

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PEMANFAATAN MEDIA QUIZIZZ PADA SISWA KELAS 5 SDN WONOSARI 2

Wiwik Ratnawati¹, Raras Setyo Retno², Nugrahaning Triastuti³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³SDN Wonosari 2 Kabupaten Kediri

ppg.wiwikratnawati06@program.belajar.id, raras@unipma.ac.id, nugrahaning.t.81@gmail.com

Abstrak

Dengan menggunakan media Quizizz dan model pembelajaran berbasis masalah, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Wonosari 2. Desain penelitian tindakan kelas dengan siklus tindakan terstruktur digunakan dalam penelitian ini. Siswa kelas V SDN Wonosari 2 pada semester kedua tahun ajaran 2022/23 menjadi subjek penelitian ini. Hasil belajar siswa dalam matematika adalah fokus dari penelitian ini. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes evaluasi hasil belajar matematika. Analisis deskriptif adalah metode analisis data. Nilai rata-rata prestasi belajar matematika minimal KKM = 75 dengan ketuntasan 85 persen menjadi tolok ukur keberhasilan penelitian ini.. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebelum diberi tindakan atau pra siklus rata-rata hasil belajar matematika sebesar 56,25 dan hanya 5 siswa atau 31,25% yang tuntas. Pada siklus I mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 70 dan ada 8 siswa atau 50% yang tuntas belajar matematika. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,25 dan ada 14 siswa atau 87,5% yang tuntas belajar matematika. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengumpulan dan penyajian data.

Kata kunci : Hasil Belajar Matematika, Problem Based Learning, Quizizz.

Abstract

By using Quizizz media and a problem-based learning model, this study aims to improve the mathematics learning outcomes of fifth grade students of SDN Wonosari 2. A classroom action research design with a structured action cycle was used in this study. V grade students of SDN Wonosari 2 in the second semester of the 2022/23 school year were the subject of this study. Student learning outcomes in mathematics are the focus of this study. While the instrument used for data collection is a math learning outcomes evaluation test. Descriptive analysis is the method of data analysis. The average value of mathematics learning achievement at least KKM = 75 with 85 percent completeness is the benchmark for the success of this study. The results obtained from this study are before being given action or pre-cycle the average math learning outcomes of 56.25 and only 5 students or 31.25% are complete. In cycle I it increased, the average student math learning outcomes were 70 and there were 8 students or 50% who completed learning math. While in cycle II, the

average student learning outcomes reached 86.25 and there were 14 students or 87.5% who completed learning mathematics. This study shows that using the Problem Based Learning learning model using Quizizz media can improve the learning outcomes of mathematics data collection and presentation material.

Keywords: *Math Learning Outcomes; Problem Based Learning; Quizizz.*

Pendahuluan

Matematika adalah mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan berikutnya. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika menekankan pada pengembangan logika, sikap, dan keterampilan. Proses belajar mengajar matematika melibatkan kegiatan di mana siswa dapat menggunakan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, menurut Eismawati dkk (.2019), memulai dengan konsep dasar dan berkembang ke konsep yang lebih kompleks adalah cara siswa belajar matematika. Sampai saat ini banyak kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika. Hal ini disebabkan karena banyaknya anggapan bahwa matematika sulit. Dengan anggapan itu akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Purnamasari et al., 2017) .

Menurut Suwangsih & Tiurlina (Eismawati et al., 2019) siswa harus mampu berpikir analitis, logis, kritis, dan kreatif serta berkolaborasi ketika mereka belajar matematika di sekolah dasar. Kemampuan yang diperlukan siswa untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi agar dapat bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Kita harus menyadari bahwa matematika merupakan ilmu yang mendasar dalam semua bidang ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika selalu menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Wonosari 2 kelas V, siswa mengalami masalah dalam pelajaran matematika. Mereka menganggap bahwa matematika adalah pelajaran sulit untuk dipahami dan mereka juga kurang termotivasi dengan pelajaran matematika sehingga menyebabkan nilai yang diperoleh masih banyak yang berada di bawah KKM (75). Bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh faktor internal siswa itu sendiri, seperti kurangnya rasa percaya diri, intelegensi, dan kebiasaan. Sedangkan rendahnya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti: Guru sebagai pembina kegiatan pembelajaran, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum, dan lingkungan (Mirayani et al., 2021).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Surya, 2017). Nilai yang telah diperoleh oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Menurut Aziz, Yusof, dan Yatim (Andriani & Rasto, 2019) hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu patokan

untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (James KPOLOVIE et al., 2014).

