

Efektivitas Penggunaan Model PBL (Problem Based Learning) Dengan Media Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun

Nia Fitraloka Safitri ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

✉ flokaania@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effectiveness of the PBL (Problem Based Learning) learning paradigm with the Quizizz Application media for fifth grade students at SD Negeri Banjarejo. A quasi-experimental design with a nonequivalent control group is the method of choice for this study. Experimental class students in this study used the PBL (Problem Based Learning) learning paradigm with the Quizizz application media while control class students used traditional learning using PPT media. The population of this study were students of grades A, B, and C at SD Negeri Banjarejo. Tests and documentation served as the main data collection method of the study. Statistical methods of data analysis use data that can be manipulated and will show correlations. Statistical t-test (Independent Sample T-test) was used. Based on the results of the T test and the level of significance for the PBL method using the Quizizz application and the Lecture method using the PPT application, namely Sing 0.000 0.05, then H₁ can be used to show that there are differences in the level of effectiveness of the PBL method at SD Negeri Banjarejo, Madiun City. Schools that use the Quizizz Application Method (PBL) with higher retention rates have better learning outcomes and more effective teaching methods.*

Keywords: PBL Method, Quizizz Application, Thematic

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan paradigma pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan media Aplikasi Quizizz untuk siswa kelas V di SD Negeri Banjarejo. Desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol nonequivalent adalah metode pilihan untuk penelitian ini. Siswa kelas eksperimen dalam penelitian ini menggunakan paradigma pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan media aplikasi Quizizz sedangkan siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran tradisional dengan menggunakan media PPT. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas A, B, dan C SD Negeri Banjarejo. Tes dan dokumentasi berfungsi sebagai metode pengumpulan data utama studi. Metode statistik analisis data menggunakan data yang dapat dimanipulasi dan akan menunjukkan korelasi. Statistik Uji-t (Uji-T Sampel Independen) digunakan. Berdasarkan hasil uji T test dan tingkat signifikansi untuk metode PBL menggunakan aplikasi Quizizz dan metode Ceramah menggunakan aplikasi PPT yaitu Sing 0,000 0,05 maka H₁ dapat digunakan untuk menunjukkan adanya perbedaan tingkat Efektivitas Metode PBL di SD Negeri Banjarejo Kota Madiun. Sekolah yang menggunakan Metode Pendekatan (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz yang memiliki tingkat retensi yang lebih tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik dan metode pengajaran yang lebih efektif.

Kata kunci: Metode PBL, Aplikasi Quizizz, Tematik



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Informasi tentang pernyataan masalah, kecanggihan, dan tolok ukur keberhasilan suatu negara semuanya disertakan dalam pendahuluan. Salah satu tantangan bangsa Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan yang selama ini dianggap menjadi masalah di negara maju dengan pendidikan yang maju. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu orang mencapai potensi penuh mereka melalui pembelajaran. Aspek terpenting dari keberadaan manusia adalah pendidikan, karena pendidikan memungkinkan orang memperoleh pengetahuan yang akan membantu mereka tumbuh sebagai individu dan mengeluarkan potensi alam dan lingkungannya untuk kemajuan masyarakat (Indriana, 2011).

Dengan munculnya globalisasi dan kemajuan teknologi yang cepat, pengetahuan menjadi lebih mudah diakses daripada sebelumnya berkat media sosial dan perluasan jangkauan informasi yang datang dari seluruh dunia. Setiap manusia memiliki peran penting dalam pendidikan untuk pembangunan masa depan. Menurut Nasution (2011), pendidikan adalah proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada pola pikir manusia yang diantisipasi oleh masyarakat untuk membantu masyarakat menangkapi kejadian lapangan aktual yang relevan langsung dengan tingkat satuan pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2005 memuat proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menghibur, dan memotivasi.

