Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan
Volume 04, No. 02, September – Desember 2026, pp. 3878-3884
E-ISSN: 2988-7720
Website: https://pcpendidikan.org/index.php/jpcp

Peningkatan Hasil Asesmen Sumatif Pendidikan Pancasila melalui Penerapan Model *Problem-Based Learning* Bantuan Kuis Interaktif *Quizizz* pada Murid Kelas IVC

Rien Rizki Ananda

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakuktas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Univeristas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
rienrizkianandaaaa@gmail.com

Abstract

This classroom action research (CAR) aims to improve student summative assessment outcomes in Pancasila Education through the Problem-Based Learning (PBL) model integrated with Quizizz interactive quizzes. Conducted at SDN 22 Pontianak Barat in October 2026, the study involved 26 fourth-grade students (Class IVC). Data were collected from Quizizz-based summative assessments and analyzed quantitatively. The results showed a significant increase in student performance across cycles. The average score rose from 62.12 in the pre-cycle (PBL only) to 84.42 in Cycle I, and reached 97.69 in Cycle II, marking a 13.27-point gain between the two cycles. These findings indicate that combining the PBL model with Quizizz interactive quizzes consistently enhances assessment outcomes. In conclusion, Quizizz-assisted PBL is highly effective in improving student learning outcomes in Pancasila Education.
Keywords: Pancasila Education, Problem-Based Learning (PBL), Quizizz, Summative Assessment

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil Asesmen Sumatif berbantuan kuis interaktif Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model PBL di kelas IVC. Penelitian dilaksanakan di SDN 22 Pontianak Barat pada bulan Oktober 2026 dengan subjek sebanyak 26 murid. Metode penelitian yang dipilih yaitu PTK. Data didapat dari hasil Asesmen Sumatif yang dilakukan dengan kuis interaktif Quizizz berupa rekapitulasi yang disajikan dalam bentuk tabel. Hasil Asesmen Sumatif menunjukkan rata-rata meningkat dari Siklus I ke Siklus II sebanyak 13,27 poin. Data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil Asesmen Sumatif selama penerapan gabungan PBL dan Quizizz di pembelajaran. Pada Pra-Siklus, pembelajaran hanya menerapka PBL. Rata-rata nilai meningkat dari 62,12 pada pra-siklus menjadi 84,42 pada Siklus I dan 97,69 pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa PBL berbantuan Quizizz dapat meningkatkan hasil Asesmen Sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan model PBL.
Kata kunci: Pendidikan Pancasila, Problem-Based Learning (PBL), Quizizz, Asesmen Sumatif

Copyright (c) 2026 Rien Rizki Ananda

✉Corresponding author: Rien Rizki Ananda
Email Address: rienrizkianandaaaa@gmail.com (Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Kota Pontianak, Kalimantan Barat)
Received 06 November 2026, Accepted 15 November 2026, Published 24 November 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki urgensi yang penting sebagai upaya melestarikan karakter murid yang sesuai dengan Pancasila kepada seluruh warga negara untuk menjadikan kualitas bangsa Indonesia emas (Putu & Prastya, 2022). Pancasila sebagai dasar ideologi dan pandangan hidup bangsa sehingga mata pelajaran ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan seputar pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi "Aku Anak yang Disiplin", khususnya aturan di lingkungan sekitar dan aturan di berbagai tempat, dekat dengan pengalaman peserta didik di rumah, sekolah, tempat umum, tempat ibadah, dan tempat wisata. Pembelajaran yang baik sebaiknya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati situasi nyata, menyampaikan pendapat, bekerja sama, dan menentukan tindakan serta

perilaku yang sesuai.Untuk mencapai pembelajaran yang baik dan menciptakan calon warga negara yang baik sesuai nilai Pancasila dibutuhkan perencanaan dan penyusunan pembelajaran yang sesuai sebagaimana materi yang sedang dipelajari, maka dari itu ranvangan pembelajaran harus disusun dengan model yang mendukung salah satunya adalah model pembelajaran PBL.

Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai titik awal kegiatan belajar. Peserta didik diarahkan memalui sintaks. Tujuan pembelajaran Probem-Based Learning (PBL) tidak berfokus hanya pada kemampuan penguasaan menyelesaikan tugas pengetahuan yang luas tetapi berfokus pada kemamuan berpikir kritir dan kemampuan pemecahan masalah (Meliani, 2008). Pada pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mengutamakan pada peran aktif siswa hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukajan oleh (Alyadani et al., 2024). Penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan PBL hal ini sejlan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian oleh (Anggraini el al., 2024) dan (Rohan & Iksam, 2025). Penelitian tersebut menjadi landasan pada pembelajaran yang berbasis masalah dapat dikaji dalam materi aturan dan kedisiplinan yang didapat dan bersumber dari Asesmen sebai instrumennya.

Asesmen merupakan bagian dari pembelajaran, salah satunya yaitu Asesmen Sumatif. Asesmen Sumatif menyajikan hasil belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran yang akan digunakan sebagai tolak ukur dan memantau keberhasilan sebuah rancangan pembelajaran. Penelitian oleh (Zuhara et al., 2020) mengenai PBL dengan evaluasi Quizizz pada hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar, sedangkan (Aini et al., 2024b) melakukan penelitian tentang juga membahas peran Quizizz sebagai media evaluasi di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan kuis interaktif Quizizz sebagai bagian dari pembelajaran khususnya Asesmen Sumatif adalah relevan.

Rancangan pembelajaran yang disusun untuk kegiatan pembelajaran di kelas dengan model PBL pada Bab 2 “Aku Anak yang Disiplin”. Siklus I dengan fokus pembahasan pengertian tentang aturan serta perbedaan aturan tertulis dan tidak tertulis, sedangkan Siklus II fokus pembahasan tentang aturan di berbagai tempat. Pembelajaran yang disusun berupa penayangan video pembelajaran interaktif, diskusi, demonstrasi alat peraga, dan Asesmen Sumatif dengan kuis interaktif Quizizz. Hasil rekapitulasi Asesmen Sumatif menunjukkan rata-rata kelas 84,42 pada Siklus I dan 97,69 pada Siklus II. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan peningkatan hasil Asesmen Sumatif setelah penerapan PBL berbantuan kuis interaktif Quizizz pada dua siklus di BAB yang sama. Fokus dan batasan analisis pada penelitian ini berupa rekapitulasi hasil Asesmen Sumatif pada kedua Siklus, dan Pra-Siklus.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adaln Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dapat dilaksankan baik secara individu ataupun secara kolaboratif (Widayanti:2008).

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengubah lingkungan pendidikan menjadi lebih baik (Prihantoro, 2019). Fokus penelitian berupa peningkatan hasil asesemen sumatif dari Siklus I dan Siklus II. Subjek penelitian yang berpartisipasi sebanyak 26 peserta didik kelas IV C SDN 22 Pontianak Barat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun ajaran 2026/2027. Jumlah subjek yang ikut berpartisipasi disesuaikan pada perangkat pembelajaran dan rekap nilai yang disediakan. Rancangan pembelajaran yang dirancang pada setiap siklus yaitu 2 JP atau 2 x 35 menit. Pada Siklus I tentang pengertian aturan serta jenis aturan tertulis dan tidak tertulis sedangkan Siklus II tetap di BAB yang sama namun membahas tentang aturan di berbagai tempat. Setiap siklus menerapkan model PBL dengan sintaks yang sama termasuk pada Pra-Siklus dengan sedikit perlakukan beda yaitu tidak menerapkan kuis interaktif Quizizz namun tetap dengan Model PBL.

Data yang digunakan bersumber dari rekapitulasi hasil Asesmen Sumatif pada Siklus I dan Siklus II serta Rancangan Pembelajran dari kedua siklus sebagai dokumentasi perencanaan dan alur pembelajaran. Berdasarkan sumber data akan diolah dengan analisis deskriptif kuantitatif. Rata-rata diambil dari jumlah total Asesmen Sumatif dibagi dengan jumlah murid. Distribusi nilai juga dikelompokkan menurut kategori: Sangat Baik (86–100), Baik (76–85), Cukup (66–75), dan Perlu Bimbingan (≤65) dan dengan KKTP 65.