Dalam proses pembelajaran guru mempunyai peran yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran matematika tersebut sehingga perlu menggunakan berbagai model pembelajaran. (Fauzia, 2018) juga menyatakan 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 siswa. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa untuk memecahkan masalah adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Hal ini senada dengan pendapat Tan (Surya, 2017) menyatakan bahwa “Model PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran, karena dalam model PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan”.

Menurut Junaidi (Rodzikin & Cahya, 2023), kelebihan dari model PBL antara lain membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, melibatkan siswa secara aktif dalam keterampilan memecahkan masalah, dan siswa lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan karena mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut. Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang lama dan mengharuskan siswa untuk mengubah kebiasaan mereka dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan masalah merupakan kekurangan dari model PBL.

Menurut Purwaningsih & Widana (2017), model pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada psikologi kognitif, sehingga instruksi kurang berfokus pada apa yang dilakukan siswa dan lebih pada apa yang mereka pikirkan ketika mereka melakukan aktivitas. Dalam pembelajaran berbasis masalah, peran guru lebih banyak membantu siswa untuk memikirkan dan memecahkan masalah mereka sendiri dengan bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator. Lima tahap pembelajaran berbasis masalah biasanya dimulai dengan (1) memperkenalkan siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) menciptakan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Lider, 2022). Penelitian terkait model pembelajaran problem based learning telah dilakukan oleh (Surya, 2017) tentang penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. Ditemukan hasil penelitian bahwa penerapan model

problem based learning selama dua siklus mengalami peningkatan pada setiap siklus, dapat diketahui bahwa model problem based learning mampu meningkatkan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran diantaranya membimbing siswa dalam memecahkan permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun secara kelompok, memberi tanggapan kritis atas prestasi hasil diskusi.

Samfitri dkk. (2021), melakukan penelitian lain tentang model pembelajaran berbasis masalah yang berjudul model pembelajaran berbasis masalah dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas empat di SDN II Merapi Barat. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 11 Merapi Barat dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

Penerapan model pembelajaran tersebut juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kelompok dengan memadukan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dengan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini (Kristinawati dkk, 2018). Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis TIK. Salah satu fitur Quizizz adalah kemampuan untuk melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan dan memberikan data statistik tentang kinerja siswa (Lider, 2022).

Pembelajaran menggunakan model problem based learning dengan media Quizizz menjadi tantangan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pengumpulan dan pengolahan data. Ini dikarenakan pembelajaran dengan media yang berbasis teknologi tidak semua sekolah menerapkan termasuk SDN Wonosari 2. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model problem based learning dengan memanfaatkan media Quizizz pada siswa kelas 5 di SDN Wonosari 2.

"Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Aplikasi Kuis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit" merupakan judul penelitian sebelumnya (Lider, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VI semester I SD Negeri 5 Sangsit dapat mencapai keberhasilan akademik yang lebih besar dalam operasi hitung campuran melalui penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dan aplikasi Quizizz.

Yuliana & Winanto (2022) juga melakukan penelitian tentang model pembelajaran berbasis masalah dan media Quizizz, dengan fokus pada bagaimana aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar Tema 9. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja sama dan hasil belajar siswa Kelas IV Tema 9 di SDN Krandon Lor 02 Semester 2 tahun 2021/22 dapat ditingkatkan dengan