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan pada bulan April 2023 di SDN Banjarejo kota Madiun pada kelas V tahun pelajaran 2022/2023, kondisi pada saat Bulan Puasa bagi guru untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran kepada siswa sudah jarang ditemukan. menggunakan model pembelajaran. Dalam pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi dan hanya terpaku pada buku guru dan media siswa hanya menggunakan media power point. Dalam metode ceramah, siswa lebih banyak hanya mendengarkan pemaparan guru sehingga siswa diam, tidak aktif dan bermain sendiri. Soal atau tugas yang diberikan guru hanya menggunakan media kertas, belum dikemas semenarik mungkin sehingga siswa dalam proses mengerjakan soal masih cenderung tidak antusias.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu menggunakan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu siswa memahami konsep yang sulit sekalipun dalam waktu singkat. Hal ini penting terutama dalam pembelajaran tematik tentang udara bersih untuk kesehatan, dimana diharapkan dengan menggunakan metode yang menarik dan adaptif akan membantu siswa terhindar dari kebosanan selama pembelajaran berlangsung. Kajian Keefektifan Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Teknologi Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri Banjarejo Tahun Pelajaran 2022/2023, didasarkan pada temuan tersebut.

Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah nama dari pendekatan instruksional ini. Kurikulum memiliki masalah pembelajaran yang direncanakan untuk itu. Siswa yang memiliki pengetahuan sangat signifikan lebih mahir dalam memecahkan masalah, memiliki gaya belajar yang khas, dan dapat bekerja sama dalam kelompok (Pedagogik, Febriyanto, dan Yanto, 2016). Pembelajaran berbasis masalah (PBL) memanfaatkan skenario yang terjadi di dunia nyata untuk membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah (Ibrahim, M., dan M. Nur, 2010 Butcher, C., 2006).

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah Kesimpulannya, kegiatan pembelajaran PBM dimulai dengan proyek siswa yang mengharuskan mereka untuk mengatasi tantangan dunia nyata yang telah ditentukan atau disepakati sebelumnya. Proses penyelesaian masalah tersebut akan berdampak pada seberapa baik siswa mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan baru. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran sintaks seperti yang ditunjukkan pada tabel terlampir.

TABEL 1. *Sintaks Belajar PBL (Problem Based Learning)*

Fase Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Orientasi siswa kepada Masala	Menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan detail yang diperlukan, dan dorong partisipasi siswa dalam pemecahan masalah yang dipilih.

Fase 2 Mengorganisasikan siswa	mengorganisasi untuk siswa tugas belajar yang terkait dengan masalah ini.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang relevan, melakukan percobaan untuk mendapatkan penjelasan, dan memecahkan masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam membuat dan merencanakan karya yang relevan, termasuk laporan, model, dan proyek kelompok.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi pelajaran yang dapat dipetik dari mata pelajaran yang telah dipelajari, atau meminta agar kelompok melaporkan hasil pekerjaannya.

Langkah-langkah PBM yang dilaksanakan secara konsisten berpotensi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekaligus memungkinkan mereka mempelajari pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu.

Model PBL memiliki keunggulan yaitu meningkatkan relevansi pendidikan dengan kehidupan di luar sekolah, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan holistik karena masalah dipecahkan dari berbagai sudut pandang selama proses pembelajaran.

Siswa sering bergumul dengan pembelajaran

Karena pembelajaran berbasis masalah mengharuskan mereka menemukan data, menganalisisnya, membuat hipotesis, dan memecahkan masalah. Ini adalah salah satu kekurangan model PBL. Selain itu, anak-anak biasa mengalami kesulitan memilih masalah yang sesuai dengan tingkat pemikiran mereka. Selain itu, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, paradigma PBL memakan waktu lebih lama. Untuk membantu siswa mengatasi kesulitan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran, bantuan guru kepada mereka sangat penting dalam situasi ini.

