

Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Kuis Interaktif Pada Tema 7 Siswa Kelas II SDN 1 Bugo

Fiky Hanaunadiya¹, Choirul Huda², Suparti³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang Timur, 50125

³SDN 1 Bugo, Welahan, 59464

E-mail: fikyhanaun@gmail.com¹ choirulhuda581@gmail.com² supartitimbul68@gmail.com³

ABSTRAK

Keaktifan belajar yang menjadi salah satu indikator keberhasilan belajar dalam suatu kelas. Pembelajaran di SDN 1 Bugo menunjukkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Aktivitas siswa yang lebih banyak mendengarkan dan proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered* yang kurang memberi ruang terhadap peserta didik untuk mengolah pemikirannya secara aktif dan mandiri menimbulkan rasa jenuh sehingga siswa melakukan aktivitas lain diluar apa yang sedang dipelajari membuat suasana kelas semakin tidak kondusif. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model *problem based learning* berbantu kuis interaktif pada tema 7 SDN 1 Bugo. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Bugo dengan jumlah 28 anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tehnik analisis data yang digunakan deskriptif analitis kuantitatif dan kualitatif. Tahapan penelitian tindakan kelas 4 tahapan diantaranya (1)Perencanaan (2)Tindakan (3)Pengamatan (4)Refleksi. Hasil dari tindakan Peningkatan tersebut ditunjukkan berdasarkan data hasil observasi dari total siswa 28 menunjukkan peningkatan pra siklus (55,82%), siklus I (61,35%), siklus II (66%), siklus III (70,14%). Hasil tersebut didukung dengan peningkatan hasil belajar pada pra siklus rata-rata klasikal (63,9%), siklus I (72,1%), siklus II (78,5%), siklus III (84,2%). Pada aktifitas belajar meningkat 15% dan hasil belajar 20%. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantu media interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SDN 1 Bugo.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Model *Problem Based Learning*, Kuis Interaktif

ABSTRACT

Active learning is one indicator of successful learning in a class. Learning at SDN 1 Bugo shows the low learning activity of students. Student activities that listen more and the learning process is still teacher centered which does not give space for students to process their thoughts actively and independently creates a feeling of boredom so that students carry out other activities besides what is being studied making the class atmosphere less conducive. So that this research has the aim of this research is to increase the active learning of students through a problem-based learning model assisted by interactive quizzes on theme 7 SDN 1 Bugo. The subjects of this study were class II students at SDN 1 Bugo with a total of 28 children. This research is a classroom action research (CAR) with data analysis techniques used quantitative and qualitative analytical descriptive. The stages of class action research are 4 stages including (1) Planning (2) Action (3) Observation (4) Reflection. The results of the increase in action were shown based on observational data from a total of 28 students showing an increase in pre-cycle (55.82%), cycle I (61.35%), cycle II (66%), cycle III (70.14%). These results are supported by an increase in learning outcomes in the pre-classical average pre-cycle (63.9%), cycle I (72.1%), cycle II (78.5%), cycle III (84.2%). In learning activities increased 15% and 20% learning outcomes. Based on the data it was concluded that the problem based learning model assisted by interactive media can increase the learning activity of class II students at SDN 1 Bugo.

Keywords: *Active Learning, Problem Based Learning Models, Interactive Quizzes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah interaksi pendidik dan peserta didik di dalam lingkungan sekolah. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendukung peserta didik aktif dalam mengembangkan segala kemampuannya". Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, aktifitas, dan kemandirian (Permendikbud No. 65 tahun 2013). Oleh karena itu, perlunya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat melibatkan siswa secara keseluruhan pada proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran diperlukan adanya pendekatan atau model yang tepat untuk membantu ketercapaian tujuan yang diharapkan (Pamungkas, et al : 2018). Oleh sebab itu, guru harus mampu memilih model yang sesuai dengan materi serta kondisi pada kelas yang akan diampu. Partisipasi aktif siswa berpengaruh pada keberhasilan belajar dan proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial peserta didik. Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keaktifan siswa dengan membangkitkan motivasi dan minat serta penggunaan media dan model pada pembelajaran (Maktun : 2016). Untuk mencapai keberhasilan belajar, peranan guru sebagai perancang pembelajaran sangat menentukan dalam mengembangkan serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Hariyati, et al : 2019).

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta

didik yang berisi aktivitas melalui berbagi interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya.