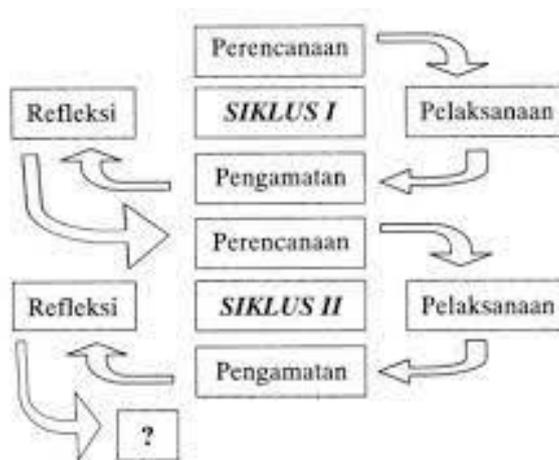
menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan aplikasi Quizizz. Kerjasama dan hasil belajar siswa Kelas IV Tema 9 di SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/22 dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan aplikasi Quizizz. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan kerjasama siswa dengan kelompok pada setiap pertemuan-siklus I mencapai 66% dan siklus II mencapai 97%-dan pada hasil belajar siswa yang tuntas-siklus I terdapat empat siswa yang tuntas atau 50%, sedangkan siklus II terdapat enam siswa yang tuntas atau 75%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah.

Penelitian juga dilakukan oleh (Mulyati & Evendi, 2020) dengan judul “ Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro” diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan hasil belajar rata - rata hasil belajar pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang diambil oleh peniliti. Menurut Suyanto (dalam Niken Septantiningtyas et al., 2019) PTK dapat diartikan sebagai bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan suatu tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran dikelas secara lebih profesional. Oleh karena itu PTK terkait erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Wonosari 2. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Mei 2023 sampai bulan Juni 2023. Penelitian dilakukan di kelas V SDN Wonosari 2 yang berjumlah 16 siswa. Alasan peneliti mengadakan penelitian di SDN Wonosari 2 adalah sebagai upaya mengatasi permasalahan yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi di kelas V. Penelitian ini terkait dengan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media *Quizizz* belum pernah dilakukan di SDN Wonosari 2.

Penelitian ini menggunakan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi *atau pengamatan*, dan *refleksi*. Arikunto (Rodzikin & Cahya, 2023) mengatakan bahwa setiap siklus PTK memiliki empat tahap kegiatan: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan tindakan, 3) tahap observasi, dan 4) tahap evaluasi dan refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Arikunto

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan siswa dalam belajar matematika setelah diberikan tindakan.. Dari hasil belajar Matematika ini, peneliti Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes kemampuan siswa dalam belajar matematika setelah diberikan tindakan.. Dari hasil belajar Matematika ini, peneliti dapat mengambil keputusan terhadap pemahaman dan kemampuan siswa mengalami peningkatan atau tidak pada setiap siklusnya.

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data penelitian. Menurut Zulkifli Muh (2020), analisis statistik deskriptif adalah jenis analisis statistik yang mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif berupa kumpulan angka-angka yang kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistika (Sutisna, 2020). Data kuantitatif dianalisis dengan mencari nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, presentase ketuntasan belajar dan melakukan penyajian data dalam bentuk tabel. Nilai rata-rata prestasi belajar matematika minimal mencapai KKM = 75 dengan ketuntasan belajar 85% merupakan indikator keberhasilan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan awal pembelajaran matematika materi pengumpulan dan penyajian data pada siswa kelas V pada semester II Tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh hasil rata-rata 56,25 dari 16 orang siswa. Sementara itu, ketuntasan belajar secara klasikal hanya mencapai 31,25%.

SIKLUS I

Siklus I fokus penelitian ini meningkatkan pemahaman siswa mengenai penyajian data dalam bentuk tabel, diagram batang, diagram garis, dan piktogram.

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada siklus ini adalah perencanaan yaitu menyusun RPP, menyiapkan lembar soal evaluasi yang berupa pilihan ganda sebanyak 10 butir soal, selanjutnya menyiapkan proses pembelajaran dan membuat lembar observasi guru dan siswa. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan RPP, peneliti menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran, peneliti menyusun pokok permasalahan.

