



SCHOOL EDUCATION JOURNAL

PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 4 Desember 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN **PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS E-LEARNING MELALUI APLIKASI QUIZIZZ KODE QR PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD**

Sawitri Ayuningtyas¹, Oktiana Handini², Elinda Rizkasari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Slamet Riyadi, Indonesia^{1,2,3}

Surel: ayuningtyassawitri@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model based on e-learning using the Quizizz application with QR codes in IPAS (Science, Social Studies, Arts, and Culture) learning at SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. The background of this research is the challenge of creating interactive and relevant IPAS learning in the digital era, as well as the potential of technology to enhance student engagement. The research method employed is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were teachers and fourth-grade students at SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. The results show that the implementation of PBL based on e-learning with Quizizz QR codes was effective in increasing student motivation and conceptual understanding. Students showed high enthusiasm in solving presented problems, and the use of QR codes facilitated access to interactive quizzes, encouraging independent learning and collaboration. However, some obstacles were identified, such as limited access to devices and internet networks for some students. The implications of this research highlight the importance of developing learning tools that are adaptive to school conditions and the availability of student technological facilities. This study recommends using a combination of online and offline methods to overcome these limitations, as well as continuous training for teachers in utilizing learning technology.

Keywords: Problem Based Learning, e-learning, Quizizz, QR Code, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbasis e-learning menggunakan aplikasi Quizizz dengan Kode Qr pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. Latar belakang penelitian ini adalah tantangan dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang interaktif dan relevan di era digital, serta potensi teknologi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri Karangasem 1 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi PBL berbasis e-learning dengan Quizizz Kode Qr berjalan efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam memecahkan masalah yang disajikan, dan penggunaan Kode Qr mempermudah akses ke kuis interaktif, mendorong pembelajaran mandiri dan kolaborasi. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet di beberapa peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi sekolah dan ketersediaan fasilitas teknologi peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan kombinasi metode daring dan luring untuk mengatasi keterbatasan tersebut, serta pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Kata Kunci: Problem Based Learning, e-learning, Quizizz, Kode Qr, IPAS, Sekolah

Copyright (c) 2025 Sawitri ayuningtyas¹, Oktiana Handini² Elinda Rizkasari³

✉ Corresponding author

Email : ayuningtyassawitri@gmail.com

HP : 085641149688

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 11 July 2025, Accepted 15 December 2025, Published 20 December 2025

DOI: [10.24114/sejpsd.v15i4.68061](https://doi.org/10.24114/sejpsd.v15i4.68061)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama yang memiliki peranan penting untuk membentuk karakter peserta didik dalam mengembangkan keterampilan serta pengetahuan. Sistem pendidikan diatur oleh berbagai undang –undang bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan berkualitas, sebagaimana dirumuskan dalam UUD 1945 pasal 28C ayat 1 yang berbunyi “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak untuk memperbaiki diri dengan memenuhi kebutuhan dasar mereka, memiliki hak untuk menggunakan pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya demi meningkatkan taraf hidup mereka serta kesejahteraan manusia secara umum. Pendidikan dalam bentuk digital ini memerlukan pengembangan yang terus-menerus dalam cara serta sarana pembelajaran.. Integrasi teknologi dalam Pendidikan di era digital menuntut inovasi berkelanjutan dalam metode dan media pembelajarang seperti penggabungan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) melalui platform e-learning, khususnya dengan memanfaatkan aplikasi seperti Quizizz yang diakses melalui Kode Qr yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan serta pemahaman peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dan meningkatkan pengetahuan peserta didik bernalar kritis (Hana, 2025).

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pengajaran yang digunakan dalam proses pendidikan peserta didik dengan cara yang berfokus pada isu-isu nyata yang telah dialami oleh peserta didik. Metode pembelajaran berbasis masalah ini melibatkan penyelesaian masalah nyata sehingga peserta didik menjadi

