

## **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers Kelas XI Ph 1 SMKN 6 Semarang**

**Eva Nabila Zulfaniar<sup>1,\*</sup>, Heni Purwati<sup>2</sup>, Pramono<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang 50232

<sup>3</sup>SMK Negeri 6 Semarang, Jl. Sidodadi Barat No.8 Karangturi, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang 50124

E-mail:

[evanabilz@gmail.com](mailto:evanabilz@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media Quizizz terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang dengan subjek penelitian 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Problem Based Learning* menggunakan media Quizizz, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Pada aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 66% dan siklus II meningkat menjadi 79,5%. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70% dengan rata-rata nilai 75, pada pertemuan 1 memperoleh 67% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 memperoleh 73%. Pada siklus II meningkat menjadi 89% dengan rata-rata nilai 82, pada pertemuan 1 memperoleh 88% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 memperoleh 91%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Quizizz di kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang.

**Kata kunci:** Hasil Belajar Siswa, *Problem Based Learning*, Quizizz

### **ABSTRACT**

*This research aims to describe the application of the Problem Based Learning model using Quizizz media to increase student activity and learning outcomes. This classroom action research was carried out on class XI PH 1 students at SMKN 6 Semarang with 34 students as research subjects. This research was carried out over 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The independent variable in this research is Problem Based Learning using Quizizz media, while the dependent variable in this research is student learning outcomes. Data collection techniques were carried out using test, observation, interview and documentation techniques. The data analysis used is qualitative data analysis and quantitative data analysis. The research results show an increase. Student learning activities increased in cycle I by 66% and cycle II increased to 79.5%. Student learning outcomes in cycle I were 70% with an average score of 75, at meeting 1 they got 67% and experienced an increase in meeting 2 getting 73%. In cycle II it increased to 89% with an average score of 82, at meeting 1 it got 88% and there was an increase in meeting 2 getting 91%. It can be concluded that student learning outcomes can improve through the Problem Based Learning learning model assisted by Quizizz media in class XI PH 1 SMKN 6 Semarang.*

**Keywords:** Student Learning Outcomes, *Problem Based Learning*, Quizizz

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu wadah untuk menggali potensi yang dimiliki oleh sumber daya manusia baik pengetahuan, moral, maupun keterampilan. Menurut (Nur, 2019) hal ini menjadikan pendidikan sebagai usaha sadar manusia yang berlangsung seumur hidup dan melibatkan kegiatan belajar secara terus menerus dan sepanjang hayat baik dalam bentuk formal maupun informal. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, pekeria yang baik yang dialami sepanjang hayat serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Suardi, 2015). Peristiwa pembelajaran timbul dari adanya timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan (Santosa, 2022). Siswa dinyatakan belajar apabila mengalami perubahan yang dapat dinyatakan sebagai penguasaan pola baru terhadap pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses pengalaman yang dirasakan.

Matematika awalnya adalah ilmu hitung atau ilmu perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Secara umum matematika didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan, dan ruang. Selain itu, matematika membahas tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak, seperti aljabar, analisis, dan geometri. Siswa didorong untuk terlibat dalam pembelajaran aktif yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa (Jana M & Dasar P, 2018).

Menurut (Irfana, 2022) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, baik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar setiap peserta didik memiliki perbedaan. Menurut (Nabillah, 2019) perbedaan hasil belajar disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti: a) faktor-faktor yang bersumber dari diri sendiri (faktor internal). Faktor ini pengaruh yang besar terhadap kemajuan peserta didik seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian. b) faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Faktor ini dipengaruhi oleh lingkungan sekitar peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial masyarakat.

Guru sebagai tenaga pendidik berperan penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa sehingga memiliki penguasaan pengetahuan dan keterampilan hidup yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan nyata (Wijaya, 2016). Guru memiliki kewajiban untuk melahirkan generasi muda yang berkualitas baik dari segi intelektual maupun dari segi moralnya. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara dengan siswa, interaksi guru dengan siswa, maupun interaksi siswa dengan sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang menunjukkan bahwa minat siswa cenderung rendah ketika mengikuti pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa kurang memperhatikan pelajaran, bermain game *online*, *scroll* tiktok, menghias diri seperti memakai bedak dan lipstik. Berdasarkan pemaparan dari guru pengampu mata pelajaran Matematika kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang, terdapat 3 peserta didik inklusi yang sulit untuk menyerap pembelajaran sehingga perlu pendampingan lebih oleh guru, sebagian peserta didik kurang antusias dalam menerima pembelajaran karena merasa pelajaran matematika hanya pelengkap dan merasa tidak menyenangkan.