Pembelajaran aktif (active learning) memaksimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik, sehingga peserta didik memperoleh hasil yang maksimal. Pendekatan belajar aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan wawasan, sehingga peserta didik mempunyai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahamannya terkait pengetahuan yang diperolehnya (Al-Tabany, 2014). Menurut Maharani dan Kristin (2017:4) keaktifan belajar adalah usaha yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek lainnya. Dapat disimpulkan keaktifan belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Jadi peserta didik tidak hanya menerima apa yang disampaikan guru tetapi juga ikut berpartisipasi dalam prosesnya baik secara fisik maupun mental.

Keaktifan belajar peserta didik pada proses belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan belajar yang dicapai pada sebuah pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Sardiman (2014) bahwa keaktifan belajar termasuk unsur dasar dalam mencapai keberhasilan belajar. Selain itu keaktifan belajar peserta didik berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nugroho & Nugroho, 2016). Dengan demikian, keaktifan belajar menjadi aspek penting bagi pencapaian pengalaman belajar yang optimal.

Nana Sudjana (2004: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat

dilihat dalam hal: (1) ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam proses pemecahan masalah; (3) kemampuan bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Berdasarkan pernyataan tersebut keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan atau melihat, mendengarkan, berdiskusi/bekerjasama, bertanya, proses pemecahan masalah, dan keberanian siswa. Hal tersebut sejalan dengan Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2007 : 101) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis keaktifannya yaitu (1) kegiatan visual (visual activities) (2) kegiatan lisan (oral activities) (3) kegiatan mendengarkan (listening activities) (4) kegiatan menulis (writing activities) (5) kegiatan menggambar (drawing activities) (6) kegiatan emosional (emotional activities) (7) kegiatan motorik (motor activities) (8) kegiatan mental (mental activities).

Hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN 1 Bugo Jepara diperoleh permasalahan (1) peserta didik tidak fokus pada pembelajaran (2) siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran (3) peserta didik cenderung pasif terhadap proses pembelajaran. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa cukup keuslitan dalam menggunakan model pembelajaran yang membangkitkan keaktifan peserta didik. Sehingga lebih

suka menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah dan menghafal. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah, hanya beberapa siswa yang aktif pada proses belajar mengajar di kelas. Aktivitas siswa yang lebih banyak mendengarkan dan proses pembelajaran masih bersifat teacher centered yang kurang memberi ruang terhadap peserta didik untuk mengolah pemikirannya secara aktif dan mandiri menimbulkan rasa jenuh sehingga siswa melakukan aktivitas lain diluar apa yang sedang dipelajari membuat suasana kelas semakin tidak kondusif. Hasil belajar beberapa peserta didik masih dibawah KKM diakibatkan kurangnya perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka perlunya solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan model yang melibatkan partisipasi siswa sehingga aktivitas peserta didik dalam pembelajaran meningkat. Kemudian karakter peserta didik yang tertarik penggunaan teknologi juga dapat dimanfaatkan sekaligus sebagai solusi dalam pemecahan masalah di kelas tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantu kuis interaktif. Penggunaan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena peserat didik didorong untuk dapat mencari, menemukan, dan menganalisis proses pemecahan suatu masalah (Dewi, Sari et al : 2016). Model *Problem Based Learning* menyajikan masalah yang bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diskusi. Pendapat tersebut sejalan dengan Bern dan Erickson (dalam Komalasari 2013:59) yang menyatakan bahwa model *Problem*

Based Learning merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dan mengintegrasikan konsep dan keterampilan yang meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi dan mempresentasikan informasi yang diperoleh. Menurut Gunantara (2014) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah baik individu maupun bersama kelompok. Model ini menumbuhkan rasa ingin tau pada peserta didik serta menjadi wadah untuk mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. Sehingga model *Problem Based Learning* memiliki potensi dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan kombinasi antara metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang dikemas dalam satu permainan kuis (Sari et al : 2018). Pemberian kuis ini merupakan sebuah langkah yang dipilih oleh guru dengan memberikan soal-soal berbasis dengan berbagai bentuk dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Pemberian kuis dapat diperoleh balikan atau *feedback* (Riskawati ; 2017)

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah tersebut adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari Dewi et.al (2016) menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sebesar 27% pada siswa kelas V. Penelitian lain juga dilakukan oleh Andika Dinar Pamungkas (2018) di kelas IV menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar 20% dari prasiklus hingga siklus II. Selain keaktifan yang meningkat, hasil belajar yang diperoleh juga meningkat pada siklus

