

## **Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sd Negeri 1 Jeketro**

**Yuliana Fitri Amin<sup>1\*</sup>, Henry Januar Saputra<sup>2</sup>, Maryati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>PGSD, PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, Jl.Lontar No.1 Semarang, 50125

<sup>2</sup>PGSD, PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, Jl.Lontar No.1 Semarang, 50125

<sup>3</sup>SD Negeri 1 Jeketro, Jl. Raya Jeketro-Gubug KM.7, 58164

E-mail: [yulianafitriamin@gmail.com](mailto:yulianafitriamin@gmail.com)<sup>1)</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Quizizz. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 1 Jeketro dengan jumlah 30 peserta didik. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quizizz. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif partisipatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara bekerjasama antar peneliti, guru pamong dan teman sejawat. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang masih rendah dengan nilai rata-rata 64,33 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes prestasi belajar. Instrumen yang digunakan merupakan tes evaluasi yang di sajikan melalui media interaktif quizizz. Data dalam penelitian ini di analisis dengan analisis deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terdapat 21 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata nilai 77,67 dengan persentase ketuntasan klasikal 70%. Dilanjutkan perbaikan lagi pada siklus II terdapat peningkatan dari hasil belajar peserta didik. Pada siklus II terdapat 28 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata nilai 90,33 dengan ketuntasan klasikal mencapai 93,33%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media quizizz terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Jeketro.

**Kata kunci:** model *problem based learning*, media quizizz, hasil belajar.

### **Abstract**

This study aims to improve student learning outcomes in class II by using the Quizizz media-assisted *Problem-Based Learning* learning model. The subjects of this study were class II students at SD Negeri 1 Jeketro with a total of 30 students. The object of this research is the result of learning Indonesian after applying the *problem-based learning* model assisted by quizizz media. This study uses classroom action research (CAR), which consists of the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. This research was carried out in a participatory collaborative manner, namely research carried out by collaborating between researchers, tutors, and colleagues. This research was motivated by the low learning outcomes of students with an average score of 64.33 while the minimum completeness criterion (KKM) set for Indonesian subjects was 75. The data collection method in this study used a learning achievement test. The instrument used is an evaluation test which is presented through quizizz interactive media. The data in this study were analyzed with descriptive analysis. Quantitative data is analyzed by finding the mean, median, and mode, making class intervals. After the action was taken in cycle I, 21 students passed with an average score of 77.67 with a classical completeness percentage of 70%. Continuing the improvement again in cycle II there is an increase in student learning outcomes. In cycle II 28 students completed with an average score of 90.33 with classical completeness reaching 93.33%. This study concludes that the application of the *problem-based learning* model assisted by Quizizz media is proven to be able to improve the learning outcomes of class II students at SD Negeri 1 Jeketro.

**Keywords:** *problem-based learning* models, quizizz media, learning outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Belajar adalah salah satu proses perubahan tingkah laku dari hasil praktek dan latihan yang dilakukan (Susiyanti Emmi, 18:2017). Pembelajaran merupakan aspek terpenting dalam suatu jenjang pendidikan, hal ini terkait dengan target kompetensi yang diharapkan tercapai atau dikuasai peserta didik (Arjanggi, 2013). Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka akan semakin tinggi pula prestasi belajarnya. Selain itu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Seorang guru diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran (Nurhayati, 2020). Kondisi pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan cenderung mempengaruhi minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajarnya rendah. Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran pada kelas II SD Negeri 1 Jeketro, hasil belajar peserta didik masih rendah. Hasil evaluasi (penilaian harian) menunjukkan dari 30 peserta didik kelas II, hanya 13 peserta didik (43,33%) yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata yang di capai adalah 64,33. Hasil ini masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75 dan ketuntasan klasikal minimal 85%. Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II yakni kurangnya partisipasi dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, model pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat penting. Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2018:144) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Artinya model

pembelajaran itu merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya yakni penggunaan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning).