Rendahnya minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai pra siklus untuk materi fungsi menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas XI PH 1 masih rendah dengan rata-rata 61. Dari 34 orang siswa hanya 14 orang dengan persentase 41% siswa yang tuntas dengan nilai di atas KKM yang sudah ditetapkan, yaitu sebesar 72. Sedangkan 20 orang siswa dengan persentase 59% belum tuntas atau masih berada di bawah nilai KKM. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut juga di temukan pada penelitian yang dilakukan oleh (Hesti Mahardika Astuti, 2021) "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk*

*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*". Selain itu, permasalahan serupa juga ditemukan oleh (Surati, 2021) "*Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II-C SMPN 2 Pangkalan Kuras*". Apabila permasalahan tersebut dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, serta pembelajaran kurang bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang perlu melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Solusi yang diberikan untuk memecahkan permasalahan guna meningkatkan hasil belajar matematika yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Nurhadi, 2004). Tujuan yang ingin dicapai dalam *Problem Based Learning* adalah kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang menuntut adanya kreatifitas siswa secara penuh dalam rangka menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi siswa secara mandiri dengan cara mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan tidak melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran (Saputro B, 2019). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memotivasi siswa untuk belajar, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dapat melakukan kolaborasi kerja dalam memecahkan permasalahan, serta memiliki keterampilan, pengalaman dan berbagai konsep untuk dapat dipecahkan secara bersama-sama (Asriningtyas A.N, 2018). Dengan adanya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas dalam pembelajaran, mampu mentransfer pengetahuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi, dapat melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajar yang telah dilakukan, mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis serta dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata (Lestari D.I, 2016). Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan antusiasme dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mempunyai perspektif yang luas tentang pemecahan masalah, termasuk di dalamnya proses kreatif dalam pembelajaran (Pertiwi, 2018). Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog (Nurhadi, 2004). Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar, maka penggunaan model *Problem Based Learning* ini dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Lestari, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajar yaitu *Quizizz* yang merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Bahwa *Quizizz* merupakan alternatif pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui peramban di komputer (Sodiq, 2021). *Quizizz* adalah aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada *Quizizz* untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode bergabung. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon siswa merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu fitur yang tersedia dalam *Quizizz* juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan tugas.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara bersama dengan kode yang tersedia. Siswa melakukan join dengan cara membuka aplikasi [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) dan memasukkan kode permainan beserta nama mereka juga dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena pemain melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar mereka sendiri. Urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek (Chaiyo, 2017). Salah satu fitur yang dimiliki oleh Quizizz yaitu memberi data statistik tentang permainan siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat didownload dalam bentuk *spreadsheet excel*. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers Kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang”

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian ini yaitu model Kemmis dan Mc Taggart, meliputi empat tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi (Kunandar, 2012). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang dengan jumlah 34 siswa yang terdiri dari 30 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Maret dan 27 Maret 2024, siklus II pada tanggal 16 April dan 23 April 2024. Penelitian dilakukan pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. Siklus I dilaksanakan pada materi fungsi komposisi. Siklus II dilaksanakan pada materi fungsi invers.

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. 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, 2014) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Data yang sudah diakumulasi 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 SMKN 6 Semarang.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Quizizz minimal  $\geq 75$  siswa telah mencapai nilai dengan ketuntasan belajar klasikal 75% yang dapat dihitung menggunakan rumus :

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pra-siklus yang dilakukan pada siswa kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 dari 34 orang siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai 62 dengan KKM yang ditetapkan sekolah 72. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 41%.

Adapun hasil belajar prasiklus siswa dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Hasil belajar prasiklus

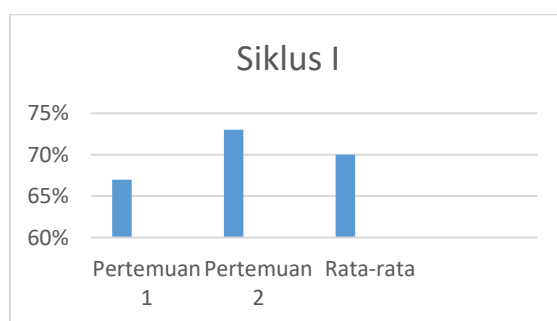
Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$\geq 75$	14	41%	Tuntas
$< 75$	20	59%	Tidak tuntas