Aplikasi Quizizz

Aplikasi kuis interaktif Quizizz dikembangkan di Santa Monica, California, di Amerika Serikat. Untuk semua siswa, Quizizz adalah program yang menawarkan pertanyaan-pertanyaan formatif dengan berbagai pilihan yang disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur (Education et al. n.d.). Menurut Purba dalam (Marunung & Nurhairani 2020), Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain dapat digunakan sebagai alat penyampaian informasi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dan siswa dapat memanfaatkan Quizizz. TK hingga mahasiswa di perguruan tinggi (Aliyah As et al. 2021).

Quizizz adalah sumber online yang menawarkan kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu belajar, dapat disimpulkan berdasarkan teori-teori tersebut di atas. Aplikasi Quizizz memiliki manfaat bagi guru dan pendidik karena mempermudah pembuatan kuis dan soal. Saat siswa menjawab pertanyaan atau kuis dengan benar, total poin dan peringkat mereka akan ditampilkan. Jika siswa salah menjawab kuis, jawaban yang benar ditampilkan sehingga mereka dapat mengoreksi sendiri. Pertanyaan ulasan akan ditanyakan pada sesi kesimpulan atau penutupan setelah diumumkan bahwa mereka telah selesai mengerjakan kuis.

Selain kelebihan, ternyata program Quizizz sebagai sarana pembelajaran memiliki beberapa kekurangan atau keterbatasan, antara lain jaringan atau internet yang terkadang bermasalah (Aliyah As et al. 2021). Siswa yang awalnya memiliki potensi peringkat teratas mungkin mengalami penurunan peringkat karena manajemen waktu yang buruk, dan jika mereka datang terlambat, mereka akan menghadapi kendala atau masalah tambahan. Saat bekerja, siswa dapat membuka tab baru, yang berarti siswa dapat masuk dengan mudah menggunakan yang lain untuk menemukan jawaban.

METODE

Desain penelitian penelitian ini yang bersifat kuantitatif adalah quasi eksperimen design dengan nonequivalent control group design (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini yang menggunakan populasi tunggal yaitu semua siswa, kelas V SD Negeri Banjarejo kelas VA, kelas VB, dan kelas VC masing-masing berjumlah 27 orang. Kelas V SD Negeri Banjarejo VA kelas eksperimen berjumlah 26 siswa, sedangkan kelas VB kelas kontrol berjumlah 27 siswa. Inkuiri ini menggunakan sampel ini.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini disebut cluster sampling, dan melibatkan pengambilan semua populasi menjadi sampel menggunakan pengukuran yang akurat untuk membedakan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Dokumentasi dan soal tes adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Soal dengan jumlah 35 soal indah dan diajarkan di sekolah VC SDN Banjarejo di wilayah Madiun. Tahap terakhir pemeriksaan adalah validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reabilitas. Setelah itu, dua puluh butir soal disajikan untuk digunakan sebagai tes dalam penyelidikan.

Strategi untuk analisis data yang dapat mengukur dan menunjukkan korelasi antara variabel independen dan dependen. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis merupakan uji prekursor data yang harus dilakukan sebelum melakukan analisis data. Uji-t adalah uji hipotesis yang digunakan.

HASIL PENELITIAN

Soal ujian dan dokumentasi menjadi sumber data penelitian. Soal instrumen yang akan digunakan sebagai post-test diuji oleh peneliti sebelum pengumpulan data. Dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, uji coba dilakukan di kelas VC SD Negeri Banjarejo Kota Madiun.

