

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode

Putri Sukrotin Ni'mah¹, Husni Wakhyudin², Anna Setyaningsih³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³ SD 05 Margorejo, Paseran Margorejo Kec. Dawe, Kab. Kudus

E-mail:

putrisukrotin@gmail.com¹, husniwakhyudin@upgris.ac.id²,
Annasetyaningsih.1970@gmail.com³)

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas telah dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media Quizizz. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD 05 Margorejo, dengan jumlah siswa 18 anak. Studi ini bertujuan untuk menentukan apakah pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan kemampuan siswa hasil belajar dan kegiatan belajar. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar muatan pelajaran Pendidikan Pancasila yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik aspek, serta aktivitas belajar siswa, sebagai juga kinerja guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2 terus meningkat. Pada tahap pra siklus, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik 50 dengan prosentase 50%. Kemudian Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 75,5 dengan prosentase meningkat menjadi 72%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 88,5 dan prosentase menjadi 94%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu *game Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: *Problem Based Learning (PBL), Quizizz Paper Mode, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Classroom action research has been carried out to improve and enhance student learning outcomes through classroom action research using Quizizz media. This research was conducted in class IV SD 05 Margorejo, with a total of 18 students. This study aims to determine whether learning using the PBL (Problem Based Learning) learning model with the help of Quizizz Paper Mode media can improve students' learning outcomes and learning activities. The focus of this research is the learning outcomes of Pancasila Education lesson content which includes cognitive, affective, psychomotor aspects, as well as student learning activities, as well as teacher performance. The results of this study indicated that the activity from the initial conditions, cycle 1 and cycle 2 continued to increase. At the pre-cycle stage, it is known that the average value of students is 50 with a percentage of 50%. Then in cycle I, the average value increased again to 75.5 with the percentage increasing to 72%. In cycle II, the average value increased again to 88.5 and the percentage became 94%. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by the Quizizz Paper Mode game can improve student learning outcomes in the Pancasila Education lesson content.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Quizizz Paper Mode, Learning Outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi memberikan dampak luar biasa. Kegiatan belajar di berbagai Lembaga pendidikan mulai akrab dengan internet, komputer, smartphone, dan fasilitasnya teknologi informasi lainnya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Abidin (2016) teknologi informasi membuat manusia cepat belajar, dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Fungsi teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran lebih dari sekedar transfer materi pembelajaran ke dalam lingkungan digital seperti yang diharapkan menyediakan komunikasi, kerjasama, dan meta-kognisi. Karena itu, kemampuan guru dalam mengakses, menguasai, dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah menjadi tuntutan kompetensi di era global.

Society 5.0 adalah masa ketika teknologi masyarakat berpusat pada kecerdasan buatan dan berkolaborasi dengan teknologi untuk memecahkan masalah sosial yang terintegrasi antara dunia nyata dan dunia maya (Gularso, 2021; Tanasyah, Putrawan, Sutrisno, & Iswahyudi, 2021). Society 5.0 menekankan pada upaya menempatkan manusia sebagai pusat inovasi dimana kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas hidup, tanggung jawab sosial dan pembangunan berkelanjutan (Malida, 2020; Sumarno, 2019). Menghadapi kehidupan masyarakat di era Society 5.0, siswa tidak cukup hanya dibekali dengan kemampuan membaca, menulis dan berhitung, tetapi perlu dibekali dengan kompetensi masyarakat global atau disebut juga dengan keterampilan abad 21. (Sugiono, 2021; Sumarno, 2019). Kompetensi yang harus dikuasai siswa antara lain 1) belajar dan inovatif keterampilan (berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kerjasama), 2) keterampilan pengetahuan, media dan teknologi dan 3) keterampilan hidup dan karir (P21, 2019).

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian kompetensi pembelajaran siswa. Kompetensi belajar meliputi proses dan hasil belajar. Belajar dikatakan

berhasil dan memenuhi syarat jika semua atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, selain menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya diri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan aktivitas belajar siswa sangat penting, karena aktivitas belajar siswa menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Febriana, 2018).

Partisipasi siswa yang sangat aktif mempengaruhi proses berpikir, emosional, dan perkembangan sosial. Beberapa upaya adalah dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa di muatan pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, juga menggunakan media dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam belajar, berkreasi anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan umum yang ditemukan pada siswa Sekolah Dasar 5 Margorejo yaitu (1) siswa tidak merespon proses pembelajaran, sering diam pada saat mendengarkan ceramah dari guru, (2) kebanyakan guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan mengerjakan soal dari salah satu penerbit ini menyebabkan kebosanan pada siswa, (3) rendahnya minat siswa untuk membaca dan berkunjung Perpustakaan.