HASIL DAN DISKUSI

Pra-Siklus

Pada tahap Pra-Siklus, pembelajaran dilaksanakan tanpa adanya tahap aktivitas kuis interaktif Quizizz. Namun, pembelajaran tetap menggunakan model PBL. Pengalaman belajar berupa murid mencermati video pembelajaran interaktif, berdiskusi kelompok, presentasi, demonstrasi alat peraga, dan menyelesaikan soal Asesmen Sumatif sebagai bahan evaluasi guru dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir yang sudah diprint. Hasil Asesmen Sumatif menunjukkan rata-rata kelas 62,1 dengan nilai paling tinggi 85 dan nilai terendah 17,5. Data tersebut menunjukkan masih rendahnya hasil Asesmen Sumatif murid, sehingga dibutuhkan alternatif dalam proses pengerjaan Asesmen Sumatif pada pertemuan selanjutnya dengan harapan dapat memperoleh peningkatan nilai murid.

Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran yang dilaksanakan telah menerapkan Asesmen Sumatif dengan berbantuan media interaktif yaitu Quizizz. Jumlah soal tetap sebanyak 10 butir pilihan ganda. Yang berbeda adalah bagaimana cara murid memberikan jawaban. Untuk aktivitas pembelajaran lainnya tetap dengan alur yang sama dan dengan model PBL. Hasil Asesmen Sumatif terbukti menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pada saat Pra-Siklus. Berdasarkan rekapitulasi data menunjukkan rata-rata 84,42 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60.

Siklus II

Pada Siklus II pembelaran dilaksanakan dengan perlakuan yang sama dengan Siklus I yaitu dengan model PBL berbantuan Quizizz dalam memberikan Asesmen Sumatif. Jumlah soal tetap sebanyak 10

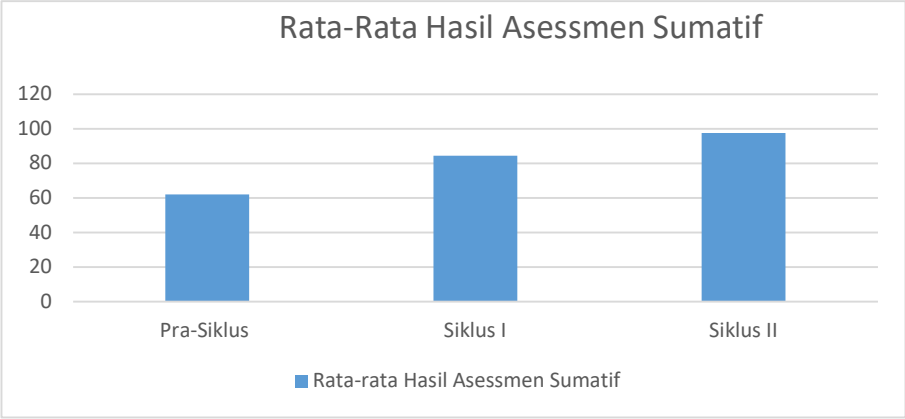
butir pilihan ganda. Hasil Asesmen Sumatif menunjukkan peningkatan yang cukup banyak. Hasil juga observasi menunjukkan bahwa murid aktif dan responsif, berani menyampaikan pendapat, dan berani tampil. Hasil Asesmen Sumatif Siklus II menunjukkan rata-rata 97,69 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80.

Hasil Perhitungan Asesmen Sumatif

Hasil perhitungan Asesmen Sumatif pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Tabel 1. Rata-rata nilai menunjukkan adanya peningkatan pada hasil Asesmen Sumatif murid dari pembelajaran yang tanpa berbantuan Quizizz dengan pembelajaran dengan berbantuan Quizizz. Hasil Asesmen Sumatif dapat diketahui peningkatannya dari 62,12 pada Pra-Siklus menjadi 84,42 pada Siklus I dan 97,69 pada Siklus II.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Rata-Rata Asesmen Sumatif

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah murid	26	26	26
Nilai tertinggi	85	100	100
Nilai terendah	17,5	60	80
Nilai rata-rata	62,12	84,42	97,69
Jumlah murid tuntas (≥ 65)	13	20	26