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I peneliti menyusun perencanaan kegiatan yaitu sebagai berikut. (a) Menyusun RPP mengikuti alur model pembelajaran soal pembelajaran berbasis masalah; (b) membangun bahan-bahan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran; (c) Membaca teori-teori tentang model pembelajaran berbasis masalah pembelajaran untuk dapat dilaksanakan dengan benar di lapangan; (d) Membuat soal-soal penilaian yang berhubungan dengan bahan; (e) Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan membantu proses pembelajaran; (f) Membaca dengan pedoman-pedoman yang baik diberikan oleh Kemdikbud dalam menyusun perencanaan agar mampu nanti melakukan pembelajaran sesuai harapan; dan (g) Menyusun materi pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah: (a) membawa seluruh persiapan ke kelas; (b) Melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan pendahuluan yaitu: belajar salam, melakukan motivasi absensi, siswa agar giat belajar, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi cakupan yang sedang mengajar; (c) Melakukan pembelajaran inti, dan (d) Melakukan kegiatan pembelajaran penutup. Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

Berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Quizizz yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Observasi atau pengamatan terhadap hasil belajar siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata klasikal 73 dengan proporsi ketuntasan 67% sebanyak 23 siswa tuntas dan 11 tidak tuntas, sedangkan pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata klasikal 77 dengan proporsi ketuntasan 77% sebanyak 25 siswa tuntas dan 9 tidak tuntas. Sehingga pada siklus 1 memperoleh rata-rata nilai 75 dengan proporsi ketuntasan 70% disajikan dalam diagram gambar 1.

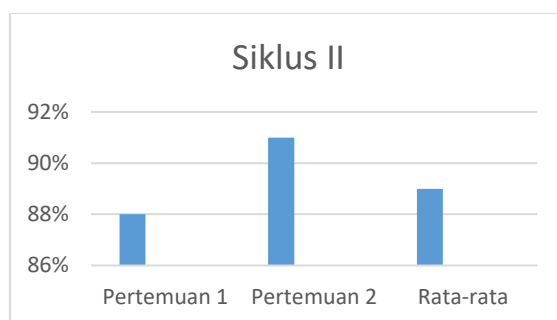
Dalam siklus I siswa sudah memberanikan diri untuk bertanya kepada guru akan tetapi masih banyak siswa yang merasa malu dalam bertanya, siswa masih merasa kesulitan dalam membuat keputusan dengan cepat saat diskusi kelompok atau tanya jawab, dan tidak mempertimbangkan hasil dari diskusi kelompoknya, terbukti dengan jawaban siswa di dalam hasil evaluasi yang kurang maksimal.

**Gambar 1.** Diagram Presentase Hasil Belajar Siklus I

Pengamatan hasil belajar dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Quizizz pada siklus I memperoleh proporsi secara klasikal yaitu 70%. Hasil pengamatan siklus I dapat dikatakan belum berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 75%. Keberhasilan pada siklus I diperbaiki pada siklus II untuk mencapai keberhasilan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hasil belajar pada siklus I dalam kategori kriteria perlu bimbingan. Dalam siklus I siswa dalam memberikan penjelasan dalam aspek pengamatan menganalisis argumen masih kurang. Dalam Soal

Problem Based Learning mengarahkan siswa untuk mengetahui konsep fungsi komposisi, serta siswa dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menganalisis argumen (Fakhriyah, 2016)

Dalam hal ini peneliti melakukan perbaikan pada siklus dengan mengkondisikan siswa agar lebih kondusif serta memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan perbaikan tersebut, hasil tes evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata klasikal 87 dengan proporsi ketuntasan 89% sebanyak 24 siswa tuntas dan 3 tidak tuntas, sedangkan pertemuan 2 memperoleh nilai rata-rata klasikal 87 dengan proporsi ketuntasan 89% sebanyak 25 siswa tuntas dan 2 tidak tuntas. Sehingga pada siklus II memperoleh rata-rata nilai 87 dengan proporsi ketuntasan 91% disajikan dalam diagram gambar 2.



**Gambar 2.** Diagram Presentase Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan diagram presentase hasil belajar siklus II, peningkatan dapat terlihat dengan selisih pada pertemuan 1 sebesar 88% dan mengalami peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 91%. Sehingga pada siklus II memperoleh proporsi ketuntasan 89% dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.

Adapun perbandingan dari hasil penelitian yang memuat data hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Perbandingan hasil belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase	Rata-rata nilai
Prasiklus	41%	62
Siklus 1	70%	75
Siklus 2	89%	82

Berdasarkan tabel perbandingan hasil belajar siswa di atas, peningkatan dapat terlihat dengan selisih hasil belajar prasiklus dengan presentase 41% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 70% dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 89%. Demikian pula berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang.

