

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai

Nurul Qalbi Ahmad¹, Rosleny Babo², Suardi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar, Indonesia 90221
nurulsalsabilaaputri23@gmail.com

Abstract

The main problem in this research is "is there an influence of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the Quizizz application on student interest and learning outcomes in the Class IV Social Sciences subject at SD Inpres Bontomanai". The aim of this research is to determine the effect of the problem based learning model assisted by the Quizizz application on student interest and learning outcomes in the Class IV Social Sciences subject at SD Inpres Bontomanai. This type of research is experimental research with a pre-experimental design approach. The research design is One-Group Pretest-Posttest. The data analysis techniques used are descriptive data analysis and inferential data analysis. The results of the descriptive analysis of students' interests and learning outcomes in the Class IV Social Sciences subject at SD Inpres Bontomanai using the problem based learning (PBL) learning model assisted by the Quizizz application show an increase seen from the results of the students' pretest and posttest scores before and after implementing the problem based learning model. With the help of the Quizizz application, the results of inferential statistical analysis through the normality test showed that the pretest and posttest values showed a result of $200 > 0.05$, where H_0 was rejected, so this data was normally distributed, while the hypothesis test using the paired sample t-test showed that the value was sig (2-tailed) equal to $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a real difference between student interest and learning outcomes seen from the pretest and posttest data. These results clearly show that there is an influence of the problem based learning (PBL) learning model assisted by the quizizz application. Therefore the alternative hypothesis H_1 is accepted, while the hypothesis H_0 is rejected.

Keywords: Problem Based Learning Learning Model, Interests and Learning Outcomes, Social Sciences

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu "apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai". Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk pendekatan pre-eksperimental design. Desain penelitiannya yaitu *One-Group Pretest-Posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Hasil analisis deskriptif minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* hasil analisis statistik inferensial melalui uji normalitas diketahui bahwa nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil sebesar $200 > 0,05$ dimana H_0 ditolak maka data ini berdistribusi normal sedangkan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-Test* diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara minat dan hasil belajar siswa dilihat dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz*. Oleh karena itu hipotesis alternatif H_1 diterima, sementara hipotesis H_0 ditolak.

Kata kunci: Model Pembelajaran Problem Based Learning, Minat dan Hasil Belajar, IPS

Copyright (c) 2024 Nurul Qalbi Ahmad, Rosleny Babo, Suardi

Corresponding author: Nurul Qalbi Ahmad

Email Address: nurulsalsabilaaputri23@gmail.com (Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar, Indonesia 90221)

Received 23 July 2024, Accepted 28 July 2024, Published 01 August 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut (Rahman et al., 2022) merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mencapai kehidupan yang lebih baik (Syam et al., 2023). Indonesia mengenal sistem pendidikan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal (Utami, 2020). Menurut (Sulfasyah & Arifin, 2017) pendidikan formal merupakan kegiatan yang sistematis dan berstruktur mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan nonformal merupakan mekanisme bagi setiap orang untuk memperkaya ilmu pengetahuan melalui pembelajaran seumur hidup sedangkan pendidikan informal (keluarga) merupakan individu mendapat pendidikan pertama dilingkungan keluarga seperti di didik untuk bersopan santun, memiliki moral sifat yang terpuji.

Kurikulum merdeka merupakan salah satu program yang digagas oleh menteri pendidikan dan kebudayaan bapak Nadiem Makarim yaitu merdeka belajar dimana ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dan menyenangkan bagi guru, siswa dan orang tua, merdeka belajar merupakan proses pendidikan harus menciptakan suasana yang menyenangkan (Nasution, 2021), diantara programnya adalah penguatan profil pelajar Pancasila (P5) (Suardi, Nursalam, et al., 2023); (Suardi, 2024); (Suardi, 2023a); (Muhajir et al., 2023); (Nursalam & Suardi, 2022c) dan kampus mengajar (Nursalam & Suardi, 2022a); (Nursalam & Suardi, 2022b); (Suardi, 2023b); (Suardi & Nur, 2022); .

