

Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantu *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V

Novi Istiqomah^{1,*}, Aryo Andri Nugroho², J. Sustaminawhanti³, Ibnu Hafid⁴

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

^{3,4}SDN Tambakrejo 01 Semarang, Jl. Masjid Terboyo, Tambakrejo, Gayamsari, Kota Semarang, Kode Pos 50174

[Email: noviistiqomah70@gmail.com](mailto:noviistiqomah70@gmail.com)

ABSTRAK

Pada abad 21 peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan dalam mencari informasi, berpikir analitis, serta berkolaborasi menyelesaikan masalah. Hal ini berlaku dalam semua kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz*. Terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, soal tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran PBL berbantu *Quizizz*, hasil belajar IPAS peserta didik kelas V masih rendah. Hanya 33% yang mencapai KKTP. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan PBL berbantu *Quizizz*, hasilnya masih belum mencapai tingkat yang memuaskan yaitu 52% peserta didik yang mencapai kriteria. Pada siklus II, terjadi peningkatan dalam hasil belajar. Sebanyak 81% peserta didik mencapai nilai ketercapaian KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantu *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang. Model pembelajaran ini mendorong keterlibatan peserta didik, interaksi, dan pemecahan masalah, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik dengan bukti keaktifan 81% menunjukkan peserta didik lebih antusias dan tertarik dalam belajar.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, *Quizizz*, Hasil belajar

ABSTRACT

Nowadays in the 21st century, students are encouraged to develop abilities in search for information, think analytically, and collaborate in solving problems. This applies to all learning activities at school, especially learning Natural and Social Sciences (IPAS). This research aims to improve student learning outcomes through the Problem Based Learning assisted by Quizizz. There are four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection on learning activities in class V at SDN Tambakrejo 01 Semarang. The data collection techniques used are interviews, observation, test and documentation. The results of this research show that before implementing the PBL learning model assisted by Quizizz, the science and science learning outcomes of class V students were still low. Only 33% of students achieve the criteria. In cycle I there was an increase in learning outcomes after implementing PBL assisted by Quizizz, the results still did not reach a satisfactory level, 52% of students who achieved KKTP. In cycle II, there was an increase in learning outcomes, 81% of students achieved the criteria. This shows that the implementation of PBL assisted by Quizizz is effective in improving the science and science learning outcomes of students in class V at SDN Tambakrejo 01 Semarang. This learning model encourages student involvement, interaction, and problem solving, which improves student understanding and learning outcomes. This can improve learning outcomes and student learning activity with evidence of 81% activity indicating students are more enthusiastic and interested in learning.

Keywords: *Problem Based Learning*, *Quizizz*, *Learning outcomes*

1. PENDAHULUAN

Salah satu hal yang penting dalam setiap aspek kehidupan manusia yaitu pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam setiap lini kehidupan manusia. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan rencana untuk diwujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kemampuan di spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang memerlukan dirinya, di masyarakat, bangsa dan di negara”. Perwujudan suatu proses pembelajaran penting bagi masa depan anak.

Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas manusia dari berbagai segi kehidupan, misalnya dari pengetahuan/kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan dengan mengikuti prosedur tertentu agar dapat bermanfaat bagi dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara (Puji Lestari, 2023). Jadi pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir saja namun juga bagaimana implementasi kemampuan tersebut dalam kehidupan bermasyarakat dengan menanamkan nilai-nilai moral. Di dalam suatu proses pendidikan terdapat kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang berkualitas dapat mencapai diawali dengan tujuan dari pembelajaran tersebut dan hasil dari kegiatan belajar itu sendiri. Dalam Al Mawaddah, et al., (2021) mengatakan Hasil belajar adalah proses berhasilnya peserta didik saat mempelajari materi pelajaran di sekolah yang tertulis dalam bentuk angka didapat dari ujian dalam mengetahui beberapa materi pembelajaran. Hasil belajar inilah yang akan menjadi acuan pada saat mengukur kemampuan peserta didik dan untuk mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya agar lebih efektif saat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan guru masih belum berjalan secara maksimal khususnya

pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Selain karena materi pembelajaran yang terkandung di dalam IPAS sendiri diri banyak untuk para peserta didik, faktor lain seperti metode guru dalam mengajar, strategi guru dalam menjelaskan suatu materi, model dan media yang digunakan turut serta menjadi kendala bagi peserta didik maupun guru dalam membelajarkan materi-materi pembelajaran yang terkandung dalam mata pelajaran IPAS.