II 81% peserta didik tuntas. Penelitian lain terkait penggunaan kuis interaktif dilakukan oleh Agusti dan Aslam (2022) yang menyatakan bahwa e-learning aplikasi *wordwall* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu memberikan dorongan minat terhadap kuis yang diberikan dengan erbagai bentuk template. Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah : (Untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui model *Problem Based Learning* berbantu kuis interaktif pada tema 7 siswa kelas II SDN I Bugo.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan PTK sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sebagai respon atas permasalahan pembelajaran di kelas. PTK merupakan bentuk refleksi guru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas memperoleh peningkatan pada kualitas maupun proses belajarnya (Aqip : 2014).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret – Mei 2023. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas II SDN I Bugo dengan jumlah 28 anak. Penelitian ini dilakukan 3 siklus. Pada tiap siklus terdapat 4 tahapan diantaranya:(1)Perencanaan,(2)Tindakan, (3)Pengamatan (4)Refleksi.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Instrumen yang digunakan berupa tes soal evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada akhir siklus. Sedangkan non tes berupa lembar observasi guru. Lembar observasi akan diisi oleh observer untuk mengamati dan mengukur keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran. Observasi dalam mengukur keaktifan belajar diperoleh berdasarkan jenis aktifitasnya (1) kegiatan visual (visual

activities) (2) kegiatan lisan (oral activities) (3) kegiatan mendengarkan (listening activities) (4) kegiatan menulis (writing activities) (5) kegiatan menggambar (drawing activities) (6) kegiatan emosional (emotional activities) (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Teknik analisis data yang digunakan deskriptif analitis kuantitatif dan kualitatif. Deskriptif kualitatif untuk menggambarkan hasil penelitian dengan uraian kalimat secara jelas dengan bentuk pada fokus permasalahan atau permasalahan yang sedang dikaji. Sedangkan deskriptif kuantitatif pembahasan diuraikan hasil yang dicapai dalam bentuk numerik (data yang berupa angka). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar diukur berdasarkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Keaktifan Belajar

Kriteria	Rata-rata Klasikal
Sangat tidak aktif	< 48
Tidak aktif	48 - 56
Cukup aktif	58 - 64
Aktif	64 - 72
Sangat aktif	72 - > 80

activities) (7) kegiatan motorik (motor activities) (8) kegiatan mental (mental activities). Jumlah indikator ada 16 dari keseluruhan aktifitas. Penskoran menggunakan pedoman skor sangat baik (5), baik

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Ketuntasan	Rata-rata Klasikal
Sangat rendah	< 50
Rendah	51 - 65
Sedang	66 - 75
Tinggi	76 - 90
Sangat tinggi	91 - 100

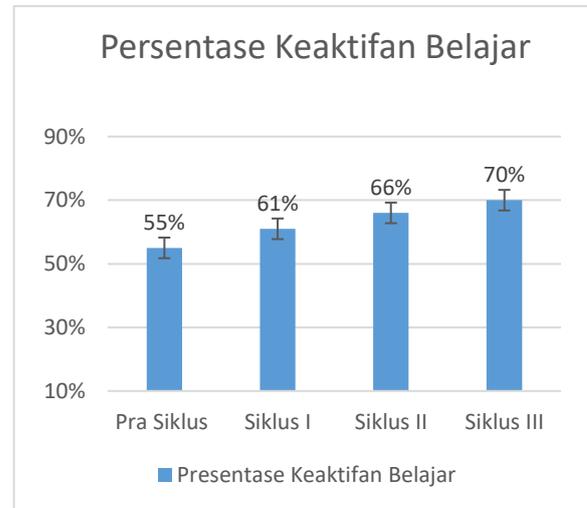
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 1 Bugo Welahan Jepara pada pembelajaran tematik tema 7 "Kebersamaan" dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Kajian ini merupakan hasil penelitian tindakan kelas yang memfokuskan pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada 3 siklus, diperoleh hasil penelitian terkait hasil observasi keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik kelas II sebagai berikut