SD Inpres Bontomanai merupakan lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dimana di sekolah tersebut sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran yang diteliti yaitu IPS, di dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPS termasuk mata pelajaran yang tidak berdiri sendiri melainkan terintegrasi dalam mata pelajaran IPAS, dalam kurikulum K13 masih menggunakan mata Pelajaran IPS (Kanji et al., 2020a); (Kanji et al., 2019); (Kanji et al., 2020b); (Nursalam et al., 2020); (Hasnah Kanji, Nursalam, 2018); (Syam et al., 2023); (Suardi, 2022).

Pendidik atau guru memiliki arti dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang dikemukakan pada pasal 1 ayat 1 yang berbunyi guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini lewat jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Sutarsih & Misbah, 2021).

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk peran aktif dan membutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang

diharapkan (Siswanti, 2019); (Suardi, Dimas, et al., 2023). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik dan dapat juga diketahui dengan melakukan penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria penilaian yang telah tercapai dengan cara memberikan tes (Gulo, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas IV pada tanggal 1 september 2023 di kelas IV SD Inpres Bontomanai menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan informasi yang diperoleh, minat belajar siswa di SD Inpres Bontomanai tergolong rendah, dimana pada saat guru menjelaskan materi pandangan siswa tidak terfokus, hal ini disebabkan penyajian materi yang disampaikan guru kurang tepat dan jarang menggunakan model dan media pembelajaran. Hasil observasi awal terkait hasil belajar IPS siswa terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah.

Rendahnya hasil belajar IPS diakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model atau media pembelajaran yang jarang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berlangsung biasanya guru hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan jarang sekali guru melibatkan siswa untuk diberi kesempatan dalam berdiskusi, bertanya maupun berpendapat terhadap materi yang dipelajari. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru, setelah itu diarahkan untuk menjawab soal yang ada di buku paket, sehingga pembelajaran tersebut membosankan bagi siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif, salah satunya model dan media pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *problem based learning*, sedangkan media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media aplikasi *quizizz*.

Model pembelajaran *problem based learning* menurut (Odeh, 2021) dan (Hotimah, 2020) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah yang mendorong siswa untuk dapat berfikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok untuk mendapatkan solusi. Jika ingin membuat kelas menjadi nyaman dan menyenangkan maka guru perlu menggunakan media yang menarik agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa (Solikah, 2020).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran PBL menurut (Ariyana et al., 2018) yaitu : orientasi siswa pada masalah; mengorganisasikan siswa untuk belajar; membimbing penyelidikan secara individu maupun kelompok; mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Adapun kelebihan model pbl menurut (Hasanah & Fitria, 2021) dan (Hotimah, 2020) yaitu: pembelajaran lebih bermakna, mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, meningkatkan kerja sama dalam kelompok dan siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Sedangkan kelemahan model pbl menurut (Sitompul, 2021) dan (Tiyasrini, 2021) yaitu: model ini tidak bisa diterapkan di semua mapel; hanya sebagian guru yang aktif dalam menyajikan materi, membutuhkan alokasi waktu yang panjang dan pembelajaran hanya berdasarkan pada masalah.

Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan sebagai penyalur pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Eva et al., 2020). Untuk itu guru perlu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar siswa bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran aplikasi *quizizz*.

Quizizz merupakan *platform* dibidang pendidikan yang berbasis game, membawa semua aktivitas banyak pemain ke ruang yang dibuat sebagai latihan interaktif dan menyenangkan (Ardiansyah, 2022) dan (Citra & Rosy, 2020). *Quizizz* mampu menjadikan pembelajaran menjadi mudah dipahami, menyenangkan, serta membuat siswa tidak merasa bosan.

