

Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Quizwhizzer Games untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV

Marifatul Qoniah^{1,*}, Aryo Andri Nugroho², Ligar Widayanti³, Arum Asmawati⁴

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

^{3,4}SDN Tambakrejo 01, Tambakrejo, Kec. Gayamsari, Kota Semarang

Marifatulqoniah17@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan media games edukasi yaitu QuizWhizer. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan M.C Taggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV A SDN Tambakrejo 01 Semarang dengan jumlah 28 Peserta didik sebagai subjek penelitian, terdiri dari 13 perempuan dan 15 laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan soal tes pilihan ganda dan esay.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dengan bantuan media *QuizWhizer* games (pra siklus dan siklus I), Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A SDN Tambakrejo 01 Semarang masih rendah. Rata-rata persentase ketuntasan menunjukkan 14% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar (di atas KKM) dimana KKM yang ditetapkan adalah sebesar 70, sedangkan rata-rata persentase ketidak tuntas pada pesetta didik masih mencapai 86% yang mana berarti sebanyak 86% peserta didik yang nilainya masih dibawah KKM. Pada siklus I, meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik dengan tetap menerapkan PBL dan dengan bantuan alat peraga, namun hasilnya masih belum memadai atau sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Hanya 36% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar atau sesuai dengan KKM, sementara 64% peserta didik masih di bawah KKM. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Sebanyak 79% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sementara peserta didik yang belum tuntas sebanyak 21% peserta didik yang masih di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan berbantuan *QuizWhizer* games cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di kelas IV A SDN Tambakrejo 01 Semarang, yang mulanya rendah menjadi tinggi pada siklus terakhir yaitu siklus II. Model pembelajaran ini membuat peserta didik peserta didik untuk terlibat aktif, berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga akhirnya meningkatkan pemahaman dan kinerja mereka dalam mata pelajaran matematika.

Kata kunci: PBL, Hasil Belajar, *QuizWhizer*, Matematika

ABSTRACT

This research aims to improve students' learning outcomes through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) teaching model with the assistance of an educational game media called QuizWhizer. The research method used is Classroom Action Research (CAR) following Kemmis and M.C Taggart's four stages, which include planning, implementation, observation, and reflection. This study was conducted in class IV A at SDN Tambakrejo 01 Semarang, with a total of 28 students as research subjects, comprising 13 females and 15 males. Data were collected through observation, interIVews, and multiple-choice and essay tests. The results of this research show that before using QuizWhizer game media (pre-cycle and cycle I), the mathematics learning outcomes of students in class IV A at SDN Tambakrejo 01 Semarang were still low. The average percentage of students who achieved learning competence (above the Minimum Mastery Criteria, KKM) was only 14%, with a set KKM of 70. On the other hand, the average percentage of students who did not meet the KKM was

86%, indicating that 86% of students still scored below the KKM. In cycle I, although there was an improvement in learning outcomes by continuing to apply PBL with the help of teaching aids, the results were still not adequate or in line with the established KKM. Only 36% of students achieved learning competence or met the KKM, while 64% of students were still below the KKM. However, in cycle II, there was a significant improvement in learning outcomes. A total of 79% of students achieved learning competence, while 21% of students were still below the KKM. This indicates that the implementation of PBL with the assistance of QuizWhizer games is quite effective in improving the mathematics learning outcomes of students in class IV A at SDN Tambakrejo 01 Semarang, which initially were low but became high in the final cycle, which is cycle II. This teaching model encourages students to actively engage, interact, and develop problem-solving skills, ultimately enhancing their understanding and performance in the subject of mathematics.

Keywords: PBL (Problem-Based Learning), Learning Outcomes, QuizWhizer, Mathematics

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional adalah upaya sistematis yang dilakukan oleh negara untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, melalui pembinaan kecerdasan, akhlak, dan keterampilan, guna mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Referensi untuk pengertian ini dapat ditemukan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dan berbagai peraturan pendidikan terkait yang dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia. Selain itu Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain peserta didik bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Ab Marisyah¹, Firman², 2019)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik di dalam lingkungan pembelajaran yang

bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai peserta didik (Ormrod, J. E. 2018). Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dengan cara mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai peserta didik (Arends, R. I., 2020). Penerapan pembelajaran yang terjadi antara guru dan peserta didik haruslah terjadi dengan tiga arah, yaitu guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan peserta didik yang lain. Selain itu, pembelajaran haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang paling objektif, logis dan praktis yang melibatkan kognitif, afektif dan pemecahan masalah (Syarif SUMANTRI & Satriani, 2016). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari konsep, pola, hubungan, dan struktur dalam angka, ruang, dan bentuk. Di tingkat sekolah dasar, matematika membantu peserta didik mengembangkan pemahaman tentang operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Jadi akan lebih baik matematika ini dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBL (Problem