Tabel 3. Tabel Keaktifan Belajar Peserta Didik

Kriteria Penskoran	Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%	F	%
90%-100%	Sangat aktif	0	0%	0	0%	2	7%	5	18%
80%-89%	aktif	4	14%	9	32%	16	57%	19	68%
65%-79%	cukup aktif	11	39%	12	43%	10	36%	4	14%
55%-64%	tidak aktif	13	46%	7	25%	0	0%	0	0%
<55%	sangat tidak aktif	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah Skor Klasikal		1563		1718		1848		1964	
Rata-Rata Klasikal		55,82		61,35		66		70,14	
Kriteria Kelas		Tidak Aktif		Cukup Aktif		Aktif		Aktif	

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada prasiklus kategori aktif menunjukkan presentase yang rendah yaitu 14%, cukup aktif 39%, tidak aktif 46%. Pada siklus 1 mulai diterapkam model *problem based learning* diperoleh presentase peningkatan kategori aktif pada presentase 32%, cukup aktif 43%, tidak aktif 25%. Pada siklus II diperoleh presentase peningkatan kategori sangat aktif 7%, aktif 57%, cukup aktif 36%. Pada siklus III diperoleh presentase peningkatan keaktifan kategori sangat aktif 18%, aktif 68%, cukup aktif 14%. Hasil keaktifan belajar tersebut menunjukkan peningkatan yang bertahap pada setiap siklusnya.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Keaktifan Peserta didik

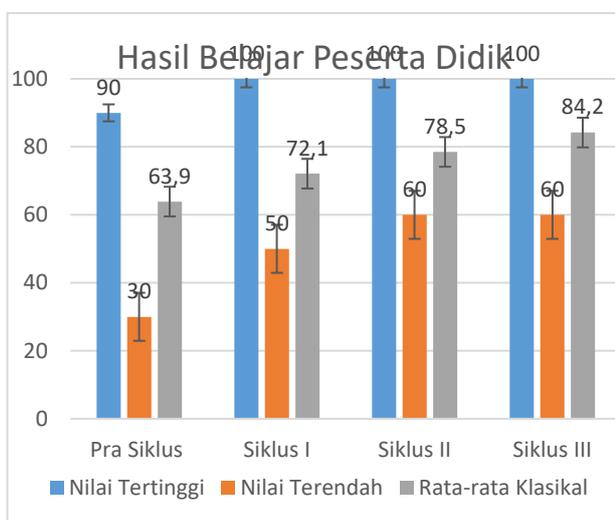
Pada gambar 2 tersebut menunjukkan ada peningkatan yang bertahap pada tiap siklus. pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan model *problem based learning* mengalami kenaikan sebesar 15%.

Hasil observasi keaktifan belajar tersebut diperkuat dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan kenaikan yang bagus pada tiap siklusnya. Berikut data hasil belajar peserta didik kelas II SDN I Bugo:

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik

Ketuntasan	Kategori	Pra siklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%	F	%
Tuntas	70-100	13	47%	17	60%	21	75%	24	86%
Tidak Tuntas	<70	15	53%	11	40%	7	25%	4	14%
Nilai Tertinggi		90		100		100		100	
Nilai Terendah		30		50		60		60	
Jumlah Nilai Klasikal		1820		2030		2200		2360	
Nilai Rata-Rata Klasikal		63,9		72,5		78,5		84,2	

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan kenaikan hasil belajar pada tiap siklusnya. Pada pra siklus jumlah siswa yang tuntas 13 (47%) dan tidak tuntas 15 (53%). Pada siklus 1 sampai siklus 3 mulai diterapkan model *problem based learning* mengalami peningkatan hasil belajar. Pada siklus 1 jumlah siswa yang tuntas 17 (60%), tidak tuntas (40%). Selanjutnya pada siklus II jumlah siswa yang tuntas 21 (75%), dan tidak tuntas 7 (25%). Terakhir pada siklus III Jumlah siswa yang tuntas 24 (86%) dan tidak tuntas (14%). Berikut diagram peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Pada gambar 2 menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada nilai tertinggi pada prasiklus 90. Kemudian pada siklus berikutnya setelah penerapan model *problem based learning* konsisten nilai tertinggi ada pada anglat 100 hingga siklus ketiga. Nilai terendah pada pra siklus 30. Kemudian pada siklus pertama meningkat di angka 50 dan pada siklus kedua meningkat di angka 60 sampai siklus ketiga. Kenaikan rata-rata hasil belajar dari prasiklus hingga siklus ketiga sebesar 20%.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu kuis interaktif mampu meningkatkan pada keaktifan peserta didik mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III.

