

Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan

Puji Lestari¹, Rina Dwi Setyawati², Fine Reffiane³

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

e-mail: elfirjy.pujilestari@gmail.com¹, rinadwisetyawati@upgris.ac.id²,
finereffiane@upgris.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Quizizz pada siswa kelas II SDN peterongan. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa Kelas II banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa Kelas II di SDN Peterongan dengan subjek penelitian 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Quizizz, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor indikator aktivitas pembelajaran pada siklus I pertemuan I adalah 67 dan pada pertemuan II perolehan nilai sebesar 74 dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 71% dengan kategori rendah. Sedangkan pada siklus II pada pertemuan I rata-rata nilai sebesar 81 dan pada pertemuan II perolehan nilai sebesar 93 rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 87% dengan kategori tinggi dengan rata-rata nilai 90. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media Quizizz pada siswa kelas II SDN peterongan dapat meningkatkan hasil belajar.

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

Abstract

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes through the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model using Quizizz media to grade II students of SDN Peterongan. Based on the learning outcomes of Class II students, many students have not met the KKM. This class action research was carried out on Class II students at SDN Peterongan with research subjects of 27 students. This research was carried out for 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The independent variable in this study is Problem Based Learning (PBL) using Quizizz media, while the variable tied to this study is student learning outcomes. Data collection techniques use observation, interview, test, and documentation techniques. Data analysis used includes quantitative and qualitative data analysis. The results showed that the average score of learning activity indicators in the first cycle of meeting I was 67 and in meeting II the score was 74 with an average student learning outcome of 71% with a low category. While in the second cycle at meeting I the average score was 81 and at meeting II the score was 93 the average value of student learning outcomes was 87% with a high category with an average score of 90. Based on the results of this analysis, it can be interpreted that the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model using Quizizz media to grade II students of SDN Peterongan can improve learning outcomes.

Keywords : Problem Based Learning, Quizizz, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yang seharusnya melalui kegiatan pengajaran. Ada dua konsep pendidikan yang berkaitan yaitu belajar dan pembelajaran. Konsep belajar berakar pada pihak peserta didik. Peserta didik secara tidak langsung harus aktif dalam mengembangkan potensinya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kesadaran, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kadir, 2012). Upaya pendidikan yang berguna untuk persaingan dimasa depan pemerintah menyelenggarakan pengajaran nasional untuk diatur dalam undang-undang sehingga masyarakat suatu negara untuk mendapatkan pelayanan pendidikan yang layak dapat terpenuhi, dalam upaya pemerintah selaku penyelenggara sistem pendidikan zaman agar bisa sejalan dengan perkembangan zaman yang selalui berubah dari masa-kemasa.

Pendidikan sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Taufiq, 2014). Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas manusia baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan mengikuti prosedur tertentu agar dapat bermanfaat bagi dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Jadi pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual saja namun juga bagaimana mengimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat dengan menanamkan nilai-nilai moral. Pendidikan merupakan proses interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik berperan penting dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik sehingga memiliki penguasaan pengetahuan dan keterampilan hidup yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan nyata. 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.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan guru masih belum berjalan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Salah satu penyebabnya adalah cara guru mengajar yang masih konvensional dengan ceramah, menjelaskan materi di depan kelas, dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang bisa atau aktif di dalam kelas. Hal ini membuat proses pembelajaran didominasi oleh guru dan beberapa peserta didik saja. Sedangkan bagi peserta didik yang pasif, tidak memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dapat membuat pembelajaran menjadi membosankan. Peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat peserta didik berpikir bahwa apa yang mereka pelajari di kelas tidak bermakna bagi kehidupannya di kelas. Hal ini berdampak pada minat belajar anak yang berkurang pada pelajaran matematika. Selain itu, karena kurangnya peran peserta didik dalam pembelajaran akan membuat peserta didik pasif, jenuh, dan bosan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II SDN Peterongan pada hari Senin, tanggal 13 Februari 2023. Pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak ada kesulitan, guru menyampaikan dengan baik dan terperinci, siswa memahami tetapi ada beberapa siswa yang kurang memahami pembelajaran bahasa indonesia. Muatan Bahasa Indonesia kemungkin ada 2 faktor penyebabnya yaitu yang pertama saat dikelas tidak mendengarkan, dan yang kedua saat dirumah tidak pernah diajarkan kedua orang tuannya.