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang didesain untuk digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam kegiatan pembelajaran di kelas

sehingga proses pembelajaran yang dialami peserta didik dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun. Adapun menurut (Octavia, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pembuatan rencana dalam pengelolaan kelas terkait pendekatan, tujuan, tahapan, media hingga penilaian. Mawardi (2018: 29) berpendapat tentang model pembelajaran yang berupa kerangka konseptual untuk merancang sertamelakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kokom (2013: 59) berpendapat bahwa Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berupa suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkanebagai perangsangberpikir tingkat tinggi peserta didik pada situasi yang berorientasi terhadap masalah dunia nyata\termasuk dalam belajar. Problem base learning membantu peserta didik untuk menerapkan pemahaman suatu konsep, dengan terlebih dahulu diberikan masalah di awal pembelajaran untuk didiskusikan dan diselesaikan secara bersama-sama. Adapun masalah yang diberikan disesuaikan dengan jangkauan pemikiran dan kebutuhan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan informasi dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Istiqlal, 2017). Lebih lanjut, (Tumurang & Chandra, n.d.) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan pesan dan informasi bagi peserta didik pada proses pembelajaran. Perkembangan pendidikan di era digital akan memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mudah. Era digital merupakan era dimana semua aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran lebih banyak memanfaatkan media digital (Hadiyanti, 2021). Kini sudah banyak media digital dalam bentuk game edukasi. Game edukasi merupakan game yang didesain untuk belajar namun dikaitkan dengan konsep bermain dan bersenang-senang (Puspaardini et al., n.d.). Sehingga peran pendidik yaitu dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan

(Shofiyani & Hasbullah, 2021). Media digital yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran yaitu seperti quizwhizer yang merupakan media digital berbasis website dimana didalamnya memuat kuis yang di sajikan dengan bentuk game.

Peserta didik kelas IVA di SDN Tambakrejo 01 hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih rendah, tepatnya pada materi bilangan cacah. Beberapa nilai dari peserta didik kelas IV A menunjukkan kurang dari 70. Penggunaan model pembelajaran ceramah dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan data awal yang telah dilakukan peneliti yaitu terdapat 24 Anak yang mendapat nilai kurang dari 70. Sedangkan anak yang mendapat nilai 70 ke atas terdapat 4 Anak, dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 28 anak.

Faktor penyebab terjadinya rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika pada kelas IVA yaitu keaktifan peserta didik di dalam kelas kurang sehingga di dalam proses pembelajaran tidak berlangsung secara dua arah. Selain itu pembelajaran yang berlangsung kurang menarik, sehingga dalam belajar pada kelas IV A membuat anak cenderung mengantuk dan bosan saat proses pembelajaran. Kemudian kurangnya motivasi belajar pada peserta didik di kelas IV A ini juga mengakibatkan anak gaduh sendiri saat proses pembelajaran berlangsung

Mengacu pada beberapa permasalahan di atas, cara peneliti menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika materi bilangan cacah pada kelas IVA SDN Tambakrejo 01 yaitu melakukan skema pembelajaran dengan menerapkan model media pembelajaran interaktif. Model pembelajaran *Based Learning* berbantuan *QuizWhizer games* diharapkan mampu dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia memperoleh dan menyelesaikan proses pembelajarannya (Timor et al., 2021)