lebih termotivasi untuk belajar (Nurmaliah, 2021). Masalah diberikan sebelum proses pengajaran dimulai agar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan, memastikan, dan mencari solusi untuk masalah tersebut. Guru dan peserta didik memiliki peran yang penting bagi perkembangan suatu pembelajaran. Salah satunya peran sebagai pendidik yang memiliki tugas sangat penting untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menarik serta meningkatkan minat belajar peserta didik dalam suatu pelaksanaan pembelajaran (Handini et al., 2024) Mengajarkan peserta didik dengan menggunakan masalah dari dunia nyata yang telah dialami oleh peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Masalah disajikan sebelum proses pengajaran dimulai agar peserta didik dapat didorong untuk menyelidiki, memastikan, dan mencari solusi atas masalah tersebut. Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis, mencari informasi, bekerja sama, dan membangun pengetahuan peserta didik (Materi et al., 2025). Kamudian (Handini, 2023) berpendapat bahwa model pembelajaran PBL tidak benar-benar baru. Plato dan Socrates juga telah meminta peserta didik mereka untuk mendapatkan informasi secara mandiri dan mencari ide baru sebelum membahasnya. PBL diusulkan sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada pembelajaran daripada guru atau instruktur. Metode ini didasarkan pada pembelajaran orang dewasa dan lebih berfokus pada pembelajaran sendiri. Setelah itu, ia meningkatkan kemampuan peserta didik dalam jangka waktu yang panjang. Pembelajaran berbasis masalah (PBL)

membantu peserta didik menjadi lebih kritis dan kreatif. Seperti namanya, model ini berbasis penyelesaian masalah dan telah lama digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Rachmawati, 2021), Langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran PBL meliputi 1) Merumuskan masalah, 2) Menganalisis masalah, 3) Mengembangkan hipotesis, 4) Mengumpulkan data, 5) Menguji hipotesis, 6) Menyusun saran untuk solusi masalah. Berdasarkan model-model pembelajaran secara umum, Model Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki kelebihan dan kekurangan. . Menurut (Mansir, 2021) terdapat kelebihan model PBL meliputi 1) Peserta didik akan dihadapkan pada kesempatan untuk memperoleh wawasan baru, 2) Peserta didik bisa meningkatkan keaktifan mereka saat belajar di kelas. 3) Peserta didik merasa mengerti tentang persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu terdapat kekurangan model PBL sebagai berikut 1) Bagi mereka yang tidak memiliki minat atau keyakinan diri, dan beranggapan bahwa persoalan yang sedang dipelajari tampak sulit untuk diselesaikan, mereka akan merasa ragu untuk mencoba. 2) Peserta belajar memerlukan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan suatu masalah saat pertama kali diangkat di kelas. 3) Pembelajaran berbasis masalah memerlukan konten yang beragam dan penyelidikan atau penelitian. Selain itu model pembelajaran PBL kolaborasi dengan berbasis E-learning. E-learning adalah metode pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk melaksanakan proses belajar. Pembelajaran ini bisa dilakukan secara daring, yang berarti peserta didik tidak perlu bertemu secara langsung dengan guru (Ajiatmojo, 2021).

E-learning adalah sistem yang dapat

diakses melalui berbagai perangkat elektronik. seperti komputer, ponsel dan tablet. (Mardiyah, 2025). Kemudian menurut (Salehudin, 2020) E-learning adalah segala jenis pendidikan yang menggunakan teknologi elektronik, seperti LAN, WAN, atau internet, untuk menyampaikan materi, melakukan interaksi, atau memberikan bimbingan. Dengan demikian penggunaan media yang menyenangkan seperti pada penggunaan aplikasi Quizizz Kode Qr, dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam keterlibatan suatu pembelajaran. Sehingga, harapan kedepannya peserta didik tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan dalam pembelajaran melalui media yang menyenangkan , tetapi juga Peserta didik dapat berpikir dengan lebih kritis saat menyelesaikan suatu masalah, dan mereka tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Dalam konteks pembelajaran IPAS, peserta didik dapat lebih mengerti materi yang diberikan serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir mereka ketika menghadapi kesulitan dalam materi tersebut.

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan pengguna untuk membuat,berbagi, serta mengikuti kuis interaktif. Platform ini menawarkan berbagai Fitur yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bersaing, Quizizz juga memiliki banyak kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik, serta mendorong mereka untuk belajar dengan cara yang aktif dan kreatif (Balqis & Andriani, 2024). menurut (Suyadnya & Suarnaya, 2025) Quizizz juga sebagai, sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, yang bisa berfungsi sebagai alat yang bermanfaat untuk mendukung PBL dan menyediakan penilaian

yang menarik serta mengasyikkan bagi para peserta didik salah satunya dengan menggunakan fitur Kode QR. Quizizz Kode QR merupakan Quizizz dengan versi khusus yang di fokuskan pada pembelajaran berbasis Kode QR . Sedangkan menurut (Pham, 2023) Quizizz Kode QR ini merupakan alat yang sangat berguna dalam pendidikan karena memungkinkan peserta didik untuk belajar serta menguji kemampuan mereka tentang pembacaan Kode QR. Mode kertas Quizizz atau disebut juga dengan Quizizz Kode QR merupakan alat kuis berbasis online yang memungkinkan peserta didik melalui laptop dan ponsel cerdas. fitur ini memudahkan bagi pengguna dalam menginovasikan pembelajaran dan memudahkan pengguna dalam proses evaluasi kinerja belajar peserta didik secara mudah dan praktis.