Materi pada mata pelajaran matematika adalah konsep yang bersifat abstrak. Sedangkan dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi tersebut. Metode ceramah menyampaikan konsep matematika yang bersifat abstrak membuat peserta didik sulit memahami materi. Hal ini disebabkan karena

peserta didik yang masih berpikir konkret. Akibatnya, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit karena kemampuan hasil belajar peserta didik masih kurang. Kunci dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep yang baik. Untuk mendalami sebuah konsep baru, peserta didik terlebih dahulu memahami konsep pada materi sebelumnya. Hal ini merupakan syarat bagi peserta didik agar dapat menerima dan memahami konsep baru dengan mudah. Dengan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar (Kamarianto et al., 2018).

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti di Kelas II SDN Peterongan. Guru dalam mengajar Tematik penerapannya masih belum maksimal dalam kegiatan inti. Kegiatan pembelajaran masih hanya terpusat pada guru, dimana guru menjelaskan siswa mendengarkan kemudian bertanya jawab, setelah itu siswa menghafal dan maju ke depan, dalam kegiatan pembelajaran, guru juga tidak menerapkan metode diskusi kelompok dan evaluasi soal hanya berisi satu mata pelajaran, tidak tematik. Pembelajaran mata pelajaran Matematika siswa masih rendah hal itu dilihat pada saat siswa mengumpulkan tugas yang tidak tepat waktu. Hasil belajar Matematika dan Bahasa Indonesia juga masih rendah, hal itu dapat dilihat dari pencapaian nilai ulangan harian siswa yang mendapat dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan dari permasalahan diatas rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan: (1) Belum tercapainya proses belajar yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (teacher centered). (2) Siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan; (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi; (4) Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa. (5) Guru yang kurang inovatif dalam merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (6) Suasana kelas yang kurang kondusif.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Riswati et al., 2018). Sebagai pendidik, guru perlu memilih model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. Untuk mencapai hasil belajar secara optimal, upaya yang dapat dilakukan seorang guru adalah menggunakan model yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menyerap materi dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran Project Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata (Amir et al., 2020). Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena model *Problem Based Learning* (PBL) memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan metode pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Fathurrohman, M, 2015). Dalam upaya memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses belajar mengajar di dalam kelas dimana siswa terlebih dahulu diminta mengobservasi suatu fenomena. Kemudian siswa diminta untuk mencatat permasalahan-permasalahan yang muncul, setelah itu tugas guru adalah merangsang untuk

berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada (Widana, 2021). Tugas guru selanjutnya mengarahkan siswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan perspektif yang berbeda di antara mereka. Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar bersama kelompok, maka penggunaan model *Problem Based Learning* ini dikolaborasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Kristinawati et al., 2018).

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 pembelajaran 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 et al., 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 seluler ini 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 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 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 permasalahan diatas dapat disimpulkan seharusnya guru menggunakan model pembelajaran untuk menciptakan suatu pembelajaran pakem dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial anatara guru dengan siswa, siswa dengan guru juga siswa dengan siswa. Sehingga pembelajaran tidak terpusat pada guru saja melainkan dengan siswa. Karena dalam pendekatan saintifik pembelajaran dituntut untuk berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Seharusnya, guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir dan siswa tidak merasa bosan. Karena saat pembelajaran siswa biasanya lebih suka jika diajarkan menggunakan benda nyata dari pada menggunakan metode ceramah. Maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) Berbantuan Media Quizizz Kelas II SDN Peterongan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media Quizizz siswa kelas II SDN Peterongan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Peterongan dengan populasi 27 siswa dan dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi Kunandar (2012). Prosedur penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan M.C Taggart yang terdiri atas empat komponen. Berdasarkan hasil analisis siklus I, dan II terhadap pembelajaran. Maka peneliti menyimpulkan apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak jika penggunaan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Peterongan.