Berdasarkan uraian dan pendapat yang telah disampaikan, maka perlu dilakukan penelitian terkait “ pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai. Dengan tujuan penelitian “untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen melalui pendekatan *pre-eksperimental design*. Desain yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest design*. Lokasi dalam penelitian ini adalah SD Inpres Bontomanai, kecamatan bontomarannu, kabupaten gowa. Populasi dalam penelitian ini dilakukan di kelas IV terdiri dari 23 orang, dengan jumlah siswa laki-laki berjumlah 10 orang dan jumlah siswa perempuan 13 orang. Adapun cara pengambilan sampel yaitu menggunakan sampel jenuh. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan yaitu:

1. Tahap persiapan
 - a. Mengurus surat izin melakukan penelitian

- b. Melakukan penyerahan surat izin kepada kepala sekolah
 - c. Melakukan pengamatan di sekolah
 - d. Mengembangkan perangkat pembelajaran.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Melaksanakan *pretest* terhadap sampel
 - b. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*
 - c. Melaksanakan *posttest* terhadap sampel
 - d. Membagikan angket minat belajar terhadap sampel.
3. Tahap akhir
- a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sesuai dengan variabel yang diteliti
 - b. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis, angket, dan lembar observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu tes tertulis, angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Adapun hasil penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut:

- 1. Hasil analisis deskriptif
 - a. Analisis Deskriptif Minat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa melalui penyebaran angket, maka diperoleh hasil olah data dengan menggunakan SPSS 26 *For Windows*, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa (Y_1)

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
MINAT BELAJAR SISWA	23	12	87	99	94.39	3.448	11.885
Valid N (listwise)	23						

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada variabel minat belajar siswa (Y_1) diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 99, dan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 87. Skor rata-rata (mean) yang diperoleh siswa adalah 94,39 dengan range 12, variance yang diperoleh adalah 11,885 standar deviasi yang diperoleh adalah 3,448 dari skor ideal yang mungkin dicapai oleh siswa.

Adapun tabel distribusi frekuensi minat belajar siswa secara keseluruhan dari 4 indikator minat belajar (Y_1) diketahui hasil responden siswa sebanyak 23 siswa melalui penyebaran angket skala likert, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi minat belajar siswa (Y_1)

HASIL MINAT BELAJAR					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	2	.4	.4	.4
	Ragu-Ragu (RG)	20	4.3	4.3	4.8
	Setuju (ST)	84	18.3	18.3	23.0
	Sangat Setuju (SS)	354	77.0	77.0	100.0
	Total	460	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil *responden* sebanyak 23 siswa terkait minat belajar secara keseluruhan dari 4 indikator yaitu untuk frekuensi jawaban SS sejumlah 354 dengan persentase 77 % termasuk kategori berminat, frekuensi jawaban ST sejumlah 84 dengan persentase 18,3% termasuk kategori tidak berminat, frekuensi jawaban RG sejumlah 20 dengan persentase 4,3 termasuk kategori tidak berminat, dan frekuensi jawaban TS sebanyak 2 dengan persentase 0,4% termasuk kategori tidak berminat. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada variabel minat belajar siswa (Y_1) pada kelas IV SD Inpres Bontomanai adalah 94,39 yang berada pada kategori sangat berminat.

Jadi disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Inpres Bontomanai, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang positif dilihat dari 4 indikator minat belajar siswa ternyata terdapat dua indikator yang paling menonjol yaitu indikator (keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar) dan indikator (keinginan siswa untuk belajar).

b. Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Adapun data hasil belajar siswa (Y_2) pretest dan post test sebelum dan sesudah *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 23 siswa.

