari Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) ketika pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang didukung oleh Quizizz digunakan. Latar belakang penelitian ini adalah berkurangnya keinginan dan minat siswa dalam belajar akibat kurangnya strategi pengajaran kreatif. PBL dipilih karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui latihan pemecahan masalah, sedangkan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Siswa kelas III-A menjadi subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, perekaman video, dan dokumen pendukung lainnya. Setelah pengumpulan data, data tersebut diolah, disajikan, dan kesimpulan ditarik dengan membandingkan, menganalisis, dan mencocokkan hasil dari berbagai sumber. Temuan studi ini menunjukkan bahwa penggunaan PBL dengan dukungan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa dalam pendidikan kewarganegaraan. Bagi siswa sekolah dasar, pembelajaran inovatif melalui PBL dan Quizizz dapat menjadi strategi alternatif yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci : Problem Based Learning, Quizizz, PPKN

Abstract

The purpose of this study was to examine how third-grade students at Mangkuyudan Public Elementary School, Surakarta, learned Pancasila and Civic Education (PPKn) when the Problem-Based Learning (PBL) approach supported by Quizizz was used. The background of this study was the decline in students' desire and interest in learning due to a lack of creative teaching strategies. PBL was chosen because it can develop critical thinking skills through problem-solving exercises, while Quizizz is expected to increase student enthusiasm and engagement during the learning process. This study used a qualitative descriptive methodology. Third-grade students in class A were

Article History

Received: November 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

the subjects of the study. Data were collected through interviews, observations, field notes, video recordings, and other supporting documents. After data collection, the data was processed, presented, and conclusions were drawn by comparing, analyzing, and matching the results from various sources. The findings of this study indicate that the use of PBL with Quizizz support can increase student engagement, motivation, and conceptual understanding in citizenship education. For elementary school students, innovative learning through PBL and Quizizz can be an effective alternative strategy to make learning more interesting, enjoyable, and meaningful.

Keywords : *Problem Based Learning, Quizizz, PPKN*

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang sekolah dasar memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak dan tanggung jawabnya. Mata pelajaran PKn tidak semata-mata bertujuan memberikan pengetahuan tentang hak dan kewajiban kewarganegaraan, tetapi juga menekankan penanaman nilai-nilai etika agar peserta didik dapat menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kejujuran, rasa tanggung jawab, dan kedisiplinan. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi positif pada berbagai bidang kehidupan, baik dalam aspek sosial, kebangsaan, maupun kebernegeraan. Dalam hal ini, dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan menjadi landasan utama dalam membentuk pengetahuan dan karakter kewarganegaraan peserta didik (Magdalena, Haq, and Ramadhan 2020).

Penguatan karakter dan moral peserta didik masih belum menunjukkan hasil yang optimal (Ananda, 2017). Sebagian peserta didik menganggap PPKn sebagai mata pelajaran yang susah, karena lingkup materinya yang cukup besar sering membuat mereka kesulitan mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun kreatif dalam menghadapi berbagai situasi (Sumayati, 2020). Selain itu, minat dan dorongan belajar siswa dalam mata pelajaran ini juga belum tumbuh dengan baik, terutama karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai sumber utama yang dipilih guru. Terutama dalam jenjang sekolah dasar pada kelas rendah seharusnya menggunakan media pembelajarn yang mampu meningkatkan semangat belajar dan bermakna bagi peserta didik. Pada kenyataannya masih banyak sekolah yang menggunakan metode lama dan berpusat pada guru saja, serta tidak menuntun partisipasi aktif peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan agar meningkatkan keterlibatan peserta didik yang lebih aktif. Pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan pemahaman serta minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Beragam model pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep sekaligus mengembangkan kemampuan berkomunikasi, salah satunya yaitu *Problem Based Learning* (PBL). Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui pemecahan masalah sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Amara, I. 2021).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif, yang bertujuan mendeskripsikan kondisi, proses, serta keterkaitannya dengan fokus penelitian (Ali, M. M., 2022). Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan berbagai sumber, seperti wawancara, catatan lapangan, rekaman video, dokumentasi, dan sumber relevan lainnya. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus, yaitu pendekatan penggalan data secara mendalam melalui proses pengumpulan, pemaknaan, serta penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh (Nurahma et al., 2021). Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan cara membandingkan, menelaah, dan mencocokkan temuan dari wawancara, observasi, serta informasi yang terkumpul di lapangan (Rokhim et al., 2024).