Alternatif pembelajaran yang mampu memberikan peluang keberhasilan pemahaman dalam memecahkan masalah siswa yakni melalui penggunaan model pembelajaran. Problem Based Learning adalah model belajar yang tepat agar bisa digunakan dalam mengatasi masalah keaktifan berfikir siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja masalah otentik dengan maksud membangun pengetahuan diri mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi,

mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri (Fakhriyah, 2014).

Menurut Rusman (2014), pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam belajar karena kemampuan berpikir siswa benar-benar dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan sesuatu masalah nyata untuk dicari solusinya oleh siswa melalui pekerjaan kelompok sehingga siswa dapat terlibat aktif selama proses berlangsung belajar sambil mengasah kemampuan pemecahan masalah juga kemampuan berpikir.

Terdapat 5 tahapan pembelajaran (sintaks) dari model pembelajaran berbasis masalah yaitu, orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan mempresentasikan karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Aini et al., 2019). Sedang belajar adalah segala usaha yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar proses itu terjadi belajar pada siswa itu sendiri. Secara implisit, dalam pembelajaran itu ada memilih kegiatan, menentukan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Junaedi, 2019). Muara dari kegiatan belajar di kelas merupakan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman Belajar. Dalam metode pembelajaran berbasis masalah itulah poin utamanya dalam pembelajaran yang mendorong siswa aktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Parwata, 2021).

Dalam penerapan model *problem based learning* di kelas 4 SD 5 Margorejo, evaluasi pembelajaran untuk memperoleh data hasil belajar siswa dilakukan dengan bantuan media pembelajaran yaitu Quizizz. Quizizz adalah alat evaluasi

berbasis e-learning yang sangat cocok untuk mengevaluasi dengan cepat dan hasil langsung ke guru. Quizizz adalah aplikasi game pendidikan yang terdiri dari berbagai fitur layak digunakan sebagai media pembelajaran menciptakan dan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Dewi (2019), evaluasi Quizizz bisa mempermudah dan mempercepat guru dalam menemukan konsep yang sulit yang belum dipahami oleh kelompok siswa tertentu. Menggunakan quizizz juga akan memudahkan guru untuk memberikannya layanan pengajaran remedial. Karena setiap item benar dan salah dilakukan oleh siswa yang tercatat dalam data perolehan nilai akhir. Kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab juga dapat dideteksi dengan cepat di layar pencapaian skor Quizizz.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD 05 Margorejo jumlah keseluruhan siswa kelas IV adalah 18 siswa. Rinciannya, ada 6 mahasiswi anak, ada 12 siswa laki-laki. Pada umumnya mereka berasal dari latar belakang keluarga yang memadai. Sehingga sebagian besar (70%) tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran jika kurang menarik dalam penyampaian pembelajaran. Aktivitas yang dalam mengikuti pembelajaran di kelas rata-rata rendah, yaitu sebagai berikut: Hasil belajar mereka dalam pelajaran pendidikan pancasila, dilihat dari nilai ulangan siklus 1 rata-rata nilainya rendah. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (tidak tuntas) ada 80% yang sama atau lebih dari KKM (tuntas) ada 20%.

Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang dapat diukur dengan gunakan tes dengan platform quizizz di akhir setiap siklus (kognitif), afektif dan psikomotor dengan lembar observasi. Kemudian proses belajar berlangsung apakah dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah masalah, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sesuai rencana, dan

apakah keterampilan proses siswa mengalami peningkatan begitu juga dengan kinerja guru melaksanakan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes online (Quizizz) dimana untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah tes akhir siklus, metode angket untuk mengetahuinya tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, metode observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif, psikomotor siswa selama proses pembelajaran dan kinerja guru. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari Modul Ajar, LKPD, lembar observasi afektif, psikomotorik, serta aktivitas siswa. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah penelitian akan dinyatakan berhasil jika hasil belajar pada siswa kelas IV diperoleh secara individual nilai minimal 70. Dikatakan tuntas belajar klasikal jika siswa dari kelas yang sama skor 70 atau lebih untuk mencapai 85%. Untuk kelengkapan hasil belajar psikomotorik secara klasikal persentase minimal yang diharapkan adalah 85% sedangkan secara individu diharapkan 80% siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk setiap aspek yang diamati. Untuk hasil belajar afektif, serta aktivitas belajar siswa, keterampilan proses sains siswa secara klasikal persentase harapan minimal adalah 85%, sedangkan secara individual diharapkan 70% untuk setiap aspek yang diamati.