Berdasarkan data pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Hasil Belajar Siswa (Y₂)

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	23	60	20	80	48.91	17.318	299.901
Posttest	23	40	55	95	80.22	10.167	103.360
Valid N (listwise)	23						

Berdasarkan hasil pengolahan data untuk analisis statistik deskriptif hasil belajar sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.5 diketahui bahwa sampel kelas IV dengan jumlah 23 siswa pada hasil pretest dengan nilai terendah (minimum) 20, nilai tertinggi (maximum) 80, nilai rata-rata (mean) 48,91, nilai variance 299,901 dan nilai standar deviasi 17.318. Sedangkan pada hasil posttest dengan nilai terendah (minimum) 55, nilai tertinggi (maximum) 95, nilai rata-rata (mean) 80,22, nilai variance 103,360 dan nilai standar deviasi 10,167.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV di SD Inpres Bontomanai di lihat dari hasil *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan hasil *posttest* setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* berada pada kategori tinggi. Adapun distribusi frekuensi dan persentase hasil *pretest* dan *posttest* siswa yaitu:

Tabel 4. Distribusi dan Persentase Hasil *Pretest*

Kategori Standar Hasil Belajar Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	18	38.3	78.3	78.3
	Rendah	1	2.1	4.3	82.6
	Sedang	3	6.4	13.0	95.7
	Tinggi	1	2.1	4.3	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Inpres Bontomanai pada kelas IV terdapat peningkatan nilai persentase *pretest* (sebelum diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*) yaitu frekuensi 18 dengan persentase 78,3% termasuk kategori sangat rendah, frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori rendah, frekuensi 3 dengan persentase 13,0% termasuk kategori sedang, dan frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori tinggi. Berdasarkan data hasil penelitian

yang tercantum pada lampiran maka persentase ketuntasan hasil belajar IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Tuntas	19	40.4	82.6	82.6
	Tuntas	4	8.5	17.4	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Berdasarkan tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai, setelah dilakukan *Pretest* hasil belajar IPS terdapat 19 siswa dengan persentase 82% yang tidak tuntas hasil belajarnya, dan 4 siswa dengan persentase 17,4% yang telah tuntas hasil belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar *pretest* dengan rata-rata nilai 48,91% tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelas IV

Kategori Standar Hasil Belajar <i>Posttest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	1	2.1	4.3	4.3
	Rendah	1	2.1	4.3	8.7
	Sedang	7	14.9	30.4	39.1
	Tinggi	7	14.9	30.4	69.6
	Sangat Tinggi	7	14.9	30.4	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Inpres Bontomanai pada kelas IV terdapat peningkatan nilai persentase *posttest* (setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*) yaitu frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori sangat rendah, frekuensi 1 dengan persentase 4,3% termasuk kategori rendah, frekuensi 7 dengan persentase 30,4% termasuk kategori sedang, frekuensi 7 dengan persentase 30,4% termasuk kategori tinggi dan frekuensi 7 dengan persentase 30,4% termasuk kategori sangat tinggi.

Hal ini disebabkan adanya peningkatan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai.

Tabel 7. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest* Kelas IV

Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Tuntas	2	4.3	8.7	8.7
	Tuntas	21	44.7	91.3	100.0
	Total	23	48.9	100.0	
Missing	System	24	51.1		
Total		47	100.0		

Berdasarkan tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai, setelah dilakukan *posttest* hasil belajar IPS terdapat 21 siswa dengan persentase 91,3% siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas terdapat 2 siswa dengan persentase 8,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar *posttest* dengan rata-rata nilai 80,21 sudah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai dilihat dari nilai *pretest* yang tidak tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase 82,6% dan siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 17,4%. Sedangkan dilihat dari nilai *posttest* siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 8,7% dan siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase 91,3%.

2. Hasil analisis inferensial

a. Uji Normalitas

Untuk melaksanakan uji ini, peneliti menggunakan analisis statistik *Kolmogorov Smirnov* (K-S). Jika hasil $\text{sig} > \alpha$ (0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak, menunjukkan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, jika $\text{sig} < \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, mengindikasikan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal.