Temuan ini didasarkan pada observasi yang telah dilakukan ketika prasiklus yaitu sebagian besar peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kurangnya minat belajar dan motivasi peserta didik dikarenakan pembelajaran hanya memakai ceramah lalu guru kurang dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kurangnya motivasi belajar, berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik ketika mengerjakan soal dan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar 27 peserta didik yang menyatakan bahwa rata-rata siswa yang sudah mencapai ketercapaian hasil belajar di kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang pada tahun pelajaran 2023/2024 yaitu sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 33% yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu 70. Sebanyak 18 peserta didik atau sebesar 67% peserta didik yang belum mencapai ketercapaian hasil belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 masih tergolong rendah. Jika dibiarkan secara terus menerus permasalahan tersebut tentunya akan berdampak pada semakin menurunnya hasil belajar peserta didik, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran IPAS.

Hal ini dikarenakan peserta didik masih kurang terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Selain itu model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dirasa kurang menarik dan kurang

efektif bagi peserta didik, pembelajaran masih terkesan berpusat pada guru dan peserta didik belum sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran, akibatnya peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.

Dalam setiap mata pelajaran hasil belajar yang tinggi sangat diperlukan sebagai indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga yang dibutuhkan dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang banyak mengandung eksperimen didalamnya. Pembelajaran IPAS menekankan peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada secara ilmiah, sehingga peserta didik harus aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah tersebut.

Peneliti tergerak untuk mencari perbaikan setelah melihat hasil yang dicapai peserta didik serta penyebab kegagalan yang dialami peserta didik. Peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang semester 1 2023/2024 dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*. Kesimpulan ini dapat ditarik berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang terjadi.

Model pembelajaran *problem based learning*, yaitu suatu model pembelajaran yangmana peserta didik diberi tantangan untuk memecahkan suatu persoalan yang diberikan oleh guru (Lider, 2022). Dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar dalam mengatasi masalah realistik atau masalah yang ada di dalam kehidupan sehari-hari secara nyata. Penggunaan model pembelajaran ini menekankan pada penggunaan komunikasi, kolaborasi, dan sumber daya yang ada pada peserta didik dalam mengembangkan segala ide dan kemampuan bernalar dari peserta didik itu sendiri (Dewi, 2019);(Azizah et al., 2020).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan

hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. Adapun Langkahlangkah model pembelajaran berbasis masalah (Muhtadi, 2019) sebagai berikut:

1) Orientasi peserta didik kepada masalah; pada fase ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan memotivasi peserta didik terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih. Pada fase ini peserta didik disajikan masalah yang perlu diselesaikan dengan baik.

2) Mengorganisasi peserta didik; pada fase ini pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut. Pada fase ini peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, dan menentukan peran masing-masing anggota kelompok.

3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok; pada fase ini ini pendidik membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah yang ada. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik menemukan solusi.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; pada fase ini pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah; pada fase ini pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan peserta didik dan proses penyelesaian masalah yang disajikan.

Dalam upaya memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan suatu pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Dalam Model ini peserta didik terlebih dahulu diminta mengobservasi suatu fenomena. Kemudian peserta didik diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, setelah itu tugas guru adalah merangsang untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Kemudian model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dikolaborasikan dengan berbagai media baik berbasis teknologi ataupun media konkret yang ada disekitar

guna memotivasi peserta didik untuk giat belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan suatu media pembelajaran interaktif berbasis online yang dapat digunakan untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat menambahkan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Menurut Khusniyah & Hakim dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) *Quizizz* merupakan suatu aplikasi multiplayer yang memungkinkan untuk dapat diakses dengan website atau aplikasi oleh guru maupun peserta didik secara bersamaan. Sodiq et al., (2021) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web.