Berdasarkan dari penelitian Titin Nuraeni dengan judul penelitian “Implementasi Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD” tahun 2023, disini dijelaskan bahwa Hasil Penelitian ini menunjukkan perolehan data mengenai hasil belajar peserta didik pada kegiatan pretest mendapatkan ketuntasan belajar klasikal 44% dengan rata-rata nilai 65,6%, dan pada kegiatan Posttest peserta didik mendapatkan ketuntasan belajar klasikal 84% dengan nilai rata-rata 83,6% yang menunjukkan kategori baik. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan model project based learning berbantuan media digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dan penelitian dari Nuthfah Faijah dengan judul penelitian “Students’ Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability” tahun 2018 bahwa penggunaan quizwhizer games ini penggunaan QuizWhizzer yang memuat indikator Kemampuan pemahaman konsep pada kelas uji coba skala kecil dan kelas uji coba skala besar memperoleh respons positif dari peserta didik. Hasil ini dibuktikan dengan skor rata-rata pada kelas skala kecil adalah 55, sedangkan di kelas skala besar adalah 57. Skor tersebut berada pada klasifikasi Baik. Untuk itu, penggunaan game edukasi QuizWhizzer dinyatakan praktis digunakan untuk pembelajaran. Hasil penelitian ini perlu dikembangkan dalam skala lebih besar mengingat karakteristik peserta didik berbeda-beda.

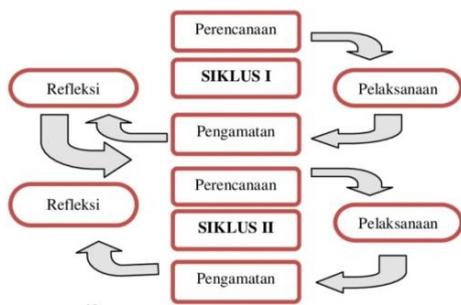
Tipe Artikel

Artikel ini merupakan tiper artikel Penelitian Tindakan Kelas(PTK) Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2 Program PPG Prajabatan. Dalam artikel ini berisi tentang penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan ntuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar

secara praktis. Penelitian tindakan kelas dalam pelaksanaannya sangat kondisional dan situasional.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian yang digunakan dalam kasus ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli sampai agustus tahun 2023 di SDN Tambakrejo 01 Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, Mata pelajaran Matematika dengan jumlah sebanyak 28 peserta didik dengan jumlah laki laki sebanyak 11orang peserta didik sedangkan 17 orang peserta didik perempuan yang memiliki tingkat kemampuan akademis yang berbeda-beda. Observasi dilakukan oleh peneliti dalam proses asistensi pada PPL 2 untuk mengumpulkan data mengenai masalah atau keluhan yang dihadapi guru dan peserta didik terkait permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV A SD N Gayamsari 02 Semarang. Sementara itu, tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan menggunakan model Problem Based Learning dengan berbantuan media Mathepoly pada Siklus I dan Siklus II. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kelas model Kemmis dan Mc.Taggart dalam (Arikunto.S.d.,(2017) yang memiliki empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas secara umum digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis Dan Mc.Tanggart

Berdasarkan Gambar.1 dapat terlihat bahwa prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

Siklus 1:

Model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan berbantuan *QuizWhizzer* games dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A SDN Tambakrejo 01.

- Perencanaan: Pengenalan konsep Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan alat peraga “Papan Jurang” belum berbantuan *QuizWhizzer* games. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan dan observasi untuk peserta didik, menyiapkan perangkat tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
- Pelaksanaan: Penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan menggunakan Alat peraga “Papan Jurang” di kelas IV A SDN Tambakrejo 01 Semarang.
- Pengamatan: Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap tindakan yang dilakukan di kelas yang berorientasi pada *Problem Based Learning* (PBL) yang telah dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh

informasi yang lebih mendasar tentang suasana pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil pengamatan digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) serta untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran.

- Refleksi : Pada tahap ini hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Hasil analisis tersebut sangat penting sebagai bahan untuk melakukan refleksi. Refleksi ini bertujuan untuk melihat apakah perlu diadakan siklus berikutnya.

Siklus II

Penerapan ulang pembelajaran

PBL (*Problem Based Learning*), yang diikuti dengan penggunaan *QuizWhizzer* games pada siklus II ini.

- Perencanaan : Evaluasi hasil siklus 1 dan pengembangan model pembelajaran serta penggunaan *QuizWhizzer* games. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan dan observasi untuk peserta didik, menyiapkan perangkat tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
- Pelaksanaan: Penerapan ulang model pembelajaran yang berbantuan *QuizWhizzer* games dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1.
- Pengamatan: Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap tindakan yang dilakukan di kelas yang berorientasi pada *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan *QuizWhizzer* games. Tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendasar tentang suasana pembelajaran yang dilakukan mulai

dari awal sampai akhir pembelajaran. Data hasil pengamatan digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) serta untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran.