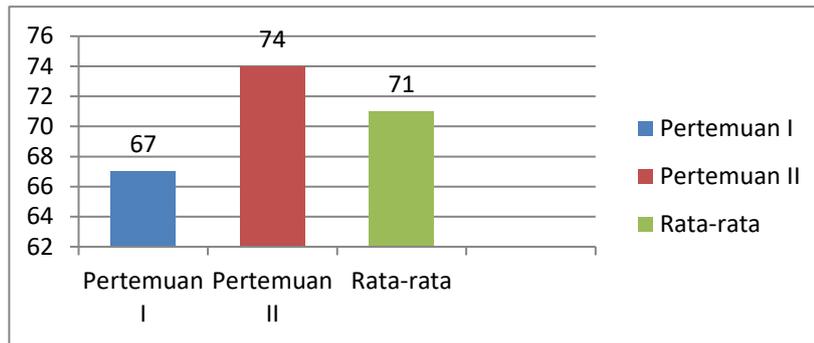
Analisis data yang digunakan dengan analisis data kuantitatif untuk menganalisis data berdasarkan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Analisis data penelitian yang diberikan berupa observasi kepada siswa serta banyak analisis deskriptif untuk memaparkan data yang dihasilkan dari penelitian 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 Peterongan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 13 Februari 2023 di kelas II SDN Peterongan, bahwa pelaksanaan proses pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal. Bahwa pembelajaran kurang efektif karena guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada model yang mengaktifkan guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, serta guru dalam mengajar jarang menggunakan alat peraga sekali menggunakan alat peraga hanya seadanya yang dimiliki oleh sekolah dan pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dengan sumber belajar yang terbatas. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa Kelas II SDN Peterongan pada Semester II Tahun pelajaran 2022/2023, dari 27 orang siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai 60,00 dengan KKM yang ditetapkan sekolah 70. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 41%.

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, peneliti menyusun perencanaan kegiatan yaitu sebagai berikut. (a) Menyusun RPP mengikuti alur model pembelajaran soal pembelajaran berbasis; (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 semua 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.

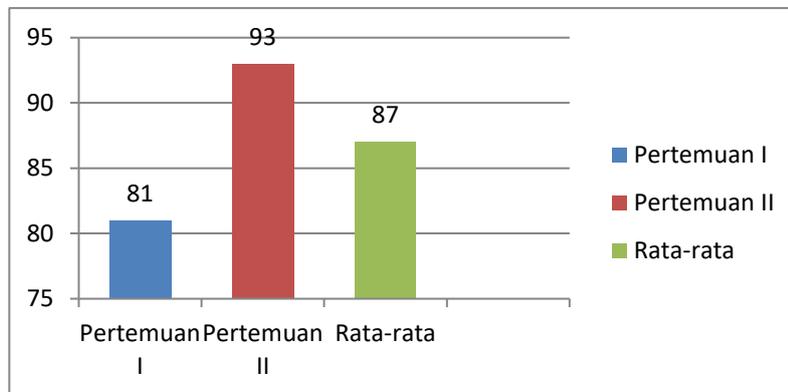
Berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar siswa pada siklus I menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Observasi atau pengamatan terhadap hasil siklus belajar I pertemuan 1 dan pertemuan 2. Pada pertemuan 1 diperoleh skor dengan proporsi 67%, sedangkan pertemuan 2 memperoleh skor dengan proporsi 74%. Rata-rata hasil belajar sebesar 71%.



Gambar 1 Diagram Presentase Hasil Belajar Siklus I

Pengamatan hasil belajar dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz pada siklus I memperoleh proporsi secara klasikal yaitu 71% dengan ketegori rendah. Hasil pengamatan siklus I mendapatkan tingkat keberhasilan rendah. Tetapi dapat dikatakan belum berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Keberhasilan pada siklus I diperbaiki pada siklus II untuk mencapai keberhasilan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Pengamatan hasil belajar siswa pada siklus II dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana peran siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz pada kelas II SDN Peterongan. Hasil belajar pada observasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz pada pertemuan 1 siklus II perolehan skor dengan proporsi 81% sedangkan pada pertemuan 2 perolehan skor dengan proporsi 93%. Rata-rata skor keberhasilan pengamatan aspek sikap pada siklus II adalah 87% dengan keterangan tinggi.