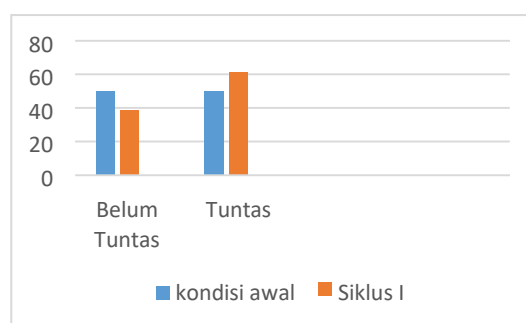
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD 05 Margorejo jumlah keseluruhan siswa kelas IV adalah 18 siswa. Keaktifan mereka selama pembelajaran di kelas rata-rata rendah. Berdasarkan observasi diketahui bahwa siswa aktif dengan kategori rendah 70%, dan tinggi 30%. Hasil kajian mereka terhadap isi pelajaran pendidikan pancasila dilihat dari nilai ulangan harian pembelajaran pendidikan pancasila nilainya rendah. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM adalah 50%, siswa yang memperoleh nilai KKM hanya 50%.

Rencana tindakan pada siklus 1 untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Modul Ajar dibuat untuk 2 kali pertemuan. Modul Ajar dikembangkan dengan menerapkan media quizizz sesuai dengan langkah-langkah yang dibahas dalam penelitian teori. Materi yang akan diajarkan dalam Modul Ajar ini adalah Tema Gotong Royong. Berdasarkan tes yang dilakukan pada akhir siklus 1 diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk isi pelajaran Pendidikan Pancasila (KKM: 70) adalah 62,4 Jika diprosentasekan menurut kategori belum selesai ($< KKM$) dan selesai ($\geq KKM$) adalah sebagai berikut persentase tidak tuntas sebesar 40% dan persentase yang telah diselesaikan sebesar 60%. Jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kondisi awal, hasil belajar pada siklus 1 mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1.

Tabel 1. Nilai Siswa pada kondisi awal dan siklus 1

| No. | Kategori Nilai | Kondisi Awal | Siklus I |
|-----|--------------------------|--------------|----------|
| 1 | Belum tuntas ($< KKM$) | 50% | 28% |
| 2 | Tuntas ($= > KKM$) | 50% | 72% |



Gambar.1 Perbandingan nilai kondisi awal dan Siklus 1

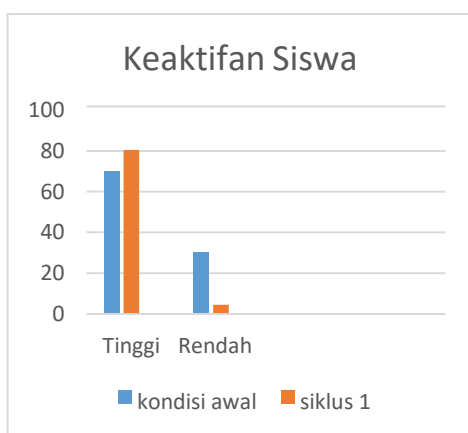
Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelahnya tindakan diambil. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi tersebut mulai siklus 1 (dari 50% sampai 28%). Persentase siswa yang sudah tuntas

mengalami meningkat dari kondisi awal ke siklus 1 (dari 50% menjadi 72%). Indikator keberhasilan dari PTK adalah, PTK dikatakan berhasil jika persentase siswa yang mendapat nilai hasil belajarnya selesai minimal 80%. Dari tabel tersebut terlihat bahwa persentase siswa yang nilai ketuntasan baru mencapai 72%, maka PTK harus dilanjutkan pada siklus 2.

Menurut hasil observer didapatkan data bahwa persentase yang memiliki keaktifan rendah ada 19,5% dan keaktifan tinggi 80,5%. Perbandingan keaktifan siswa pada kondisi awal dengan siklus 1 disajikan pada Tabel.2 dan Gambar.2 menunjukkan keaktifan siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan. Tetapi PTK belum dikatakan berhasil, karena indicator yang ditetapkan adalah jika persentase siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah mencapai 10%.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Kondisi awal dan Siklus 1

| No. | Kategori Keaktifan | Kondisi Awal | Siklus I |
|-----|--------------------|--------------|----------|
| 1 | Tinggi | 70% | 80,5% |
| 2 | Rendah | 30% | 19,5% |