Hasil uji validitas instrumen tes diketahui terdapat 28 soal valid dan 7 soal tidak valid pada hasil uji validitas instrumen tes. Lampiran SPSS versi 23 digunakan untuk menguji validitas tes. Hasil pengujian tingkat kesukaran menggunakan Microsoft Excel dapat dijelaskan dengan adanya 13 soal dengan tingkat kesukaran mudah, 22 soal dengan tingkat kesulitan sedang, dan 0 soal dengan tingkat kesukaran yang menantang. Uji daya beda menghasilkan hasil sebagai berikut: 8 soal memiliki kriteria kurang, 11 soal memiliki kriteria cukup, 10 soal memiliki kriteria baik, dan 6 soal memiliki kriteria sangat baik. Microsoft Excel digunakan dalam perhitungan uji daya diferensial. Teknik Cronbach Alpha digunakan untuk mengukur reliabilitas, dengan instrumen dikatakan reliabel jika $> 0,794$ (Zahra, 2018). Instrumen tes hasil belajar reliabel ditunjukkan dengan skor uji reliabilitas sebesar 0,604 yang digunakan untuk memverifikasi validitas soal tes menggunakan SPSS 23.

Tabel 2 menampilkan hasil skor dan profil siswa. hasil dari tes sebelum dan sesudah kelas. Hasil kelas model (PBL) menggunakan media aplikasi Quizlet dan kelas metode ceramah menggunakan PowerPoint.

.TABEL 2. Hasil pre -test dan post-test Kelas Model (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz dan Kelas Metode Ceramah dengan PPT

Kelas	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre_PBL_Quizizz	50	40	90	1875	72.12	11.417	130.346
Post_PBL_Quizizz	20	70	90	2145	82.50	6.042	36.500
Pre_Ceramah_PPT	40	45	85	1790	66.30	11.059	122.293
Post_Ceramah_PPT	50	40	90	1980	73.33	10.377	107.692

Berdasarkan kelas Pre-Test Kelas Media Aplikasi Quizizz dengan Model PBL diperoleh jumlah nilai Pre-test Kelas media aplikasi Quizizz dengan Model PBL pre-test range = 26, post-test range = 20, pre-test minimum= 40, post-test minimum= 70, Maximum pre-test = 90, post-test = 90, SUM pre-test = 1875, SUM post-test = 2145, Mean Pre-test = 72.12, Mean Post-test =82.50, Std.Deviation Pre-test = 11.417, Std.Deviation Post-test = 6.042. Variance Pre-Test 130.346, Variance Pos-Test 36.500. Sedangkan Kelas Media PPT dengan Metode Ceramah pre-test range = 40, post-test range = 50, pre-test minimum= 45, post-test minimum= 40, Maximum pre-test= 85, post-test = 90, SUM pre-test =

1790, SUM *post-test* = 1980, Mean *Pre-test* = 66.30, Mean *Post-test* = 73.33 Std.Deviation *Pre-test* = 11.059, Std.Deviation *Post-test* = 10.377. Variance *Pre-Test* 122.293, Variance *Pos-Tes* 107.692.

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan terhadap nilai tes prestasi belajar Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 3 pada kelompok siswa yang melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Microsoft Teams dan prestasi belajar Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 3 pada kelompok siswa yang melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Whatsapp. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan kolmogorov-smirnov pada program SPSS 23.

TABEL 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Model (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz dan Kelas Metode Ceramah dengan PPT

Hasil Belajar Kelas	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic
<i>Pre-Tes PBL+Quiziz</i>	.882	26	.006	.882
<i>Post-Tes PBL+Quiziz</i>	.899	26	.015	.899
<i>Pre-Tes Ceramah+PPT</i>	.919	27	.038	.919
<i>Post-Tes Ceramah+PPT</i>	.854	27	.011	.854

hasil uji normalitas dari Kelas Model (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz dan Kelas Metode Ceramah dengan Media PPT *pre-test* menunjukkan bahwa nilai Sign Shapiro-Wilk *pre-test* kelas Pendekatan dari Kelas Model (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz = 0.006, *post-test* Pendekatan dari Kelas Model (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz = 0.015. *Pre-test* Pendekatan Metode Ceramah dengan Media PPT 0.038, *post-test* Pendekatan Metode Ceramah dengan Media PPT= 0.011. Kesimpulan dari distribusi ini yaitu menyatakan normal, karena nilai signifikan > 0.05. Artinya data dari Hasil *pre -test* dan *post-test* Kelas Model (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz dan Kelas Metode Ceramah dengan Media PPT berdistribusi normal.