Tabel 1. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus I

No.	Nilai KKM	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1.	≥ 75	8	50%	Tuntas
2.	< 75	8	50%	Tidak Tuntas
	Jumlah	16	100%	
	Nilai Maksimum		90	
	Nilai Minimum		50	
	Rata-rata		70	

Setelah pelaksanaan, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam refleksi ini, peneliti menganalisis hasil belajar berdasarkan nilai yang telah diperoleh siswa. Dengan menggunakan metode *Problem Based Learning* hasil belajar siswa mengalami peningkatan 50 % dengan nilai maksimum 90 , nilai terendah 50 dan rata-rata kelas 70. Dari hasil belajar tersebut masih banyak siswa yang belum memahami materi pengumpulan dan penyajian data dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum tercapai. Serta motivasi belajar matematika siswa masih kurang. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan yang harus dilakukan agar siswa mampu memahami materi pengumpulan dan penyajian data.

Siklus II

Pada siklus II ini, peneliti memperbaiki dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pengumpulan dan penyajian data melalui pendekatan *problem based learning*. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam kegiatan perencanaan siklus II, peneliti melakukan penyesuaian terhadap rencana pembelajaran sebelumnya berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Pada siklus II kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah membuat RPP dengan metode *problem based learning* dan perangkatnya dan menyiapkan soal evaluasi sebanyak 10 soal yang berbentuk pilihan ganda dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan aplikasi *Quizizz* dengan metode kertas. Selanjutnya pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat perkembangan siswa dalam menyajikan data dalam bentuk

tabel, diagram batang, diagram garis serta piktogram, dan kemampuan siswa dalam menafsirkan data. Peneliti juga melakukan observasi terhadap hasil belajar pada siklus II. Hasil belajar pada siklus II diperoleh hasil bahwa dari 16 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM ada 14 siswa (87,5%) sedangkan 2 siswa (12,5%) belum mencapai KKM.

Tabel 2. Distribusi Ketentusan Hasil Belajar Matematika Siklus II

No.	Nilai KKM	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1.	≥ 75	14	87,5%	Tuntas
2.	< 75	2	12,5%	Tidak Tuntas
Jumlah		16	100%	
Nilai Maksimum			100	
Nilai Minimum			70	
Rata-rata			86,25	

Setelah pelaksanaan pada siklus II, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Hasil belajar siswa dianalisis oleh peneliti dalam refleksi ini. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 27,5% sejak siklus I dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah. Pada siklus II, siswa memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk mengerjakan soal evaluasi. Waktu mengerjakan soal evaluasi siswa sangat antusias dan mereka lebih teliti dalam mengerjakan soal evaluasi karena nilai yang mereka peroleh terlihat di layar serta mereka juga mengetahui jawaban mereka salah atau benar. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz hasil belajar siswa meningkat. Pada siklus II nilai maksimum yang diperoleh siswa adalah 100 sedangkan nilai terendahnya 70. Untuk rata-rata kelas pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu 87,5. Dari data hasil belajar yang diperoleh menunjukkan 87,5% siswa telah tuntas, ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Tabel 3. Distribusi Ketentusan Hasil Belajar Matematika Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	5	31,25%	8	50%	14	87,5%
2	Tidak Tuntas	11	68,75%	8	50%	2	12,5%
Nilai Maksimum		90		100		90	
Nilai Minimum		40		50		70	
Rata-rata		56,25		70		87,25	

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar Matematika terkait materi pengumpulan dan penyajian data pada kelas V Semester II SDN Wonosari 2 tahun pelajaran 2022/2023. Menurut Junaidi (dalam Rodzikin & Cahya, 2023), kelebihan dari model PBL antara lain siswa berpartisipasi aktif untuk terampil memecahkan masalah, membantu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan siswa lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan karena mereka sendiri yang menemukan konsep-konsep tersebut. Hal ini senada dengan pendapat (Kulsum & M. Hidayat, 2023) bahwa pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar atau kualitas pembelajaran berupa aktivitas siswa dan hasil belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat membuat siswa berpikir kritis. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata siswa untuk dijadikan sebagai sumber dan sarana belajar sebagai usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, tanpa mengesampingkan pengetahuan atau konsep yang menjadi tujuan pembelajaran (Arie Anang Setyo et al., 2020). Dengan menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 70. Namun rata-rata hasil belajar siswa tersebut belum maksimal karena hanya 8 siswa dari 16 siswa yang ada pada kelas V yang memperoleh nilai diatas 75. Meskipun faktanya hanya 37,5% siswa yang tuntas dalam belajar. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Problem-Based Learning* belum digunakan secara maksimal.