Gambar 2. Perbandingan Keaktifan pada Kondisi Awal dan Siklus 1

Dari hasil ulangan di akhir siklus 2 menunjukkan bahwa persentase siswa yang belum tuntas menunjukkan hanya 10% dan persentase siswa yang sudah tuntas mencapai 90%. Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa

mengalami peningkatan setelah dilakukan Tindakan. Presentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 28% menjadi 5,6%). Presentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 72% menjadi 94,4%). Indikator keberhasilan PTK kali ini berhasil jika menunjukkan presentase siswa yang memperoleh nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80%. Dari tabel menunjukkan bahwa presentase siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 90%, maka PTK sudah berhasil (bisa diteruskan ke siklus 3 untuk melihat konsistensi hasil).

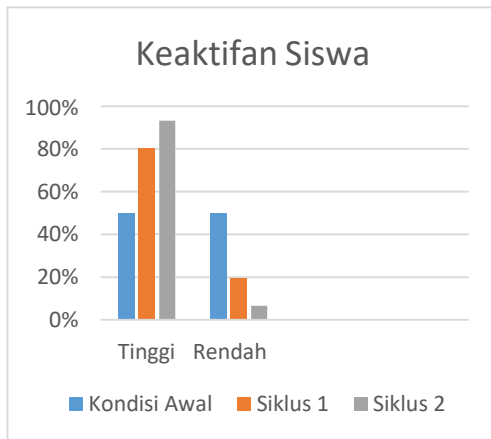
Tabel 3. Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

| No. | Kategori Nilai | Kondisi Awal | Siklus I | Siklus 2 |
|-----|---------------------|--------------|----------|----------|
| 1 | Belum tuntas (<KKM) | 50% | 28% | 5,6% |
| 2 | Tuntas (=>KKM) | 50% | 72% | 94,4% |

Menurut observer didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 6,67%, keaktifan tinggi 93,33. Terlihat ada kemajuan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan guru setelah Tindakan. Perbandingan keaktifan siswa pada kondisi awal dan siklus 1 disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Keaktifan Siswa Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

| No. | Kategori Keaktifan | Kondisi Awal | Siklus I | Siklus 2 |
|-----|--------------------|--------------|----------|----------|
| 1 | Tinggi | 70% | 80,5% | 93,33% |
| 2 | Rendah | 30% | 19,5% | 6,67% |



Dari analisis data hasil belajar siswa menunjukkan dari kondisi awal, ke siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup berarti. Persentase hasil belajar pada siklus 2 sudah mencapai target (indikator kinerja) bahkan melebihi. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan dampak bagi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Dari analisis data keaktifan siswa menunjukkan dari kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup berarti. Pada siklus 2 persentase siswa yang keaktifannya rendah sudah mencapai 6,67%. Jadi sudah mencapai target seperti yang ditetapkan pada indikator kinerja PTK ini. Dari analisis data menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 jauh lebih baik dibanding pada siklus 1. Secara umum proses pembelajaran pada siklus 2 kategorinya sangat bagus. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) terus mengalami perbaikan dan sudah mencapai sesuai yang ditargetkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model problem-based learning berbantuan evaluasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV semester II SD 05 Margorejo tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut. (1) Guru pelajaran dapat menerapkan model problem-based

learning berbantuan evaluasi quizizz karena terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini dapat dijadikan alternatif model pembelajaran inovatif selama pembelajaran daring, dan media quizizz merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Model problem-based learning membuat peserta didik menjadi aktif dan menggali sendiri konsep materi yang dipelajari. Belajar akan menjadi lebih bermakna apabila peserta didik menemukan sendiri konsep materi sehingga akan melekat pada diri mereka. (2) Penerapan model pembelajaran model problem-based learning berbantuan evaluasi quizizz harus didukung oleh penataan kelas yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-13.
- Abidin, Y. (2016). Revitalisasi penilaian pembelajaran dalam konteks pendidikan multiliterasi abad ke-21. Refika Aditama.

- Dianti Purwaningsih, N. M., & Widana, I. W. (2017). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol bakat numerik siswa. *Emasains*, 6(2), 153-159.
- 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.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503 (2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v2i1.1845>
- Dewi, H. (2019). Penerapan metode problem-based learning untuk meningkatkan ketuntasan belajar fisika berbantuan evaluasi Quizizz di sekolah bersistem kredit semester. *JMP*, 3(10), 1298- 1313.
- Rusman. (2014). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pres. Warsita, B. W. B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 5(2), 84-