Kelebihan yang ditawarkan *Quizizz* sangat beragam. Dalam aplikasi ini terdapat pilihan kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat peserta didik karena peserta didik dimudahkan untuk mengurangi penggunaan kertas. Dahulu kuis hanya melibatkan kertas dan pulpen, namun dengan *Quizizz* pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada *Quizizz* untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode bergabung. *Quizizz* dapat Menumbuhkan jiwa kompetisi peserta didik dengan bersaing secara sehat. Hal ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang maksimal. Dengan demikian, penggunaan media *Quizizz* berbasis kuis mudah digunakan sehingga peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada akhirnya guru mengambil sikap memanfaatkan salah satu aplikasi digital sebagai aplikasi penilaian dan memilih *Quizizz* sebagai alat evaluasi. *Quizizz* ini sangat menarik tampilannya dan memicu semangat peserta didik dalam mengikuti

kegiatan penilaian. Selain itu, yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada peserta didik untuk diremidi atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya.

Berdasarkan dari penelitian Lider, (2022) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester 1 Sd Negeri 5 Sangsit terdapat beberapa temuan. Temuan awal menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 61,00, dan hanya 45% tugas klasikal yang diselesaikan. Pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 73,45 dengan ketercapaian klasikal 68%, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 83,97 dengan ketercapaian klasikal 94%. Berdasarkan hasil penelitian, maka prestasi belajar matematika siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit Tahun Pelajaran 2020-2021 pada materi Operasi hitung Campuran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan oleh aplikasi *Quizizz*. Ini adalah rekomendasi yang dibuat berdasarkan temuan penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran peserta didik sekolah dasar ialah minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar pada peserta didik menjadi rendah. Belum diterapkannya media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih. Sehingga peserta didik memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir dan tanpa merasa bosan. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul

“Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang”.

Tipe Artikel

Artikel ini merupakan tipe artikel Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Program PPG Prajabatan Gelombang II Tahun 2022. 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 subjek penelitian di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk 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 suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru kelas untuk memperbaiki kualitas pembelajarannya melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas performanya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli sampai agustus tahun 2023 di SDN Tambakrejo 01 Kota Semarang.

Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik reguler kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 dengan difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Peserta didik sebanyak 27 peserta didik dengan jumlah laki laki sebanyak 13orang peserta didik sedangkan 14 orang peserta didik perempuan yang memiliki tingkat kemampuan akademis yang berbeda-beda.

Observasi dilakukan oleh peneliti dalam proses orientasi dan asistensi pada PPL 2 untuk mengumpulkan data mengenai masalah atau keluhan yang dihadapi guru dan peserta didik terkait permasalahan dalam pembelajaran di kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang. Sementara itu, tes tertulis diberikan setelah pemberian tindakan menggunakan model

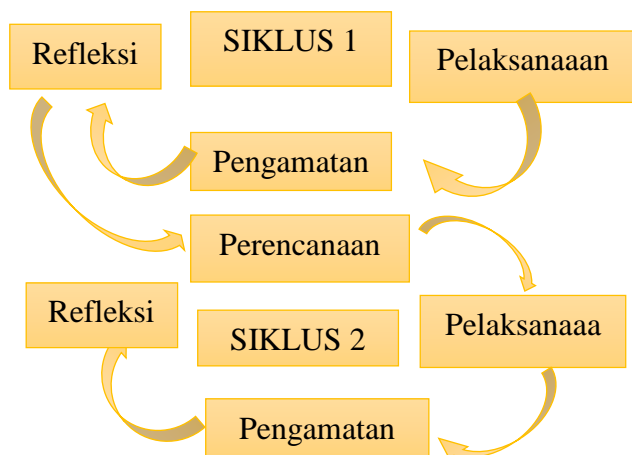
Problem Based Learning berbantu *Quizizz* pada Siklus I dan Siklus II.