Model pembelajaran PBL dilengkapi dengan pengaplikasian pembelajaran melalui aplikasi Quizizz Kode QR sehingga pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini dapat mendukung proses belajar peserta didik dalam aspek IPAS dengan lebih efektif. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang mempelajari alam semesta serta hubungan antara benda tidak hidup dan makhluk hidup. Disiplin ini juga mengkaji keberadaan manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Secara umum, ilmu pengetahuan dapat dijelaskan sebagai suatu koleksi pengetahuan yang bervariasi yang diatur secara terstruktur dan rasional dengan memperhatikan hubungan sebab dan akibat. (Nurkhailiza & Maulida, 2024). dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPAS merupakan hal yang baru untuk peserta didik. pembelajaran yang hanya berlangsung di

tingkat sekolah dasar dengan pengintegrasian pelajaran IPA dan IPS. Ini sangat menarik dan berfungsi untuk membentuk karakter pelajar Pancasila yang sesuai dengan konteks lingkungan di Indonesia. Kehadiran IPAS ini menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendukung peserta didik (Rizkasari, 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, peneliti menemukan bahwa masalah utama dalam studi ini adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPAS. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan metode pengajaran yang tampak tidak menarik dan kurang efisien. Sebagai akibatnya, ketertarikan peserta didik untuk belajar dalam pelajaran IPAS menjadi minim. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan model PBL yang berbasis E-learning melalui media Quizizz dengan Kode QR, dengan harapan dapat mengatasi masalah yang ada serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

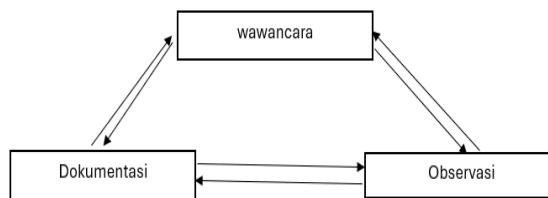
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan di awali pada bulan Maret 2024 dan di lanjutkan tahapan hingga bulan Mei 2025. Adapun rincian kegiatan Penelitian yaitu dengan melakukan Persiapan penelitian, pengaturan persiapan aksi, dan pelaksanaan (perencanaan, aksi, pemantauan, penilaian, dan refleksi). Laporan penelitian, seminar tentang hasil penelitian, perbaikan laporan berdasarkan umpan balik dari seminar, serta penggandaan dan pengiriman laporan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif . Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti dalam memahami

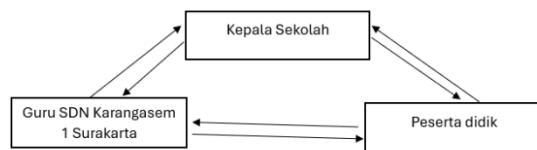
secara mendalam fenomena yang kompleks, yaitu mengimplementasi model pembelajaran PBL berbasis e-learning melalui aplikasi Quizizz Kode Qr pada pembelajaran IPAS di SDN Karangasem 1 Surakarta. Desain studi kasus memungkinkan eksplorasi intensif terhadap konteks spesifik di SDN Karangasem Surakarta, sehingga diperoleh Gambaran yang komphrensif mengenai pengalaman, presepsi dan interaksi yang terjadi selama pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang dikaji, penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang berpedoman pada pengumpulan data. Pada tahap pertama yaitu perencanaan yang dilakukan melalui mengidentifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan

penelitian dan instrument penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi belajar antara guru dan peserta didik. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam melalui sudut pandang, pengalaman dan opini informan dalam penerapan model PBL berbasis e-learning melalui aplikasi quiziz Kode Qr dalam pembelajaran IPAS di SDN Karangasem 1 Surakarta. Sedangkan dokumentasi meliputi pengumpulan data berbagai jenis dokumentasi dalam pelaksanaan penelitian seperti foto, catatan lapangan, hasil instrumen dan rekaman wawancara.