Gambar 2 Diagram batang hasil belajar siklus II

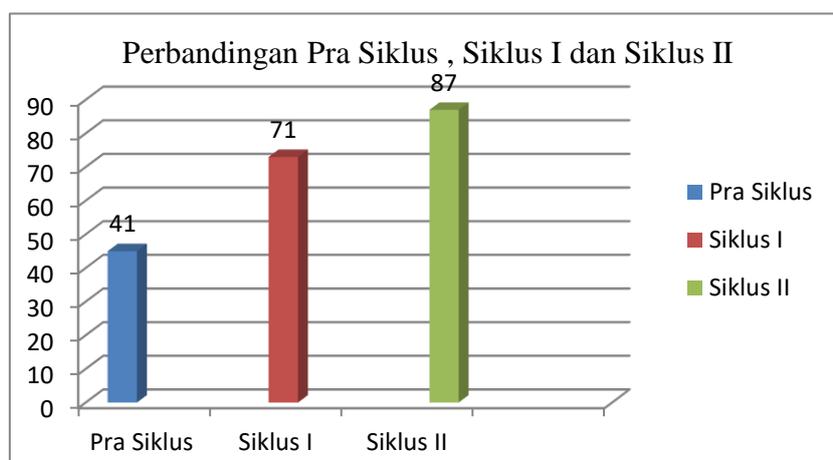
Pengamatan hasil belajar aspek sikap dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz pada siklus II diperoleh proporsi secara klasikal yaitu 87% dengan tingkat keberhasilan tinggi. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditemukan oleh peneliti yaitu minimal 75% dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Quizizz yang diterapkan dalam pembelajaran, maka pembelajaran dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator yang telah ditentukan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Terbukti pada hasil tes awal, dari 27 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang menyelesaikan belajar hanya 11 peserta didik dan 16 peserta didik tidak tuntas belajar. Dengan proporsi ketuntasan belajar 41%. Meningkat pada hasil tes siklus I ketuntasan mencapai 71% dan pada siklus ke II mencapai 87% .

Adapun perbandingan dari hasil penelitian yang memuat data hasil observasi aktivitas guru, data hasil observasi aktivitas siswa dan data hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 3 di bawah ini.

Tabel 1 Perbandingan Data Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase
Pra Siklus	41%
Siklus I	71%
Siklus II	87%



Gambar 3 Perbandingan Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram peningkatan hasil belajar siswa di atas, peningkatan bisa terlihat dengan selisih hasil dari sebelum PTK sampai ke siklus I sebesar 71% dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 87% dengan kategori tinggi. Demikian pula berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas II SDN Peterongan.

Sejalan dengan penelitian Sukartini (2022) menyatakan bahwa hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 79 dengan ketuntasan klasikal 77%, sedangkan untuk siklus II, nilai rata-rata hasil belajar IPS adalah 82 dengan ketuntasan klasikal 87%. Pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian ini telah tercapai. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan evaluasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di kelas VIII E.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Tes evaluasi dilakukan pada akhir setiap siklus. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif), perubahan sikap (afektif), peningkatan keterampilan (skill) dan peningkatan kecerdasan sosial (sosial) pada setiap akhir pembelajaran yang diberikan oleh guru Murtono (2017). Menurut Susanto (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Faktor-faktor yang dialami dalam menentukan hasil belajar sangatlah banyak siswa baik dari dalam maupun luar diri siswa, hal tersebut juga yang dialami siswa-siswa kelas II SDN

Peterongan yaitu mereka kurang berani berpendapat, tampil di depan kelas, kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki sehingga hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. sehingga guru perlu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek kognitif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Quizizz pada siswa kelas II SDN Peterongan untuk meningkatkan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan prosentase nilai hasil evaluasi. 27 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang menyelesaikan belajar hanya 11 peserta didik dan 16 peserta didik tidak tuntas belajar dengan proporsi ketuntasan belajar 41% dengan rata-rata nilai 55 dengan kategori rendah. Mengalami peningkatan pada hasil tes siklus I ketuntasan mencapai 71% dengan rata-rata rata-rata nilai 77 dengan kategori rendah dan pada siklus ke II mencapai 87% dengan kategori tinggi rata-rata nilai 90.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir *et al.* (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematiksiswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22-34.
- Chaiyo, Y. (2017). Pengaruh Kahoot, Quizizz dan Google Forms Terhadap Persepsi Siswa Pada Sistem Respon Kelas. *Jurnal Universitas Chiang Rai*. Thailand.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Kadir, A. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Kamarianto, et al. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 001 Kecamatan Sinaboi. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Kunandar. (2012) . *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Murtono.(2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif Student Center Learning*. Ponorogo: Grup Wade.
- Riswati, *et al.* (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 019 Sekeladi Tanah Putih. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- 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),
- Sukartini, N.N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 73-82.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Grup Prenadamedia.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Taufiq, A. (2014). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Widana, I.W. (2020). The Effect of Digital Literacy on the Ability of Teachers to Develop HOTS-based Assessment. *Journal of Physics Conference Series*, 1503(1),012045.