Analisis data yang digunakan dengan analisis data kuantitatif untuk menganalisis data berdasarkan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Analisis data penelitian yang diberikan berupa observasi kepada siswa serta banyak analisis deskriptif untuk memaparkan data yang dihasilkan dari penelitian yang dideskripsikan sesuai dengan data yang telah dikumpulkan. Suyadi (2010) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Data yang sudah diakumulasikan akan diuji untuk verifikasi menggunakan diskusi teman sejawat maupun antar anggota. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Penyimpulan data hasil observasi guru dan siswa dilakukan dengan melihat lembar hasil observasi yang telah diisi oleh observer selama pembelajaran berlangsung dan komentar perbaikan dari pengamat, dokumentasi berupa foto-foto pembelajaran per siklus yang menjelaskan kegiatan pembelajaran di SDN Tambakrejo 01 Semarang.

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:

Perencanaan





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

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

Siklus 1:

Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01.

- a. Perencanaan: Pengenalan konsep Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mempersiapkan modul, perangkat, media dan alat peraga PANSINGA “Papan Fungsi Telinga”. Pada Siklus 1 mulai dikenalkan kuis dari aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan paper mode. Guru/peneliti mempersiapkan kertas yang berisi kode-kode barcode sesuai nomor absen peserta didik. Selanjutnya Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan dan observasi untuk peserta didik, menyiapkan perangkat tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
- b. Pelaksanaan: Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan Alat peraga PANSINGA “Papan Fungsi Telinga” di kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang dengan menuliskan fungsi dari bagian-bagian telinga dan mendiskusikan masalah-masalah terkait telinga dengan berdiskusi. Kemudian ketika pemberian soal evaluasi dikenalkan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Setiap

peserta didik memegang kertas sesuai dengan no. absennya masing-masing lalu menjawab soal pada aplikasi *Quizizz* sesuai dengan kode yang tertera.

- c. Pengamatan: Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap tindakan yang dilakukan di kelas yang berorientasi pada *Problem Based Learning* yang telah dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. 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* 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. Refleksi ini bertujuan untuk melihat apakah perlu diadakan perbaikan kembali pada siklus berikutnya.

Siklus II

Penerapan ulang pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

- a. Perencanaan : Evaluasi hasil siklus 1 dan pengembangan model pembelajaran serta penggunaan *Quizizz*. Menyiapkan diorama rantai makanan. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan dan observasi untuk peserta didik, menyiapkan perangkat tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan kertas barcode pada *Quizizz* seperti pada siklus II.
- b. Pelaksanaan: Penerapan ulang model pembelajaran yang berbantuan *Quizizz* dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1. Menggunakan media diorama yang sesuai dengan materi dan menyanyikan

materi dengan nada lagu yang asyik. Kemudian peserta didik berdiskusi terkait masalah yang diberikan oleh guru. Kemudian soal evaluasi dengan menggunakan kertas barcode lagi.

- c. Pengamatan: Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap tindakan yang dilakukan di kelas yang berorientasi pada *Problem Based Learning* dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan *Quizizz*. 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* 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 penting sebagai bahan untuk melakukan refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, permasalahan tersebut muncul karena terdapat kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik yang masih pasif dan lelah dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditemukan dalam kegiatan 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 yang ada di sekitar. Apalagi ketika guru mengajar setelah jam mata pelajaran PJOK. Hal ini mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar peserta didik rendah.

Sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Ibnu Hafidl yang

merupakan wali kelas V 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 4 ke kelas 5 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 motivasi 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 motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

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, keaktifan peserta didik di dalam kelas saat pra tindakan juga masih tergolong rendah. Tahap Prasiklus dimulai dari perencanaan perangkat pembelajaran yang berdasar observasi di kelas, pelaksanaan prasiklus pada pertemuan pertama dengan materi cahaya dan sifat-sifatnya dan pertemuan kedua dengan materi melihat karena cahaya. Tahap prasiklus kemudian dilanjutkan pengamatan ketika pelaksanaan prasiklus dan refleksi untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pada tahap Siklus 1, kegiatan pembelajaran sudah menerapkan Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dengan rincian prosedur:

- a. Perencanaan: Pengenalan konsep Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mempersiapkan modul, perangkat, media konkret telpon dari gelas dan alat peraga PANSINGA "Papan Fungsi Telinga". Pada Siklus 1

mulai dikenalkan kuis dari aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan paper mode. Peneliti menyiapkan kertas yang berisi kode QR sesuai nomor absen peserta didik. Selanjutnya Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan dan observasi untuk peserta didik, menyiapkan perangkat tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

- b. Pelaksanaan: Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* sesuai sintaks dikolaborasikan dengan media konkret telpon dari gelas dan alat peraga PANSINGA “Papan Fungsi Telinga” di kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang dengan menuliskan fungsi dari bagian-bagian telinga dan mendiskusikan masalah-masalah terkait telinga dengan berdiskusi. Kemudian ketika pemberian soal evaluasi dikenalkan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Setiap peserta didik memegang kertas sesuai dengan no. absen lalu menjawab soal pada aplikasi *Quizizz* sesuai dengan kode yang tertera.
- c. Pengamatan: Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan di kelas yang berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam penerapan sintaks pada *Problem Based Learning* yang telah dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. 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.
- d. Refleksi : Pada tahap ini hasil yang didapat dari pengamatan dikumpulkan dan dianalisis. Hasil analisis tersebut penting sebagai bahan melakukan refleksi. Hasil dari refleksi ini adalah perbaikan media konkret, penggunaan *quizizz* dan pengondisian kelas pada siklus berikutnya.

Pada tahap Siklus 2, kegiatan pembelajaran memperbaiki penerapan

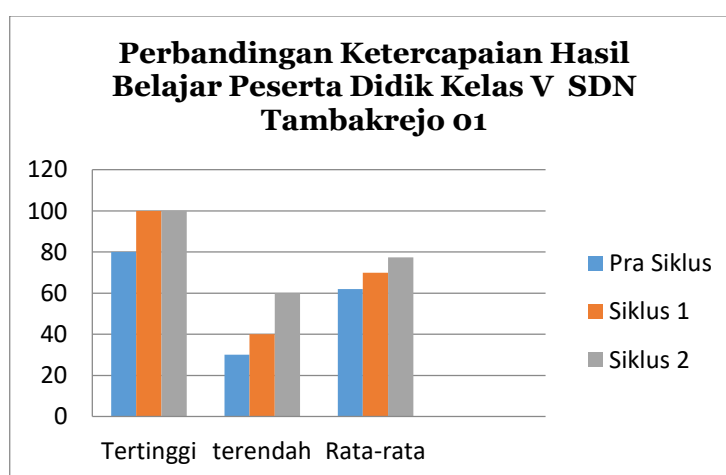
Model *Problem Based Learning* berbantu *Quizizz* dengan rincian prosedur:

- a. Perencanaan : Evaluasi perbaikan hasil siklus 1 pelaksanaan sintaks model pembelajaran, penggunaan *Quizizz* dan kolaborasi media konkret. Menyiapkan perangkat ajar dua pertemuan bab ekosistem yang harmonis dan media diorama rantai makanan. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan dan observasi untuk peserta didik, menyiapkan perangkat tes hasil belajar dengan kertas QR seperti pada siklus I.
- b. Pelaksanaan: Penerapan ulang model pembelajaran yang berbantu *Quizizz* dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1. Menggunakan media diorama sesuai dengan materi dan menyanyikan materi dengan nada lagu yang asyik. Kemudian peserta didik berdiskusi terkait masalah yang diberikan oleh guru. Kemudian soal evaluasi dengan menggunakan kertas barcode QR lagi.
- c. Pengamatan: Pada tahap ini dilakukan pengamatan tindakan yang dilakukan di kelas yang berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam penerapan sintaks pada *Problem Based Learning* yang telah dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi.
- d. Refleksi : Pada tahap ini hasil yang didapat pada tahap observasi siklus II. Hasil analisis tersebut penting sebagai bahan untuk melakukan refleksi. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik pada akhir siklus.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang dapat dilihat pada table perbandingan hasil ketercapaian prasiklus, siklus I, siklus II dan keaktifan peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Perbandingan Ketercapaian Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Data	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tercapai Belajar	9	14	22
Belum tercapai	18	13	5
Nilai terendah	30	40	60
Nilai tertinggi	80	100	100
Rata-rata	62	70	77,4
Rata-rata %	33%	52%	81%



Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketercapaian Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Tabel 2. Perolehan Presentase Keaktifan Peserta Didik

No	Indikator Keaktifan Peserta Didik Yang Diamati	Pencapaian		Rata-rata	Kriteria
		Siklus I	Siklus II		
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	71%	85%	78%	Baik
2	Peserta didik bertanya pada saat berdiskusi	72%	79%	75,5%	Baik
3	Peserta didik bekerja sama dengan kelompok untuk berdiskusi dengan kelompok	73%	79%	76%	Baik
4	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi/hasil karya kelompok	79%	80%	79,5%	Baik
5	Peserta didik menyimpulkan materi yang telah diajarkan	75%	82%	78,5%	Baik
Rata-rata		74%	81%	77,5%	Baik

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran sebelum diberi tindakan (pra siklus) diketahui hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 banyak yang dibawah KKTP yaitu 70. Dari jumlah peserta didik yaitu 27 orang hanya 9 orang dengan presentase ketercapaian yaitu 33% yang meraih nilai diatas KKTP, sedangkan 18 orang dengan presentase ketidak tercapaian yaitu sebesar 67% mendapat nilai dibawah KKTP dan motivasi peserta didik juga masih rendah yang bisa dilihat dari peserta didik sering menguap saat pembelajaran dan menaruh kepalanya di meja. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS Peserta didik Kelas V SDN Tambakrejo 01 masih rendah. Dengan adanya hasil tersebut oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar pada kelas V SDN Tambakrejo 01, sehingga peneliti melaksanakan pembelajaran siklus I sebagai perbaikan pembelajaran pada tahap pra tindakan yang telah dilaksanakan dan siklus II sebagai perbaikan pembelajaran pada siklus I yang telah dilaksanakan.

Berdasar Tabel 2, terlihat pada indikator yang tertera, Peserta didik aktif dalam pembelajaran, meliputi menyimak, bertanya, mencari, membuat, dan melaksanakan tugas-tugas pembelajaran serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi rendahnya pencapaian belajar IPAS oleh peserta didik selama proses pembelajaran, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat. Keaktifan peserta didik juga meningkat dari rata-rata 74% di siklus I menjadi rata-rata 81% di siklus II.

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 27 peserta didik terdapat 14 orang dengan presentase ketercapaian sebesar 52% dengan nilai diatas KKTP, sedangkan 13 orang masih mendapatkan nilai dibawah KKTP. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar akan tetapi presentase peningkatan masih kecil, sehingga hasil belajar masih rendah, Pada

pelaksanaan di siklus I peneliti menggunakan media kongkret berupa "Papan Fungsi Telinga" yaitu papan bagian-bagian telinga dan fungsinya pengurangan sebelum mengerjakan lembar peserta didik. Setelah itu mengerjakan soal evaluasi dengan *Quizizz*. Dapat dilihat peserta didik mulai tertarik dengan pembelajaran yang ada, hal tersebut sesuai dengan presentase pada tabel siklus I di atas. Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan pada siklus I dengan dilaksanakannya pembelajaran pada siklus II dengan harapan hasil belajar peserta didik IPAS dapat meningkat.