Tabel 8. Uji Normalitas Data *One Sample Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Hasil Pretest	Hasil Posttest
N		23	23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.91	80.22
	Std. Deviation	17.318	10.167
Most Extreme Differences	Absolute	.123	.136
	Positive	.123	.087
	Negative	-.087	-.136
Test Statistic		.123	.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

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

Dalam penelitian ini, dapat diamati melalui tabel bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) data untuk hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,200. Nilai ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menghasilkan angka yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (5%). Oleh karena itu, berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi secara normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *Paired Sample t-Test*, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* (X) terhadap minat dan hasil belajar siswa (Y). Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh signifikan antara variabel. Namun jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka ada pengaruh yang signifikan antara variabel. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-31.304	13.998	2.919	-37.358	-25.251	-10.725	22	.000

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *SPSS versi 26* maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Inpres Bontomanai. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_1) diterima

Diskusi

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk penelitian *pre-eksperimental design* dengan desain yang digunakan yaitu *one-group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai melalui penyebaran angket kepada siswa, dapat dilihat dari hasil olahan data spss 26 maka diperoleh nilai rata-rata 94,39 termasuk kategori sangat berminat. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Duha, 2024) bahwa berdasarkan hasil angket minat belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada siklus I dengan rata-rata 71,00% berada pada kategori sedang dan pada siklus II dengan rata-rata 86,50% berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi *responden* siswa terkait minat belajar secara keseluruhan dari hasil olahan data 4 indikator minat belajar dari 23 siswa dengan 20 pernyataan diketahui bahwa frekuensi jawaban SS dengan persentase 77% termasuk kategori berminat, frekuensi jawaban ST dengan persentase 18,3% termasuk kategori tidak berminat, frekuensi jawaban RG dengan persentase 4,3 termasuk kategori tidak berminat, dan frekuensi jawaban TS dengan persentase 0,4% termasuk kategori tidak berminat. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2022) menyatakan bahwa siswa memiliki minat belajar dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 60%, sedangkan minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 40%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai memiliki minat belajar yang tinggi. tingginya minat belajar siswa maka dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksana et al., 2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* selama pembelajaran menggunakan *e-learning* edmodo mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri mereka dalam proses pembelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka akan cenderung memperhatikan dengan baik materi yang dijelaskan oleh guru, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan aktif berdiskusi dalam proses pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (C. K. Dewi et al., 2023) dan (Saputri et al., 2022) mengatakan bahwa tingginya minat belajar siswa dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam belajar, perhatian siswa dalam proses pembelajaran agar materi dapat mudah dipahami.

Tingginya minat belajar siswa dapat dilihat dari indikator minat belajar yang telah dicantumkan, maka dapat diketahui bahwa keinginan siswa untuk belajar dan keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar merupakan indikator minat belajar siswa yang paling menonjol di kelas IV SD Inpres Bontomanai. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (C. K. Dewi et al., 2023) menyatakan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret mendapatkan respon yang baik dengan indikator aspek aktif, perasaan senang, partisipasi dan ketertarikan dengan persentase rata-rata diatas 80% yang memberikan dampak positif dan membuat siswa dapat berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah, sehingga model ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz*, di dalam prosesnya siswa mampu bekerja sama secara berkelompok atau berkolaborasi dalam memecahkan suatu permasalahan yang erat hubungannya dengan kehidupan

sehari-hari atau di dunia nyata dan meningkatkan rasa keinginan tahu siswa (S. S. Dewi et al., 2022) dan (Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai terdapat perbedaan yang signifikan, dapat diketahui bahwa nilai *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest*, hal ini dapat terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada nilai *posttest* yaitu 80,22 termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa yaitu 48,91 termasuk dalam kategori sangat rendah Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontomanai. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuza et al., 2021) yaitu hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 65,96 meningkat menjadi 80,34 dengan kategori baik pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar dapat diperkuat dari hasil perhitungan uji normalitas menggunakan analisis *Kolmogorov Smirnov* dan uji hipotesis menggunakan analisis *paired sample t-Test*. Penelitian terkait model pembelajaran *problem based learning* terhadap minat dan hasil belajar pernah diteliti oleh (Pujiyanti et al., 2021) dan (Musa'ad et al., 2023) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yaitu terletak pada analisis data peningkatan minat dan hasil belajar dimana dari hasil analisis digunakan yaitu analisis uji t_{tabel} , dan nilai N-Gain dan untuk uji hipotesis uji *one sample T-test* sedangkan analisis inferensial yang peneliti gunakan yaitu analisis uji normalitas *one kolmogorov smirnov* dan uji hipotesis *paired sample t-Test*