Gambar 1. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Asesmen Sumatif

Hasil Asesmen Sumatif pada pembelajaran menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai melalui penerapan model PBL dengan bantuan Quizizz. Adanya peningkatan didasari oleh model PBL yang menjadikan murid sebagai pusat dari pembelajaran melalui masalah (Savery, 2006). Penggunaan kuis interaktif Quizizz memberikan pengalaman baru pada murid dalam hal cara menyelesaikan soal. Soal yang diberikan tidak hanya dapat diselesaikan hanya diatas kertas, melainkan banyak cara salah satunya kuis interaktif. Pada Siklus II, hasil observasi menunjukkan murid aktif, responsif, dan mampu menjawab kuis dengan cepat dan tepat. Hal ini juga dapat dilihat dari Pra-Siklus murid saat diberikan Asesmen Sumatif dengan kertas cenderung pasif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbantuan kuis interaktif

Quizizz sebagai media Asesmen Sumatif memberikan adanya peningkatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 22 Pontianak Barat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan kuis interaktif Quizizz mampu memberikan peningkatan hasil Asesmen Sumatif Pendidikan Pancasila murid kelas IV C SDN 22 Pontianak Barat. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 62,12 (Pra-Siklus) menjadi 84,42 (Siklus I) dan 97,69 (Siklus II). Untuk guru, gabungan penerapan ini dapat diimplementasikan pada materi dimata pelajaran Pendidikan Pancasila yang lain. Untuk peneliti selanjutnya, dianjurkan menguj pada kelas atau jenjang lain, penggunaan instrumen diusahakan lebih bervariasi, atau sertakan dengan kelas pembanding.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat pada pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada kepala sekolah SDN 22 Pontianak Barat, guru wali kelas, guru pamong, dan peserta didik kelas IV C atas pertisipasi dan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran dan penyediaan dokumentasi yang menjadi dasar data yang dibutuhkan penulis.

REFERENSI

Aini, N., Saputri, P., Sastrawati, E., Nazurty, & Indryani. (2024). The role of Quizizz application in evaluating students' learning outcomes in elementary school education. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 10 (1). DOI: https://doi.org/10.30870/jpsd.v10i1.25030.

Alyadani, S., Sofyan, D., & Nurlaela, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10 (1), 2191–2204. DOI: http://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2760.

Anggraini, D., Fajriah, K., & Maryati. (2024). Peningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning di kelas II SD. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10 (2), 533–538. DOI: https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3004.

Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. Edukasi Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 131-140. DOI: https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475

Maliani, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus VIII Mengwi (Doctoral dissertation, universitas pendidikan ganesha). doi: https://repo.undiksha.ac.id/23299/3/2329041048-bab%201%20pendahuluan.pdf

Rohan, M. R., & Iksam, I. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model

Problem Based Learning di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 9 (6), 1974–1982. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11340.

Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, 1(1), 9-20. DOI: https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002

Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 6(1). DOI: https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/1793

Zuhara, N. R., Imam Supardi, K., & Susilaningsih, E. (2020). The effect of the Problem Based Learning model using Quizizz evaluation on students' cognitive science learning outcomes in elementary school. Journal of Primary Education, 9 (4), 364–376. DOI: https://doi.org/10.15294/jpe.v9i4.40752

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 9(1), 49-60. DOI: https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/article/view/283

Aini, N., Saputri, P., Sastrawati, E., Nazurty, & Indryani. (2024). The role of Quizizz application in evaluating students' learning outcomes in elementary school education. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 10 (1). DOI: https://doi.org/10.30870/jpsd.v10i1.25030.

Alyadani, S., Sofyan, D., & Nurlaela, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10 (1), 2191–2204. DOI: http://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2760.

Anggraini, D., Fajriah, K., & Maryati. (2024). Peningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning di kelas II SD. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10 (2), 533–538. DOI: https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3004.

Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. Edukasi Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 131-140. DOI: https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475

Maliani, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus VIII Mengwi (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA). DOI: https://repo.undiksha.ac.id/23299/3/2329041048-BAB%201%20PENDAHULUAN.pdf

Rohan, M. R., & Iksam, I. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 9 (6), 1974–1982. DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11340.

Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, 1(1), 9-20. DOI: https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002

Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 6(1). DOI: https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/1793

Zuhara, N. R., Imam Supardi, K., & Susilaningsih, E. (2020). The effect of the Problem Based Learning model using Quizizz evaluation on students' cognitive science learning outcomes in elementary school. Journal of Primary Education, 9 (4), 364–376. DOI: https://doi.org/10.15294/jpe.v9i4.40752

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 9(1), 49-60. DOI: https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/article/view/283