Model Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik mampu mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki ketrampilan dalam memecahkan masalah (Ngalimun, 2012). Pada model pembelajaran ini peserta didik diminta untuk mengerjakan permasalahan yang otentik dengan tujuan agar dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan kemampuan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Model Problem Based Learning merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berfikir peserta didik betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan (Rusman, 2014). Terdapat 5 tahapan pembelajaran (sintak) dari model Problem Based Learning yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisaikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Aini et al., 2019). Dalam metode Problem Based Learning yang menjadi poin utama dalam pembelajaran yakni mendorong siswa aktif untuk meningkatkan hasil belajarnya (Parwata, 2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based

Learning di kelas II SD Negeri 1 Jeketro ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar bersama kelompok, maka penggunaan model Problem Based Learning ini dapat dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Kristinawati et al., 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Lider, 2022). Dalam konteks ini quizizz digunakan sebagai media atau alat bantu untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Quizizz merupakan platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat menarik minat dan antusias peserta didik. Quizizz dapat diakses melalui laman <https://quizizz.com/>. Amorncewin (2018) memaparkan bahwa quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Quizizz dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses di sekolah maupun di rumah dengan melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, smartphone, maupun tablet. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telephone seluler peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis bergambar dan bersuara peserta didik akan lebih antusias dan termotivasi untuk ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pengerjaannya peserta didik dapat join dengan kode kuis yang tersedia. Urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk mencontek (Chaiyo, 2017). Selain itu quizizz dapat memberikan umpan balik instant kepada peserta didik. Setelah

peserta didik menjawab pertanyaan akan langsung mendapatkan umpan balik mengenai jawaban yang mereka berikan. Hal ini akan membantu mereka untuk memahami konsep secara mendalam dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Selain mudah diakses Quizizz juga sangat membantu guru dalam memberikan laporan hasil pengerjaan kuis peserta didik secara terperinci, serta dapat diunduh sebagai kumpulan data dalam bentuk excel. Melalui model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz ini diharapkan kelas II SD Negeri 1 Jeketro mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan.

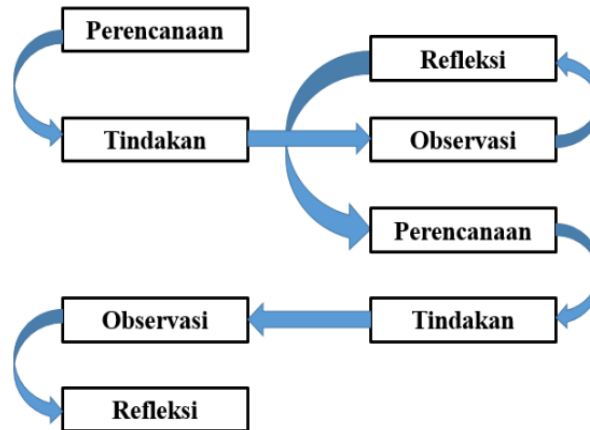
Penelitian serupa telah dilakukan oleh Gede Lider (2022) dalam artikelnya dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester 1 SD Negeri 5 Sangsit”. Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Jeketro?”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Jeketro melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pemanfaatan model Problem Based Learning. Selain itu secara praktis diharapkan penelitian ini juga berguna bagi peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya, dapat menumbuhkan minat belajar serta membangun antusiasme dalam kegiatan proses pembelajaran.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jeketro. Subjek penelitian ini yaitu Kelas II dengan jumlah 30 peserta didik dengan objek penelitian peningkatan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang di adopsi dari Kemmis & Taggart (1998).

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif partisipatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara bekerjasama antar peneliti, guru pamong dan teman sejawat untuk

mengamati aktivitas siswa. Berikut adalah gambar tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) yang di adopsi dari Kemmis & Taggart (1998).



Gambar 1. Tahapan penelitian tindakan kelas (PTK)

Dalam Syarifuddin (2022) Prosedur penelitian dengan mengikuti alur PTK yaitu, tahap pertama diawali dengan perencanaan, yaitu dengan menyusun perangkat penelitian yang terdiri dari perangkat pembelajaran (menyusun RPP, lembar kerja peserta didik, materi), lembar observasi, dan instrumen evaluasi. Tahap kedua yaitu pelaksanaan tindakan, yaitu pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz. Tahap ketiga yaitu observasi dengan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran, Kemudian tahap keempat yaitu refleksi, dengan melakukan identifikasi kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran diakhir siklus pembelajaran. Arikunto (2010) mengemukakan bahwa pada tahap ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana telah selesai melakukan tindakan, kemudian berharap dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan, mencatat hasil observasi dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil observasi dan analisis hasil pembelajaran, memperbaiki kelemahan pra siklus pada siklus I, kemudian memperbaiki kelemahan siklus I pada siklus II.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Teknik tes merupakan metode atau strategi yang digunakan dalam mengukur