(Herawati, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dikuatkan oleh (Falahudin, 2014) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan

informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. (Herawati, 2021) menguraikan bahwa memilih media harus memperhatikan beberapa kriteria dalam memilih media, yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) pengelompokan sasaran, dan (6) mutu teknis. (Septiviani, 2023) mengatakan bahwa media pembelajaran *Quizizz* mampu meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Hasil-hasil penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan yaitu media *Quizizz*. Media pembelajaran *Quizizz* digunakan karena melihat kegemaran siswa yang menyukai aktivitas dengan berhubungan dengan gadget. Sehingga dengan menggunakan media yang dapat diakses dengan gadget siswa masing-masing dapat menambah minat belajar siswa untuk belajar, sehingga pemahaman materi siswa baik.

Sejalan dengan penelitian (Surati, 2021) menyatakan bahwa hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 69 dengan ketuntasan klasikal 61%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar matematika adalah 91 dengan ketuntasan klasikal 89%. Pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian ini telah tercapai. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Pangkalan Kuras

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI PH 1 SMKN 6 Semarang. Data peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan prosentase nilai hasil evaluasi. Sebanyak 34 siswa yang mengikuti tes prasiklus, siswa yang menyelesaikan belajar hanya 14 siswa dan 20 siswa tidak tuntas belajar dengan proporsi ketuntasan belajar 41% dengan rata-rata nilai 62 dengan kategori rendah. Mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70% rata-rata nilai 75 pada pertemuan I memperoleh 67% dan mengalami peningkatan pertemuan II memperoleh 73%. Pada siklus II meningkat menjadi 89% rata-rata nilai 82 pada pertemuan I memperoleh 80% dan mengalami peningkatan pertemuan II memperoleh 91%.

Penerapan model *Problem Based Learning* akan memberikan pembelajaran yang bermakna dengan penggunaan media *Quizizz* sehingga dapat mengembangkan cara berpikir dan kreativitas dalam memecahkan suatu permasalahan dengan cara meningkatkan konsentrasi peserta didik. Untuk memaksimalkan pembelajaran, sebaiknya guru mempersiapkan terlebih dahulu pertanyaan yang akan digunakan baik dari segi bahasa maupun konten kalimat yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa yang akan memancing siswa untuk berpikir dan memaksimalkan media *Quizizz* untuk memperoleh informasi lebih detail mengenai materi yang akan dipelajari.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya penulisan artikel PTK ini, penulis mengucapkan sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat ketika pengambilan data hingga tersusunnya artikel.

1. SMKN 6 Semarang yang telah berkenan menjadi mitra PPL PPG Prajabatan Gelombang 1 Tahun 2023
2. Guru, Staff dan karyawan SMKN 6 Semarang yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan PPL
3. Seluruh siswa kelas XI PH 1 yang telah berperan aktif selama pelaksanaan pembelajaran

4. Rekan-rekan PPL yang telah berperan aktif selama pelaksanaan berbagai kegiatan PPL. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga karya tulis ilmiah ini dapat dimanfaatkan bagi semua pihak yang membutuhkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni. (2018). META ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR [A META-ANALYSIS OF PROBLEM-BASED LEARNING MODELS IN INCREASING CRITICAL THINKING SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOLS]. *POLYGLOT: JURNAL ILMIAH*.
- Asriningtyas A.N, K. F. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas 4 SD. *JIPMat*.
- Chaiyo. (2017). Pengaruh Kahoot, Quizizz dan Google Form Terhadap Persepsi Siswa Pada Sistem Respon Kelas. *Jurnal Universitas Chiang Rai*.
- Fakhriyah. (2016). Pengaruh Model Problem Based Instruction dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 781-790.
- Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 104-117.
- Herawati. (2021). Media Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Animasi 2D untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak pada Raudhatul Athfal Albarokah. *Jurnal Insan Unggul*, 143-169.
- Hesti Mahardika Astuti, W. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 223-250.
- Irfana, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education (JPPE)*, Vol.1 No.1.
- Jana M & Dasar P. (2018). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Penguatan Kemampuan Matematika Dasar Siswa SMA Melalui Kegiatan Matrikulasi History Artikel*.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari D.I, P. A. (2016). Pengembangan Media Komik IPA model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 145.
- Lestari, P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8589-8596.

- Nabillah, T. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sesiomadika*.
- Nur, M. (2019). Sikap Keragaman Peserta Didik Terhadap Lingkungan Sekolah. *Jurnal Al-Ibrah*, Vol.7 No.2.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Pertiwi, A. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* , 331-339.
- Santosa, H. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Project Based Learning dengan Media Powerpoint Interaktif Terintegrasi iSpiring terhadap Materi Sistem Tata Surya Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta didik Kelas VI SD Negeri Kesongo 01. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 5 No.12.
- Saputro B, S. B. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 621-631.
- Septiviani, M. M. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1286-1294.
- Sodiq. (2021). Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*.
- Suardi, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Surati. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII C SMPN 2 Pangkalan Kuras. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 1-6.
- Suyadi. (2014). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.