Prasiklus

Pada pembelajaran pra siklus di kelas II mendapatkan beberapa permasalahan yang ada di kelas terkait keaktifan peserta didik yang rendah. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik tidak dapat mengikuti

pembelajaran dengan kondusif, pasif dan sibuk dengan aktifitasnya sehingga cenderung acuh dengan guru beserta pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut tentunya berimbas pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada pra siklus dengan presentase 55,85% dengan kategori tidak aktif. Kemudian data hasil belajar diperoleh data sejumlah 15 peserta didik memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria ketuntasan minimal) dengan rata-rata nilai klasikal 63,9 dengan kategori kurang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik yang rendah berimbas pada ketuntasan aspek lainnya salah satunya hasil belajar. Sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Rusman (2017: 129) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan permasalahan dan data pada pra siklus, diterapkan model *problem based learning* berbantu kuis interaktif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada 3 siklus berikutnya.

Siklus I

Pada siklus 1 pembelajaran dilakukan menggunakan model *problem based learning* dengan 1 kuis interaktif sebagai evaluasi pemahaman peserta didik di akhir materi keseluruhan. Pada siklus ini mulai ada peningkatan. Namun pada proses belajar siswa masih kurang konsentrasi

dalam pembelajaran. Pada siklus I ini diperoleh peningkatan keaktifan sebesar 6% dari siklus sebelumnya dan hasil belajar meningkat 9%. Pada pembelajaran ini peserta didik yang pada siklus I ada pada kategori tidak aktif, pada siklus I ini mulai ada peningkatan aktifitas sehingga adanya kenaikan pada hasil belajar.

Siklus II

Pada siklus II pembelajaran dilakukan menggunakan model *problem based learning* dengan 2 kuis interaktif sebagai evaluasi pemahaman peserta didik di akhir materi atau mapel yang diajarkan. Pada siklus ini diperoleh peningkatan keaktifan sebesar 5% dari siklus sebelumnya dan hasil belajar meningkat 6%. Pada siklus 2 diperoleh data bahwa terdapat 2 peserta didik yang ada pada kategori sangat aktif. Dimana pada siklus sebelumnya kategori tertinggi keaktifan ada pada kategori aktif. Pada siklus II jumlah siswa kategori aktif juga meningkat menjadi 16 anak.

Siklus III

Pada siklus III pembelajaran dilakukan menggunakan model *problem based learning* dengan 1 kuis interaktif sebagai evaluasi pemahaman peserta didik di akhir pembelajaran. Pada siklus III diperoleh data aktifitas peserta didik meningkat 4% dari siklus II dan hasil belajar peserta didik meningkatkan 6%. Pada siklus III diperoleh data peningkatan kategori keaktifan yaitu 5 peserta didik pada kategori sangat aktif dan 19 peserta didik pada kategori aktif, kemudian jumlah terendah ada pada kategori cukup aktif sebanyak 4 peserta didik.

Berdasarkan uraian data yang diperoleh dari hasil observasi aktifitas dan hasil belajar dapat dikatakan bahwa keaktifan peserta didik meningkat dengan diterapkannya model *problem based learning* berbantu media interaktif. Penggunaan model *problem based learning* berbantu media interaktif yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar peserta didik memberikan

makna bahwa pembelajaran pembelajaran melalui kegiatan penyelidikan secara berkelompok untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan guru mampu memberikan sebuah pengalaman belajar serta proses belajar bagi peserta didik yang bagus. Proses belajar yang dialami siswa sejalan dengan pendapat Burton dalam Annurrahman (2009) dalam Agustin (2013) bahwa perubahan perilaku pada diri individu terjadi berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Pelaksanaan tindakan siklus I, II, dan III memperoleh hasil bahwa keaktifan belajar peserta didik meningkat secara baik dan bertahap. Peningkatan aktivitas belajar ini dapat menjawab teori Smith bahwa model *problem based learning* dapat mendorong terjadinya perkembangan kecakapan kerja tim dan sosial karena model *problem based learning* dilaksanakan berdasarkan kelompok-kelompok kecil. Peningkatan keaktifan belajar juga disebabkan karena peningkatan performa guru dalam melakukan proses pembelajaran dan memanfaatkan model serta media yang sesuai dengan karakter peserta didik. Hal ini menjawab teori Ismail (2009) dalam Agustin (2013) mendapatkan proses dan hasil belajar yang berkualitas memerlukan kinerja guru yang maksimal.