Siklus ke II memperbaiki prestasi belajar siswa yang diupayakan lebih maksimal. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan benar dan maksimal. Peneliti juga menggunakan media aplikasi *Quizizz* untuk mengerjakan soal evaluasi. Pada waktu mengerjakan soal evaluasi, siswa merasa antusias dan tertantang untuk mengerjakannya. Aplikasi *Quizizz* memiliki fitur-fitur yang secara umum mempermudah proses pembelajaran baik yang dilalui oleh guru maupun siswa (Yuliana & Winanto, 2022). Menurut (Salsabila et al., 2020) *Quizizz* merupakan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ini terlihat hasil belajar siswa kelas V mengalami kenaikan pada siklus yang ke II. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 86,25 dengan presentase ketuntasan belajar 87,5%. Temuan dari penelitian sebelumnya (Novianti et al.,2022) semakin menguatkan kesimpulan yang dicapai, yang menyatakan bahwa siswa terlibat dalam pembelajaran aktif di kelas selain mendengarkan penjelasan guru ketika model PBL digunakan. Penggunaan model *Problem-Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa juga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal yang sama dapat disimpulkan dari temuan penelitian lain (Lider, yang menunjukkan

bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang dimungkinkan oleh aplikasi Quizizz memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Wonosari 2 pada mata pelajaran Matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus pada siswa kelas V SDN Wonosari 2 pada mata pelajaran matematika diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengumpulan dan penyajian data. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan setiap siklus. Sebelum diberi tindakan atau pra siklus rata-rata hasil belajar matematika sebesar 56,25 dan hanya 5 siswa atau 31,25% yang tuntas. Pada siklus I mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 70 dan ada 8 siswa atau 50% yang tuntas belajar matematika. Sedangkan pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 86,25 dan ada 14 siswa atau 87,5% yang tuntas belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arie Anang Setyo, S. P. M. P., P. M. F. S. P. M., & Zakiyah Anwar, S. P. I. M. P. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING* (Issue v. 1). YAYASAN BARCODE. <https://books.google.co.id/books?id=B4xCEAAAQBAJ>
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71–78.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40–47.
- James KPOLOVIE, P., Igho JOE, A., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73–100. www.arcjournals.org
- Kulsum, U., & M. Hidayat, M. M. S. R. P. M. (2023). *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*. Penerbit P4I.

- https://books.google.co.id/books?id=v_C9EAAAQBAJ
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester I Sd Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Mirayani, P., Widana, I. W., & Purwati, N. K. R. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem solving dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 7 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. *Widyadari*, 22(2), 429–438. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550337>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Niken Septantiningtyas, M. P., Jailani, M. D., & Husain, W. M. (2019). *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=XgIhEAAAQBAJ>
- Novianti, N., Sumarno, S., & Susanti, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning pada kelas V SDN 02 Temuireng Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 2821–2832.
- Purnamasari, M., Isman, J., Damayanti, A., & Ismah, I. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Konsep Bangun Ruang Materi Luas Dan Volume Balok Dan Kubus Menggunakan Metode Drill Sekolah Smp Islam Al-Ghazali Kelas Viii. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.45-52>
- Rodzikin, K., & Cahya, D. M. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI 4 PALEMBANG MELALUI MODEL PROBLEM BASED. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 10(1), 13–25.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53. <https://bit.ly/2MXn3xs>
- Yuliana, Y., & Winanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7378–7386. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>
- Zulkifli Muh. (2020). Analisis Data Kuantitatif “Efektivitas Metode Graphomotor Terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik.” *Al-Mujahidah*, 1(2), 104–117.

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 Sdn Wonosari 2

<https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v1i2.15>