Berdasarkan data *pretest* diperoleh hasil belajar siswa, terdapat 19 siswa dengan persentase (82,6%) siswa yang belum tuntas dan terdapat 4 siswa dengan persentase (17,4%) siswa yang tuntas, sedangkan data *posttest* diperoleh hasil belajar siswa, terdapat 2 siswa dengan persentase (8,7%) siswa yang belum tuntas dan terdapat 21 siswa dengan persentase (91,3%) siswa yang tuntas. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Yuniati, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berbantuan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV telah meningkat minat dan hasil belajar siswa dilihat dari minat belajar siswa pada siklus I sebanyak 6 siswa dan kategori rendah dengan persentase 86% , 1 siswa kategori tinggi dengan persentase 14% dan kategori rata-rata minat belajar siklus I tergolong masih rendah, dan minat belajar siswa pada siklus II siswa dengan kategori sedang sebanyak 2 siswa dengan persentase 28%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa 68% dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa dengan persentase 14% dengan kategori rata-rata minat belajar siswa rata-rata tinggi. Sedangkan dilihat dari hasil belajar, rata-rata nilai siswa pada siklus I adalah 60 dan rata-rata nilai siklus II adalah 82.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Bontomanai dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Kadir et al., 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dilihat dari hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik mencapai 46,13% dan mengalami peningkatan pada siklus ketiga dengan nilai ulangan harian sebesar 64,63%.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa minat dan hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 48,91 sedangkan pada *posttest* terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 80,22. Hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar IPS, menunjukkan hasil bahwa nilai ($\text{sig} = 0,000$) lebih kecil dari 0,05, yaitu ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima maka terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Bontomanai.

REFERENSI

- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

- Dewi, C. K., Prayito, M., Purnamasari, I., & Kusniati, S. (2023). Analisis model PBL Berbantu Media Konkrit terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(20), 1512.
- Dewi, S. S., Chasanatun, F., & Pradana, L. N. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 979–984.
- Duha, W. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Toma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(3), 277–281. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i2.1993>
- Eva, P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif IPA pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1509–1517.
- Hasnah Kanji, Nursalam, M. N. & S. (2018). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, III(1), 75–84.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Kadir, P. W., Suharti, S., Hasrianti, A., & Darlinah. (2024). Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika: Upaya Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 906–917. <https://doi.org/10.51574/patikala.v3i3.1016>
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(2), 56–63. <https://doi.org/10.26618/jed.v4i2.2386>
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2020a). Integration Of Social Care Characters and Moral Integratif on Social Science Lessons In Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 413–427. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.260>

- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2020b). Supporting and Inhibiting Factors of Character Education in Learning Social Studies at Primary Schools. *JED (Journal of Etika Demokrasi)*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.26618/JED.V5I1.2966>
- Magdalena, I., Prasasti, D., Nurrohmah, N., & Awalina, F. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Siswa SDN Pinang 2. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(1), 106–119.
- Muhajir, M., Suardi, S., Pudjiastuti, S. R., Mathuro, M., Latief, A., Kasmawati, K., Nurhikma, N., & Nurfadilah, N. (2023). Strengthening Pancasila Student Profiles Based on Culture Character in the Mobilization School Program in Mobilizing Schools in Makassar City. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 8(2), 289–302. <https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Musa'ad, F., Musa'ad, F., Setyo, A. A., Sundari, S., & Trisnawati, N. F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 278–286. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2319>
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nursalam, N., Nawir, M., Suardi, S., & Kanji, H. (2020). Model Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (Vol. 1). CV. AA. RIZKY. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=8tUKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA63&dq=buku+suardi+nursalam+pendidikan+karakter&ots=1A--g2fQs4&sig=zVhj4kYePdGJVf09G4I9nxFs-H4&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+suardi+nursalam+pendidikan+karakter&f=false
- Nursalam, N., & Suardi, S. (2022a). Penguatan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Integratif Moral untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Program Kampus Mengajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(8), 335–342. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v7i8.15416>
- Nursalam, N., & Suardi, S. (2022b). Penguatan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Integratif Moral untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Program Kampus Mengajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 7(8). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v7i8.15416>
- Nursalam, N., & Suardi, S. (2022c). Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Berbasis Integratif Moral di Sekolah Dasar. In CV. AA. RIZKY. CV. AA. RIZKY. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