Indikator keaktifan belajar pada penelitian ini salah satunya adalah kemampuan bekerjasama dalam kelompok. Hal tersebut ditunjukkan dengan baik pada tiap siklusnya. Hal tersebut sejalan dengan Sudjana (2006) dalam (Sari : 2016) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model *problem based learning* yaitu interaksi sosial antar peserta didik yang berkembang. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan keterampilan sosial ketika dalam diskusi kelompok. Pada penelitian ini pemecahan masalah yang diberikan dirancang oleh guru agar dapat diselesaikan dalam kelompok. Harapannya aspek sosial afektif dalam pembelajaran juga dapat tercapai.

Proses belajar yang dialami oleh peserta didik terkait peningkatan aktivitas belajar timbul akibatnya pemahaman materi dan menjadi lebih ingat karena ia mengalami sendiri proses belajar dimana peserta didik dilibatkan secara aktif. Dalam penelitian ini bukan hanya indikator kerjasama kelompok tetapi juga indikator lainnya meningkat secara bertahap pada tiap siklus.

Penggunaan model *problem based learning* berbantu kuis interaktif dilakukan berdasarkan permasalahan serta karakter kelas yang ada. Karakter peserta didik yang cenderung mudah bosan ketika peserta didik hanya mendengarkan membuat peserta didik mencari aktivitas lain sehingga memicu tidak kondusifnya kelas. Sehingga diperlukan kegiatan dimana siswa cenderung mengamati dan melakukan untuk mendapatkan proses belajar yang baik. Kemudian karakter anak jaman sekarang yang sudah sangat dekat dengan teknologi salah satu media audiovisual menjadi salah satu solusi yang dipilih guru dalam memperbaiki kualitas belajar. Melalui kuis interaktif dengan berbagai template digunakan guru sebagai evaluasi dan mengukur tingkat pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran atau materi yang disampaikan. Kondisi peserta didik kelas II SDN I Bugo yang tidak memungkinkan membawa HP ke sekolah sehingga dalam kuis interaktif dilakukan melalui 1 perangkat laptop milik guru. Namun meski begitu respon dari peserta didik yang sangat baik dan menyenangkan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiani et al. (2022) yaitu peningkatan hasil belajar tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup melalui model PBL berbantuan media kuis interaktif kelas III SDN Sidalang 01. Bahwa pada penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Kuis Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan nilai evaluasi peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantu kuis interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan berdasarkan data hasil observasi menunjukkan peningkatan pra siklus (55,82%), siklus I (61,35%), siklus II (66%), siklus III (70,14%). Hasil tersebut didukung dengan peningkatan hasil belajar pada pra siklus rata-rata klasikal (63,9%), siklus I (72,1%), siklus II (78,5%), siklus III (84,2%).

Saran

Pada penelitian ini *problem based learning* berbantu kuis interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Saran yang dapat disampaikan adalah memungkinkan memodifikasi penelitian-penelitian yang sudah ada baik dari pihak sekolah, guru, dan peneliti lain. Kemudian perlunya adanya pengelolaan kelas yang baik dan pengetahuan tentang karakter kelas yang menjadi target sehingga dalam pemilihan strategi serta media dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas dan materi pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V. N. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model *problem based learning* (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1).
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aqib, Z. (2014). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK. Yrama Widya
- Dewi, S., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Penerapan model pembelajaran *problem based*

- learning untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan sosial siswa kelas V SDN Tangkil 01 Wlingi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 281-288.
- Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Hariyati, H., Salimi, A., & Kartono, K. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(1).
- Komalasari, K. 2013. Pembelajaran Kontekstual. (cetakan ketiga) Bandung.
- Maharani, D.T. & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Maktun, P., Mawardi., Krisna, W.W. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Tema 8 Kelas V. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Nugroho, S. A., & Nugroho, N. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 4(2), 73-78
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada siswa kelas 4 SD. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 287-293.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar ipa pada pembelajaran tematik menggunakan pbl. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 320-329.
- Riskawati. (2017). Pengaruh pemberian kuis pada proses pembelajaran fisika terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5, 90-98.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sari, D. P., Putra, R. W. Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap

kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63-72.

Sardiman, AM. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajawali Pers.

Setiani, W., & Wijayanti, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model PBL Berbantuan Media Kuis Interaktif Kelas III SDN Sidalang. *Indonesian Journal of Elementary School*, 2(2).

Wibowo, Nugroho. "Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1.2 (2016): 128-139.