suatu pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap ataupun karakteristik lainnya dari individu. Untuk non tes menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan merupakan tes evaluasi yang di sajikan melalui media interaktif quizizz. Sedangkan instrumen non tes yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Data dalam penelitian ini di analisis dengan analisis deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel grafik. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa minimal sebesar kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75, dengan ketuntasan belajar 85% dari jumlah anak yang hadir.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, didapatkan hasil tes evaluasi siswa kelas II yang diikuti sebanyak 30 peserta didik diperoleh hasil yang jauh dari harapan. Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus di capai yaitu 75. Hasil evaluasi (penilaian harian) menunjukkan dari 30 peserta didik kelas II, hanya 13 peserta

didik (43,33%) yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata yang di capai adalah 64,33. Hasil

tes formatif pada pra siklus dapat di lihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Pra Siklus

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Jumlah Peserta Didik	30 Orang
2.	Jumlah Peserta Didik Tuntas	13 Orang (43,33%)
3.	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	17 Orang (56,67%)
4.	Jumlah Nilai Keseluruhan	1930
5.	Nilai Tertinggi	100
6.	Nilai Terendah	0
7.	Rata-rata Nilai	64,33

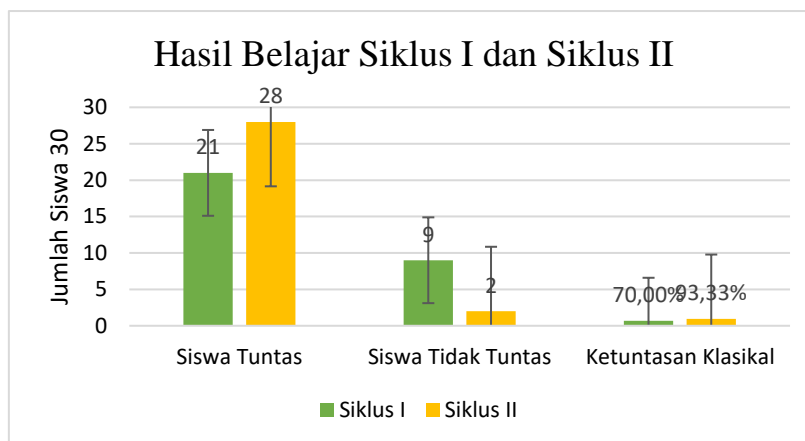
Pada tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 13 peserta didik yang tuntas dengan persentase 43,33% dan 17 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 56,67%. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 dan nilai terendah adalah 0. Nilai rata-rata pada pra siklus yakni 64,33. Hal ini masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, sehingga diberikan tindakan perbaikan pada Siklus I dan Siklus II dengan penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz.

### Siklus I dan Siklus II

Setelah diberikan tindakan perbaikan dari pra siklus pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz terdapat kenaikan ketuntasan klasikal dengan rata-rata nilai di atas KKM. Rekapitulasi data hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek	Deskripsi	
		Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Peserta Didik	30 Orang	30 Orang
2.	Jumlah Peserta Didik Tuntas	21 Orang (70,00%)	28 Orang (93,33%)
3.	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	9 Orang (30,00%)	2 Orang (6,67%)
4.	Jumlah Nilai Keseluruhan	2330	2710
5.	Nilai Tertinggi	100	100
6.	Nilai Terendah	30	70
7.	Rata-rata Nilai	77,67	90,33