- d. Refleksi : Pada tahap ini hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Hasil analisis tersebut sangat penting sebagai bahan untuk melakukan refleksi.

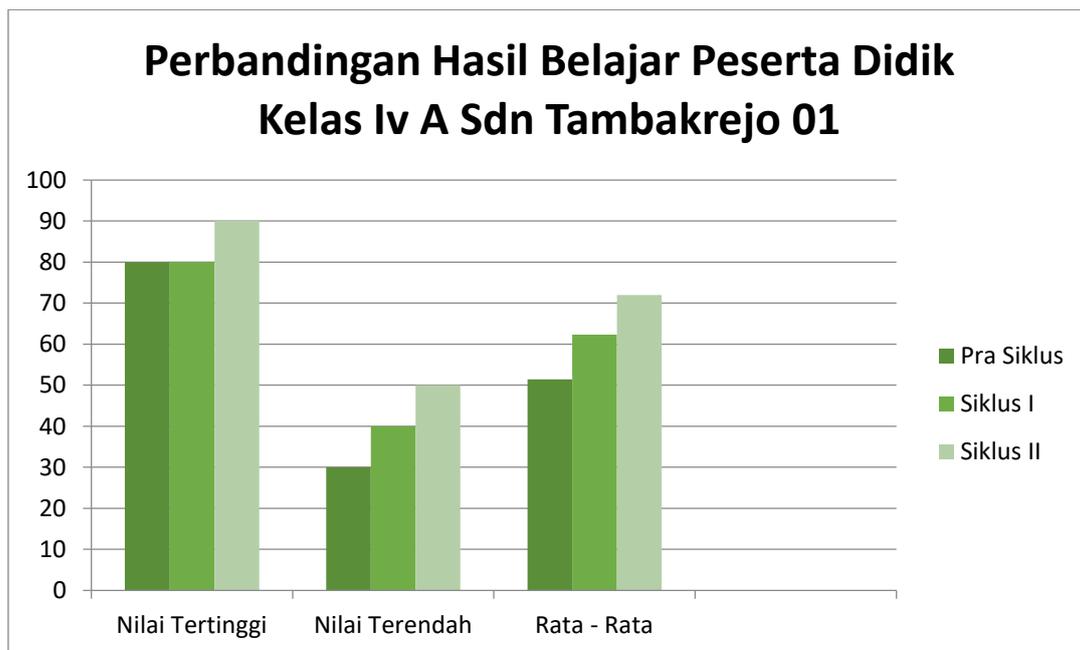
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pertama dalam penelitian ini disebut dengan pra tindakan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, permasalahan tersebut muncul karena terdapat kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik yang masih pasif dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat di dapati ketika sedang melakukan observasi dan saat melakukan praktik pembelajaran di dalam kelas, Ketika guru menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari peserta didik masih banyak yang belum memperhatikan dan sering bermain dengan teman atau benda – benda yang ada di sekitar. Hal tersebut mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Arum Asmawati yang merupakan wali kelas IV A SDN Tambakrejo 01 juga menunjukkan bahwa peserta didik masih susah fokus saat jam pembelajaran berlangsung dan hal ini menyebabkan hasil belajar yang rendah. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran serta masih dalam fase

transisi pengajaran dari kelas 3 ke kelas 4 akibatnya peserta didik cenderung pasif, belum terlihat adanya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terkesan membosankan baik bagi peserta didik maupun guru, salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dikelas adalah dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mengembangkan potensinya, salah satunya yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat. Model pembelajaran PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan saling membantu dalam memecahkan sebuah masalah yaitu dengan cara diskusi dan bekerja sama. Pada tahap prasiklus, peneliti sudah menggunakan model PBL akan tetapi belum menggunakan media pembelajaran yang kongkret ataupun yang berbasis internet, sehingga hasil belajar masih tergolong rendah. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik pada akhir siklus. Pada saat dilakukan prasiklus pembelajaran atau data yang diambil dari kegiatan prasiklus, didapatkan hasil belajar peserta didik dilihat pada tabel berikut ini Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas IV A SDN Tambakrejo 01 Semarang , berkaitan dengan hasil belajar mata pelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantu QuizWhizzer games. Terdapat perbandingan hasil ketuntasan dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Tabel Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