Gambar 1. Triangulasi Pengumpulan Data Menurut Sugiyono (2015:60)



Gambar 2. Triangulasi Sumber Penelitian Menurut Sugiyono (2015:60)

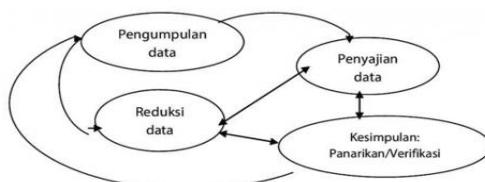
Penelitian ini juga menggunakan teknik keabsahan data, Teknik validasi data juga dikenal sebagai keabsahan data yang didasarkan pada empat kriteria, yaitu tes kredibilitas, tes transferabilitas, tes dependabilitas, dan tes normalitas. Teknik pengumpulan data triangulasi merupakan perpaduan dari berbagai cara pengumpulan

data yang telah dianalisis. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik dan sumber triangulasi untuk menilai keabsahan data yang ada dan memastikan kebenaran (Nafisatur, 2024). Triangulasi sumber melibatkan penerapan beragam teknik pada sumber yang serupa. Ini adalah cara untuk memastikan kebenaran informasi dari file sumber data

yang telah ada serta bagaimana data tersebut saling terhubung. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data dari berbagai sumber, termasuk kepala sekolah, guru, dan peserta didik di SDN Karangasem 1 Surakarta.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini meliputi pemeriksaan seluruh informasi dari berbagai sumber, seperti catatan observasi, dokumen resmi, foto, dan lainnya. Proses

analisis berlangsung dengan cara interaktif dan dinamis, mengikuti metode yang diusulkan oleh Miles dan Huberman. (Sugiyono 2015:56) Pada tahap analisis ini, data diproses melalui beberapa langkah, mencakup pengumpulan data, pemurnian data, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan. Pemrosesan data dilakukan dalam empat tahap, yaitu: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari data.



Gambar 3. Komponen Dalam Analisis Data Menurut Miles and Huberman

(Sumber : Sugiyono: 2015).

Dengan metode ini, studi diharapkan dapat memberikan wawasan yang tepat dan mendetail tentang penerapan model PBL berbasis e-learning melalui aplikasi Quizizz Kode Qr pada pembelajaran IPAS dalam proses belajar mengajar serta perannya dalam meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang dikaji oleh peneliti dan hasil penelitian yang berpedoman pada data yang berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta pada tanggal 28 Mei – 3 Juni 2025, berikut merupakan hasil penelitian wawacara terhadap kepala sekolah, guru dan 4 peserta didik:

Penerapan Model Problem Based Learning di SDN Karangasem 1 Surakarta

Pembelajaran yang menggunakan pendekatan Problem Based Learning telah dilaksanakan oleh para pengajar di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta selama kegiatan belajar di kelas. Penerapan metode pembelajaran ini dimulai berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, yaitu seiring dengan diterapkannya kurikulum merdeka, khususnya pada kelas 4, 5, dan 6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning sudah diimplementasikan oleh para guru di SDN Negeri Karangasem 1 Surakarta sejak kurikulum merdeka diberlakukan. Dengan melakukan adanya persiapan ini pihak sekolah menyediakan beberapa sarana prasana untuk mendukung proses penerapan model pembelajaran tersebut antara lain seperti Laptop, Lcd Proyektor dan fasilitas

Internet. kemudian untuk mendukung proses pembelajaran tersebut para guru sudah dilatih melalui kegiatan training dan 2 guru penggerak. SD Negeri Karangasem 1 Surakarta memiliki 2 guru penggerak sekaligus menjadi mentor untuk guru lainnya. Setiap masing-masing guru harus sudah mengikuti kegiatan trainning . Salah satu contohnya yaitu dengan melakukan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning. Dengan demikian dapat membantu dan mendukung para guru untuk lebih profesional dalam bidangnya, sehingga proses pembelajaran lebih maju dan lebih berkreasi. Adapun adanya guru penggerak ini dapat menjadi patokan dalam mengembangkan pergerakan pengajar / guru di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta.

Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis E-learning Melalui Aplikasi Quizizz Kode Qr Pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta.