- Odeh, O. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii-B Smpn 1 Karangjaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 9–14. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i2.5204>
- Pujiyanti, A., Ellianawati, E., & Hardyanto, W. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa MA. *Physics Education Research Journal*, 3(1), 41–52. <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.1.6666>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saputri, M., Muliadi, A., & Safnowandi, S. (2022). Profil Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Kelas XI. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(3), 148–155. <https://doi.org/10.36312/ejiip.v2i3.98>
- Siswanti, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ipa SD. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 2(2), 226. <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>
- Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas IX. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i1.3129>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Suardi, S. (2022). Kajian Penelitian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. CV. AA. RIZKY.
- Suardi, S. (2023a). Penguatan Karakter Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia melalui Kegiatan HIMA Prodi PPKn. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 5(02), 117. <https://doi.org/10.20527/pn.v5i02.8486>
- Suardi, S. (2023b). Strengthening the Character of Global Diversity Based on Integrative Morale in the Teaching Campus Program in Makassar City. *Journal.Unismuh.Ac.Id*, 8(1), 170–180. <https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Suardi, S. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN KOMBINASI MODEL PROJECT BASED LEARNING DAN PROJECT PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBASIS DEVOTION UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI, KOMUNIKASI,

- KREATIFITAS DAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran ISSN, 4(1), 12–27.
- Suardi, S., Dimas, D., Yulianti, T., Kirwelakubun, H. A., & Salmiati, M. (2023). Kajian Penelitian Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (Tim Kreasi CV. AA. Rizky (ed.)). CV. AA. RIZKY.
- Suardi, S., & Nur, S. (2022). Strengthening Character In The Teaching Campus Program At The Jaya Negara Elementary School, City Of Makassar. JED (Jurnal Etika Demokrasi), 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.26618/jed.v7i1.6554>
- Suardi, S., Nursalam, N., & Israpil, I. (2023). Strengthening Religious, Personal, Human, Natural and State Character Based on Integrative Morals in Elementary Schools in Makassar City. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 15(2), 1999–2012. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2443>
- Sulfasyah, S., & Arifin, J. (2017). Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja. Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v4i2.506>
- Sutarsih, E., & Misbah, M. (2021). Konsep Pendidikan Profesional Perspektif Undang-Undang tentang Guru dan Dosen. Jurnal Kependidikan, 9(1), 69–82. <https://doi.org/10.24090/jk.v9i1.4762>
- Syam, R. P., Suardi, S., & Syamsuriyanti, S. (2023). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Maccini Sombala Makassar. PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi), 5(03), 139. <https://doi.org/10.20527/pn.v5i03.9499>
- Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Negara Asean pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. Educatif Journal of Education Research, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i1.198>
- Utami, F. N. (2020). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.91>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Muthia, G. A. (2020). E-Learning Edmodo Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Biologi, 12(1), 22–29. <https://doi.org/10.17977/um052v12i1p22-29>
- Wulandari, A., Apriandi, D., & Pristiwat, E. (2023). Peningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Quiziz pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Katikan 2. Pendidikan Humaniora (SENASSDRA), 2(1), 186–194.
- Yuniati, V. E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Peserta Didik Kelas VI SDN Ngrawoh Kecamatan Kradenan Kabupaten Blora. Educatif Journal of Education Research, 3(2), 31–39. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.45>

Yuza, R. P., Reinita, & Dasar, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4181–4188.