DATA	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
Tuntas Belajar	4	10	22
Tidak Tuntas Belajar	24	18	6
Nilai Terendah	30	40	50
Nilai Tertinggi	80	80	90
Rata- Rata	51,43	62,32	71,96
Rata - Rata Persentase Tuntas (%)	14%	36%	79%



Gambar 2. Diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik

Tabel 1 menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran sebelum diberi tindakan (pra siklus) diketahui hasil belajar Matematika peserta didik kelas VI A SDN Tambakrejo 01 banyak yang dibawah KKM yaitu 70. Dari jumlah peserta didik yaitu 28 orang hanya 4 orang dengan presentase ketuntasan yaitu (14%) yang meraih nilai diatas KKM, sedangkan 24 orang dengan presentase ketidak tuntasannya sebesar (86%) mendapat nilai dibawah KKM. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika Peserta didik Kelas IV A SDN Tambakrejo 01 masih rendah. Dengan adanya hasil tersebut oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar pada kelas IV A SDN Tambakrejo 01, sehingga peneliti melaksanakan pembelajaran siklus I. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan, pada siklus I DAPAT Disimpulkan belum berhasil karena hasil belajar yang didapatkan masih rendah. Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa dari 28 peserta didik terdapat 10 orang dengan presentase ketuntasan sebesar (36%) dengan nilai diatas KKM, sedangkan 18 orang masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar akan tetapi presentase peningkatan masih kecil, sehingga hasil belajar masih rendah. Langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran pada siklus II dengan harapan hasil belajar peserta didik Matematika dapat meningkat. Pada siklus II terlihat bahwa dari 28 peserta didik terdapat 22 orang dengan presentase sebesar (79%) yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan sisanya yaitu sebanyak 6 orang dengan presentase ketidak tuntasannya sebesar (21%) mendapat nilai dibawah KKM. Hasil tersebut menunjukkan terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar pada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan QuizWhizzer games mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI A SDN Tambakrejo 01 Semarang.

Dari data yang telah dipaparkan oleh peneliti adalah sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada siklus I, nilai rata-rata mencapai 68,14 dan persentase tuntas belajar klasikal 70,59%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 84,31 dan persentase tuntas belajar klasikal menjadi 92,16%. Rata-rata kehadiran peserta didik pada siklus I 97,39% dan siklus II tetap 97,39%. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran siklus I 66,28% (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 76,50% (sangat tinggi). Nilai performansi guru pada siklus I 83,10 (AB) dan meningkat pada siklus II menjadi 91,79 (A). Maka dapat disimpulkan dari paparan dan dari penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) mampu meningkatkan hasil dan keaktifan belajar peserta didik serta penampilan guru saat pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 01 Wanarejan Pemalang.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu, sebelum diberikan perlakuan yaitu pada tahap pra siklus hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A SDN Tambakrejo masih rendah yaitu dengan presentase ketuntasan hanya mencapai 14%, sedangkan sebesar 86% peserta didik belum tuntas atau masih di bawah KKM. Dilanjutkan pada siklus I terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, akan tetapi masih dalam skala kecil yaitu dengan presentase ketuntasan 36%, sedangkan 64% peserta didik masih dibawah KKM. Sehingga peningkatan masih dalam presentase yang kecil, sehingga masih perlu perbaikan pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar kelas IV A SDN Tambakrejo 01 yaitu dengan presentase ketuntasan sebesar 79%, sedangkan presentase ketidak tuntasannya menurun menjadi 21%. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan QuizWhizzer games dapat

meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas IV A SDN Tambakrejo 01 pada mata pelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, V. N. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model problem based learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1).

Arikunto, S. (2017). Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 53.

Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71-78.

Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary*

Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Mintasih, D. (2018). Mengembangkan literasi informasi melalui belajar berbasis kehidupan terintegrasi PBL untuk menyiapkan calon pendidik dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 271-290

Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.

Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 15.

Pradana, D. P. (2021). Perbandingan Metode Ceramah Dan Cerita Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Katolik Di Kota Madiun (Doctoral dissertation, WINAPress).

Zainal, F.N.(2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah: *Jurnal Basicedu*