Aplikasi Quizizz merupakan platfrom digital sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan bagi peserta didik, salah satunya dengan fitur Kode Qr atau disebut juga dengan paper mode (Model et al., 2025). Di SD Negeri karangasem 1 Surakarta ini sudah menerapkan Quizizz Kode Qr sejak tahun 2023 yang dilakukan oleh MW selaku guru penggerak dan guru kelas di SD tersebut. Pada tahun 2023 tersebut MW terinspirasi dengan salah satu mahasiswa PPG Prajab bernama Dea. Kemudian MW meminta Dea untuk diajarkan menggunakan aplikasi Quizizz salah satunya dengan fitur Kode Qr yang menggunakan Qr yang di cetak dalam kertas. Semenjak itu MW aktif menggunakan Quizizz tersebut untuk membantu dalam

proses pembelajaran samapai sekarang terutama dalam pembelajaran IPAS. Kemudian menurut hasil wawancara ke empat peserta didik (DJA , MHA, CMTA,AZNH) penerapan model pembelajaran PBL berbasis E-learning melalui Quizizz Kode Qr pada pembelaaran IPAS dikelasnya pertama kali dilakukan pada taun 2024 pada saat mereka duduk dibangku kelas 4 SD. Pertama kali diajarkan oleh MW pada saat pembelajaran IPAS.

Dengan adanya penggabungan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis E-learning dengan aplikasi Quizizz Kode Qr ini untuk melatih peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan terutama dalam pengerjaan individu maupun kelompok. Namun penggunaan Quizizz ini tidak diterapkan pada semua kelas melainkan hanya kelas tertentu yang menggunakan aplikasi Quizizz pada saat pembelajaran, adapun kelas yang sudah menerapkan aplikasi Quizizz ini kelas 4,5 dan 6. Di kelas ini peserta didik mudah diajak belajar mandiri dengan media berbasis IT, sehingga peserta didik mudah diatur dalam kegiatan pembelajaran Quizizz .

Kemudian penggunaan aplikasi Quizizz Kode Qr ini dapat membanu guru untuk mengecek dan mengevaluasi hasil pesera didik.dari sejauh mana peserta didik mendapatkan skor terbanyak. Aplikasi Quizizz ini didalamnya sudah terdapat berbagai soal namun jika tidak ada soal sesuai dengan topik yang ditentukan maka guru dapat membuat soal sesuai topik yang akan diajarkan. Salah satunya dengan menggunakan fitur qr , guru dapat menyetak qr dalam kertas sebagai alat peserta didik untuk menjawab soal a, b, c dan d. jika terdapat soal isian singkat maka peserta didik menjawabnya

dengan lisan.

Pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning dengan menggunakan aplikasi Quizizz ini dapat membantu guru melihat seberapa pemahaman dan seberapa hasil peserta didik yang aktif memperhatikan dan yang tidak aktif memperhatikan. Aplikasi Quizizz ini dapat membantu guru dalam sarana dan prasarana pembelajaran berbasis e-learning salah satunya penggunaan handphone (HP). namun tidak semua fitur Quizizz menggunakan Hp dan hanya beberapa saja. Peserta didik dilarang keras membawa Hp pada saat sekolah oleh karena itu hanya guru yang dapat menggunakannya untuk menscane barcode yang sudah dicetak. Kemudian peserta didik hanya mengangkat kertas tersebut sesuai pilihan jawaban yang akan mereka pilih. Dengan penggunaan aplikasi ini akan terlihat peserta didik yang sudah menjawab pertanyaan akan terlihat peserta didik yang sudah menjawab dan yang belum menjawab. Jika terdapat peserta didik yang jawabannya belum kescan maka guru meminta peserta didik untuk maju kedepan untuk menscan barcode tersebut.

Guru juga harus bisa mengimbangi peserta didik dalam penguasaan materi. Misal dalam menentukan topik dan materi pembelajaran misal pada jaring-jaring makanan, rantai makanan dan ekosistem. Namun tidak sepenuhnya guru menambil hasil nilai dari hasil pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz , guru juga menggabungkan hasil nilai ulangan harian umum dan tidak umum kemudian dibagi dengan hasil nilai Quizizz tersebut.

Dampak Positif dan Negatif Dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis E-learning Melalui Aplikasi Quizizz Kode Qr Pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta.