Studi ini bertempat di SD Negeri Mangkuyudan yang berlokasi di Jl. K.H. Samanhudi No. 34, Purwosari, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Pelaksanaan studi ini berlangsung pada bulan September 2025. Subjek penelitian mencakup Guru Kelas serta peserta didik kelas III-A SD Negeri Mangkuyudan Surakarta, yang berjumlah 27 peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghadapi tantangan selama proses pendidikan. Muatan pembelajaran yang diajarkan guru tidak sepenuhnya dipahami oleh banyak siswa. Tingkat literasi yang rendah dan keyakinan bahwa pendidikan kewarganegaraan tidak penting mata pelajaran lain merupakan penyebab kondisi ini. Selain itu, penggunaan bahan ajar yang tidak menarik dan terlalu teks oleh guru membuat anak-anak dengan tingkat literasi rendah kesulitan memahami materi (Nurjannah, dkk., 2024). Ketidakmampuan anak-anak untuk memahami teks sederhana, menjelaskan isi materi bacaan, dan menghubungkan aturan dengan contoh perilaku di dunia nyata merupakan tanda-tanda literasi rendah. Kondisi ini akhirnya menghambat pemahaman mereka terhadap mata pelajaran tersebut, yang membuat mereka semakin kurang termotivasi dan lebih cenderung menganggap pembelajaran PPKN sebagai hal yang tidak penting.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hambatan dan tantangan, seperti kurangnya minat siswa terhadap pendidikan kewarganegaraan, yang menyebabkan kemampuan membaca siswa tetap sangat rendah. Guru menggunakan model pembelajaran PBL untuk mengatasi masalah yang muncul. Strategi pembelajaran yang akan diimplementasikan adalah Problem Based Learning (PBL), yang mengintegrasikan penggunaan teknologi pendidikan seperti Quizizz. Diperkirakan bahwa latihan ini akan mendorong peningkatan performa belajar siswa karena bertujuan guna membantu pemahaman dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media pembelajaran Quizizz yang efisien digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencantumkan hal-hal berikut (Utari dan Mansurdin, 2025): (1) mengorientasikan peserta didik pada permasalahan; (2) mengorganisasikan peserta didik dalam kegiatan belajar; (3) membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok; (4) mengembangkan serta mempresentasikan hasil kerja; dan (5) menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran untuk pertanyaan penilaian guna mengaplikasikan media pembelajaran ini.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, penerapan model PBL dengan pemberian quizizz pada pembelajaran PKn di SD dilakukan dengan cara yang sistematis. Pertama, guru melakukan orientasi masalah dengan menampilkan situasi atau masalah nyata yang memiliki keterkaitan dengan aturan. Pelanggaran aturan di lingkungan sekolah menjadi topik pembahasan. Pada tahap ini, siswa secara aktif merespons pertanyaan guru dan berusaha memberikan contoh

tambahan terkait peraturan tersebut. Pada fase kedua, guru membagi kelas menjadi kelompok belajar kecil yang beragam. Setiap kelompok memiliki empat sampai lima siswa dengan kemampuan yang beragam. Pada tahap ini, pendidik membantu siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan sampai proses penyajian hasil. Pada akhir pembelajaran guru memberikan quizizz dengan pengerjaan secara individu, guru menampilkan pertanyaan di layar kemudian peserta didik menjawab dengan antusias.

Berdasarkan hasil pengamatan, telah terbukti bahwa penggunaan Quizizz bersama dengan metode pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat ketika mereka terlibat dalam kegiatan diskusi, peserta didik menunjukkan keberanian untuk mengemukakan ide, gagasan, pendapat, maupun opini terkait permasalahan yang diberikan guru pada awal pembelajaran. Selain itu, siswa lebih antusias terhadap pembelajaran berbasis PBL daripada teknik tradisional. Hal ini membuktikan bahwa dengan adanya integrasi PBL dengan media Quizizz dapat mengembangkan kemampuan disiplin, kerja sama, tanggung jawab dan musyawarah yang mencerminkan nilai Pancasila, khususnya sila keempat.

Integrasi media Quizizz dalam model *Problem Based Learning* berperan sebagai sarana evaluasi yang mendukung karakteristik PBL yang menekankan keterlibatan aktif dan refleksi peserta didik terhadap permasalahan yang dipelajari. Siswa dapat mengevaluasi tingkat pemahaman mereka setelah menyelesaikan prosedur pemecahan masalah dengan menggunakan Quizizz, yang memberikan umpan balik instan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggabungkan Quizizz dengan pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PPKn yang efektif untuk meningkatkan literasi, keaktifan, serta pemahaman nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, Quizizz berfungsi sebagai alat penilaian dan sarana untuk memperkuat proses pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL, menunjukan adanya peningkatan keaktifan peserta didik pada kelas III SD Negeri Mangkuyudan. Penerapan strategi tersebut memberikan dampak positif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman konsep peserta didik. Penerapan media Quizizz memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep aturan secara interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam mendorong peningkatan kemampuan literasi mereka. Dengan demikian, penerapan strategi ini sangat menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, secara khusus dalam pembelajaran PPKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Amara, I. (2021). *Pengaruh penggunaan model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas V SDN 1 Anggrek*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” (hlm. 105). Universitas Negeri Gorontalo.
- Ali, M. M. Hariyati, Tri. Pratiwi, Meli Y. Afifah, Siti. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian*. Education Journal Vol. 2 No. 2.
- Nurahma, Gilang A. Hendriani, Wiwin. (2021). *Tinjauan Sistematis Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif*. Jurnal MEDIAPSI Vol. 7 No. 2.

- Rokhim, An Najmun N. Abidah, Wulan Nur. Az Zahra, Hayya Fathimah. Zainiyah, Yiyin Syifa. Kiptiyah, Siti Maryatul. (2024). Analisis Penerapan Karakter Jujur Perspektif Thomas Lickona Melalui Program PIN Kejujuran Siswa SDN Purwoyoso 03. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Vol. 2 No. 5.
- Nurjannah, Arfah, M., & Wahyudi, A. A. (2024). Penggunaan media Quizizz berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas III SDN Pao-Pao. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 332-442. DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5425>
- Utari, R., & Mansuridin. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Quizizz pada kelas IV SDN 19 Sungai Tanang, Agam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3102-3113.