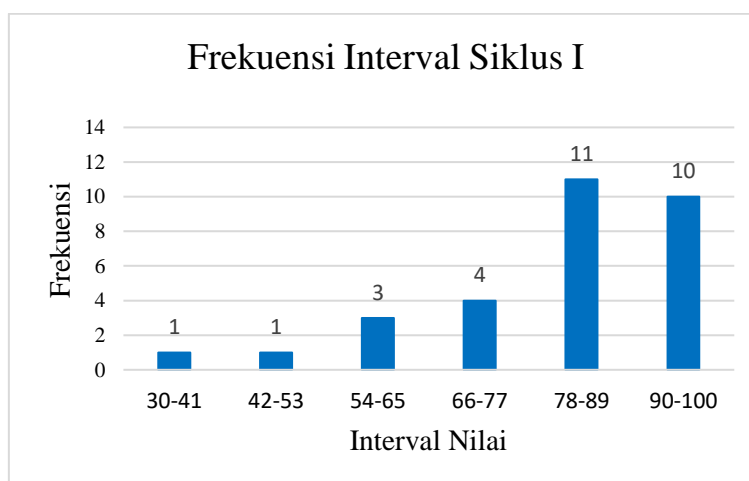
Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Hasil tes evaluasi di siklus I telah menemukan efek utama bahwa tindakan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Permasalahan yang masih tersisa yang perlu dipecahkan yakni hasil belajar pada siklus I ketuntasan klasikal belum optimal. Pada siklus I terdapat 21 peserta didik yang tuntas dengan persentase ketuntasan 70,00% dan yang tidak tuntas terdapat 9 peserta didik dengan persentase ketuntasan 30,00 %. Hal ini masih belum

memenuhi harapan sesuai tuntutan indikator keberhasilan yaitu 85% atau lebih ketercapaian untuk ketuntasan klasikal. Oleh kerennya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga penelitian masih harus berlanjut pada siklus berikutnya. Hasil refleksi pada siklus 1 diperoleh data rata-rata nilai (mean) yaitu 77,67. Median (nilai tengah) adalah 80. Modus (nilai yang sering muncul) adalah 80. Data kelas interval tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Data Kelas Interval Siklus I

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	30 – 41	36	1	3,3%
2.	42 – 53	48	1	3,3%
3.	54 – 65	60	3	10%
4.	66 – 77	72	4	13,3%
5.	78 – 89	84	11	36,8%
6.	90 – 100	95	10	33,3%
Total			30	100%



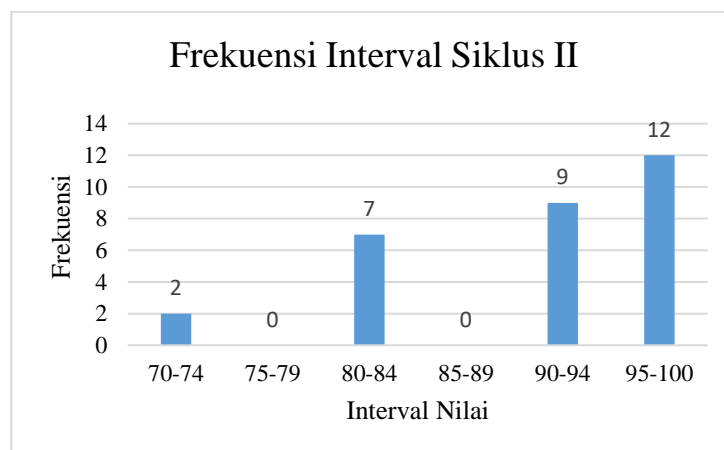
Gambar 3. Diagram Frekuensi Interval Siklus I

Pada tahap siklus II, kegiatan pembelajaran mengacu pada perencanaan pembelajaran yang telah disusun dengan berbagai perubahan mengingat dan mempertimbangkan berbagai masukan yang didapat pada siklus I. Pemberian tes evaluasi diberikan pada akhir pembelajaran siklus II. Pada siklus II ini mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas terdapat 28 orang dengan

persentase ketuntasan mencapai 93,33% dan peserta didik yang tidak tuntas hanya 2 orang dengan persentase ketuntasan 6,67%. Analisis kuantitatif menggunakan data yang diperoleh rata-rata (mean) 90,33 median (nilai tengah) adalah 90, modus (nilai yang sering muncul) adalah 100. Data kelas interval siklus II di sajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Data Kelas Interval Siklus II

No.	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	70 – 74	72	2	6,7%
2.	75 – 79	77	0	0%
3.	80 – 84	82	7	23,3%
4.	85 – 89	87	0	0%
5.	90 – 94	92	9	30%
6.	95–100	98	12	40%
Total			30	100%