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya ada dampak yang positif dan negatifnya, terutama dalam pembelajaran menggunakan model PBL berbasis E-learning melalui aplikasi Quizizz Kode Qr pada pembelajaran IPAS. Dengan demikian dari dampak tersebut mengasilkan dampak positif seperti halnya peserta didik lebih aktif dan rame pada saat pembelajaran. dengan kata lain rame nya ini tidak mengarah ke negatif justru mengarah ke hal yang positif, dari inilah peserta didik terlihat sangat aktif pada saat menjawab oal yang ada dalam Quizizz . Kemudian membuat guru dan peserta didik lebih dekat akan komunikasinya. Namun disisi lain terdapat dampak negatifnya dari rame tersebut bisa mengganggu akivitas pembelajaran di kelas lain menjadi terganggu akan kebisingan suara yang dikeluarkan. Selain itu peserta didik juga merasa proses pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga merasa soal yang diberikan lebih mudah daripada ulangan harian lainnya. Dengan penggunaan aplikasi Quizizz ini menjadikan peserta didik yang sebelumnya tidak paktif menjadi lebih aktif.

Tantangan Yang Dihadapi Dalam Pelaksanaaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis E-learning Melalui Aplikasi Quizizz Kode Qr Dalam Pembelajaran IPAS di SD Negeri Karangasem 1 Surakarta.

Dalam setiap pelaksanaan pembelajaran terdapat berbagai tantangan dan rintangan

pada saat melakukan proses pembelajaran yang dapat menghambat jalannya kegiatan pembelajaran. seperti halnya tantangan utamanya yaitu latar belakang peserta didik. Ada beberapa peserta didik memiliki kemampuan yang matang dalam IT atau sedang dalam IT. Namun disisi lain peserta didik tidak ada pendukung IT untuk peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu sekolah harus siap menyediakan sarana prasarana untuk mendukung implementasi PBL tadi. Selain itu terdapat kendala – kendala pada saat proses pembelajaran terutama dalam sinyal internet. Karena sangat berpengaruh pada saat melakukan tanya jawab pada Quizizz , jika tidak ada dukungan sinyal yang kuat maka jawaban yang di scan tidak dapat terdeteksi di layar, selain itu cuaca juga berpengaruh terhadap kekuatan sinyal terutama pada saat mendung dan hujan kekuatan sinyal menjadi melemah sehingga sulit untuk merekam jawaban peserta didik lewat Kode Qr tersebut.

SIMPULAN

Pada proses pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning berbasis E-learning melalui aplikasi Quizizz Kode Qr pada pembelajaran IPAS ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Peserta didik merasa pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan tidak membosankan terutama pada saat menggunakan model PBL dalam aplikasi Quizizz Kode Qr pada saat pembelajaran IPAS. Selain itu peserta didik merasa soal yang diberikan terasa lebih mudah sehingga peserta didik lebih senang ketika pada saat pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Quizizz Kode Qr tersebut. Dengan diterapkannya model PBL ini peserta didik

dapat memecahkan permasalahan sehingga dapat berpikir kritis , antusias, dan dapat berperan aktif dalam suatu pembelajaran terutama melalui pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz kode qr. Dengan ini peserta didik dapat bebas berekspresi dan komunikasi lebih meningkat dengan guru.

DAFTAR RUJUKAN

- AJIATMOJO, A. S. (2021). *Penggunaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring*. TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 1(3), 229–235.
<https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.525>
- Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). *Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Paper Mode to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10(6), 3357–3366.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- Mansir, F. (2021). *Analisis Model-Model Pembelajaran Fikih Yang Aktual Dalam Merespons Isu Sosial Di Sekolah Dan Madrasah*. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 88.
<https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i1.4212>
- Nurkhaliza, M., & Maulida. (2024). *Studi Literatur Tentang Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*. Global Education Trends, 2(1), 38–44.
<https://doi.org/10.61798/get.v2i1.52>
- Oktiana handini. (2023). *Inovasi Pembelajaran Abad 21* (R. Widyaningrum (ed.); buku). unisri press.
- Pham, A. T. (2023). *The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement*. Contemporary Educational Technology, 15(2).
<https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>

- Rizkasari. (2024). *Analisis Pembelajaran IPAS Berbasis Problem Based Learning Pada Kemampuan Berpikir Kreatif*. Jurnal Serambi Ilmu (JSI), 25. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/serambi-ilmu/article/view/2251/1834>
- Salehudin, M. (2020). *Project-Based Learning Berbantuan E-Learning: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar*. Tadrib, 6(1), 28–40. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v6i1.5254>
- Utami, A. T., Handayani, S., & Handini, O. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis TPACK Terhadap Keterampilan Literasi Pembelajaran IPAS Kelas IV*. Jurnal Sinektik, 6(2), 184–197. <https://doi.org/10.33061/js.v6i2.10017>