Pada siklus II ini peneliti menggunakan model PBL dengan berbantu *Quizizz* yang mana *Quizizz* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dan mengetahui keaktifan peserta didik pada kelas V SDN Tambakrejo 01, penggunaan *Quizizz* digunakan sebagai pengganti lembar evaluasi peserta didik. Pada siklus II terlihat bahwa dari 27 peserta didik terdapat 22 orang dengan presentase sebesar 81% yang mendapatkan nilai diatas KKTP, sedangkan sisanya yaitu sebanyak 5 orang dengan presentase ketidak tercapaian sebesar 19% mendapat nilai dibawah KKTP. Hasil tersebut menunjukkan terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar pada peserta didik dan keaktifan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 Semarang dan meningkatkan keaktifan peserta didik.

Dari data yang telah dipaparkan oleh peneliti adalah sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Berdasarkan dari penelitian Lider, (2022) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester 1 SD Negeri 5 Sangsit terdapat beberapa temuan. Temuan awal menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 61,00, dan hanya 45% tugas klasikal yang diselesaikan. Pada

siklus I nilai rata-ratanya adalah 73,45 dengan ketercapaian klasikal 68%, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 83,97 dengan ketercapaian klasikal 94%. Berdasarkan hasil penelitian, maka prestasi belajar matematika siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit Tahun Pelajaran 2020-2021 pada materi Operasi hitung Campuran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan oleh aplikasi *Quizizz*. Ini adalah rekomendasi yang dibuat berdasarkan temuan penelitian.



Gambar 3. Pembelajaran menggunakan *Quizizz*



Gambar 4. Penggunaan media konkret diorama

Dalam implementasi media *Quizizz* sebagai alat bantu maupun solusi utama dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan aktif pembelajaran karena siswa memiliki kesempatan guna melibatkan diri pada kegiatan pembelajaran dan hal tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Quizizz* lebih efisien digunakan pada kelas atas, penerapan media pada pembelajaran *Quizizz* pada hasil belajar siswa sekolah dasar bisa digunakan pada kelas rendah

dan kelas atas, serta dalam berbagai materi dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu, sebelum diberikan perlakuan yaitu pada tahap pra siklus hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 masih rendah yaitu dengan presentase ketercapaian hanya mencapai 33%, sedangkan sebesar 67% peserta didik belum tuntas atau masih di bawah KKTP. Dilanjutkan pada siklus I terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, akan tetapi masih dalam skala kecil yaitu dengan presentase ketercapaian 52% , sedangkan 48% peserta didik masih di bawah KKTP. 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 V SDN Tambakrejo 01 yaitu dengan presentase ketercapaian sebesar 81% , sedangkan presentase ketidak tercapaian menurun menjadi 19%. Selain itu, keaktifan peserta didik juga meningkat dari rata-rata 74% di siklus I menjadi rata-rata 81% di siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan *Problem Based Learning* dengan berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SDN Tambakrejo 01 pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 53.

- Arrahim, A., Sugiharti, R.E., Hanayulianti, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208-218. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.120037>.
- Azizah, Z., Taqwa, M. R. A., & Assalam, I. T. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Menggunakan Instrumen Berbantuan Quizizz. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 8(2), 1-11. <https://doi.org/10.23971/Eds.V8i2.1707>
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>
- Istiqomah, N., Sulianto, J., & Nugroho, A. A. (2023). Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu *Liveworksheet* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas VI SDN Tambakrejo 01 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2477-5673
- Lestari, P., Setyawati, R. D., & Reffiane, F. (2023). Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 8589-8598. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7588>
- 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. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.6575177>
- Maharani, D., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2022). *Desain E-Lkpd Berbasis Case Based Learning (Cbl) Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Materi Persamaan Lingkaran*. Pendidikan Matematika.
- Muhtadi, A. (2019). *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Siti Rahmatul Fitriyah, E. F. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *Academia Open*, 15, 1-13. <https://doi.org/10.21070/Acopen.4.2021.3032>
- Sodiq et al. (2021). Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,Cv.