Gambar 4. Diagram Frekuensi Interval Siklus II

### Pembahasan

Penelitian ini mengacu pada tahap-tahap pra siklus, siklus I dan siklus II yakni tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dapat dikatakan. Tahapan perencanaan disini yaitu mempersiapkan RPP dan perangkat ajar lainnya. Kemudian mempersiapkan bahan-bahan pendukung seperti bahan ajar, media pembelajaran, alat evaluasi. Dan yang pasti mempersiapkan diri dengan membaca teori-teori model Problem Based Learning agar dapat di terapkan dengan baik dan benar. Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan sesuai alur dan rencana yang telah di tetapkan

sebelumnya. Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Quizizz ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II. Selanjutnya pada tahap observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk melihat bagaimana kegiatan pembelajaran dengan tindakan yang di rencanakan apakah sesuai dengan rencana atau tidak. Kegiatan refleksi tindakan pada siklus I, maka dilakukan upaya perbaikan pada siklus II.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model problem based

learning berbantuan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 1 Jeketro. Hal ini terlihat dari kegiatan pembelajaran peserta didik lebih aktif, karena model problem based learning merupakan salah satu cara berfikir kritis dan mendapatkan ketrampilan dalam pemecahan masalah untuk mendapatkan pengetahuan dan konsep materi yang sedang di pelajari. Penerapan model problem based learning berbantuan media quizizz dapat ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 21 peserta didik yang tuntas dengan mendapatkan rata-rata nilai 77,67. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal baru mencapai 70,00%. Hal ini diakibatkan penerapan model problem based learning berbantuan media quizizz belum maksimal di aplikasikan di kelas II. Kemudian pada Siklus II dilakukan upaya perbaikan lebih maksimal dengan membuat perencanaan lebih baik. Menggunakan alur dan teori dari model problem based learning dan media quizizz dengan benar dan maksimal. Dengan upaya tersebut peserta didik mendapatkan hasil belajar yang meningkat dari siklus I. Terlihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus II meningkat menjadi 28 peserta didik yang tuntas dengan rata-rata nilai 90,33. Presentase ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 93,33%. Penelitian ini dapat di katakan berhasil karena ketuntasan klasikal melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85%.

Temuan ini diperkuat dengan temuan Lider (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar. Penerapan model pembelajaran problem based learning semestinya dijadikan sebagai salah satu pilihan dari beberapa metode yang ada mengingat model ini telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain (Lider, 2022). Media quizizz merupakan salah satu media pembelajaran

interaktif yang dapat digunakan membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik (Sukartini, 2022).

Kontribusi penelitian ini secara teoritis mendapatkan teori baru tentang hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan media quizizz. Sedangkan secara praktis yang paling utama adalah peserta didik mendapatkan situasi belajar yang sangat menyenangkan. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan belajar terasa seperti sedang bermain, serius tapi santai dalam belajar. Pada akhirnya peserta didik termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dalam aplikasi tersebut proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Saran bagi guru yang ingin melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menggunakan model pembelajaran problem based learning dan media interaktif quizizz. Karena dengan model pembelajaran tersebut peserta didik dapat belajar serius tapi santai, dan penggunaan media interaktif quizizz ini dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Dengan demikian hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPA materi gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68-76.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Arjanggi, R., & Setiowati, E. A. (2013). Meningkatkan belajar berdasar regulasi diri melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 17(1), 55-63.
- Chaiyo, Yanawut. (2017). "The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System". *Journal Chiang Rai College*. Thailand.
- Kemmis, S. & Taggart, M. R. (1998). *The Action Research Planner*, (Victoria Dearcin University Press.
- Kristinawati, E., Susilo, H., & Gofur, A. (2018). ICT Based-Problem Based Learning on Students' Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 38-42.
- Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189-198.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150. Purbokawotjo, R. Suganda, A. Gazali, dan D.H. Dequitjo (1990)
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan: meta-analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1-9.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pres.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan evaluasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73-82.
- Susiyanti, E. (2017). Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar Pada Siswa Kelas IV Sdn 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 18-21.
- Syarifuddin, S., & Nurmi, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX Semester Genap SMP Negeri 1 Wera Tahun Pelajaran 2021/2022. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 93-102.