Uji homogenitas akan diuji dalam penelitian ini adalah variansi dari dua sampel. Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS versi 23 adalah sebagai berikut

TABEL 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Levene Statistic
<i>Pre dan Post PBL_Quizizz</i>	2.826	1	51	.099	2.826
<i>Pre dan Post Ceramah_PPT</i>	1.356	1	51	.250	1.356

Uji Homogenitas Varian Sebagaimana dikemukakan di atas, nilai signifikansi (sig.) variabel hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan Metode Pembelajaran (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz dan Metode Perkuliahan Kelas dengan Media PPT adalah 0,099 dan 0,250. Jika sig. nilai > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data pada tes hasil belajar dua kelompok siswa yaitu yang melaksanakan Model 1 dan Model 2 lebih besar dari 0,05.

Uji hipotesis The Independent Samples Test adalah uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini. Tes digunakan untuk menilai hasil belajar siswa antara Metode Perkuliahan Kelas dengan Media PPT dan Model PBL dengan Media Aplikasi Quizizz. Berikut hasil perhitungan uji T menggunakan SPSS versi 23.

TABEL 5. Hasil Uji Hipotesis Uji T Independent Samples Test

Kelas	Sig.	Kesimpulan
Kelas PBL_Quizizz	.000	Ada perbedaan keefektifan antara Model (PBL) dengan Media Aplikasi Quizizz dan Kelas Metode Ceramah dengan Media PPT di SD Negeri Banjarejo kota Madiun
Kelas Ceramah_PPT	.000	

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji T test diperoleh nilai signifikansi Kelas metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz dan Kelas Metode Ceramah dengan Media PPT yaitu nilai Sing $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, dapat dikatakan bahwa artinya ada perbedaan keefektifan pembelajaran Metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz dan Metode Ceramah dengan Media PPT di SD Negeri Banjarejo Kota Madiun. Perhitungan uji T - Test menggunakan SPSS versi 23 secara lengkap terdapat pada lampiran. Berdasarkan hasil penelitian data maka penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan Pendekatan Metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz di kelas VA SD Negeri Banjarejo lebih efektif dari pada Kelas Metode Ceramah dengan Media PPT di kelas VB SD Negeri Banjarejo. Dapat dilihat di lampiran, pendekatan Pendekatan Metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz memiliki rerata pre-test = 71.12, nilai rerata post-test Pendekatan Pendekatan Metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz = 82.50. Sedangkan kelas dengan Kelas Metode Ceramah dengan Media PPT pre-test = 66.30, nilai rerata post-test Metode Ceramah dengan Media PPT = 73.33. Kelas dengan Pendekatan Metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz yang memiliki rerata yang lebih tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik dan pembelajaran yang digunakan lebih efektif. Pendekatan Pendekatan Metode (PBL) Dengan Media Aplikasi Quizizz adalah sebuah pendekatan belajar yang berbasis masalah dengan alat bantu dengan alat evaluasi Aplikasi Quizizz bertujuan untuk agar peserta didik semangat dalam belajar dan mendapatkn hasil yang diinginkan. Penerapan paradigma pembelajaran Problem Based Learning yang dibantu dengan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar materi tematik pada pembelajaran tema udara bersih untuk kesehatan, sesuai dengan semua data pendukung yang menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz dan presentasi PPT digunakan dalam aplikasi pembelajaran model learning process activities (PBL) dan metode perkuliahan ini. Siswa kelas V SD menggunakan tema udara bersih untuk kesehatan sebagai fokus pembelajaran ini. Pra dan pasca tes menggunakan program Quizizz dan pertanyaan tautan data yang diberikan di luar waktu kelas yang dijadwalkan digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini.

Berdasarkan penelitian ini menggunakan media aplikasi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran berlangsung model (PBL) dengan media aplikasi quizizz dan kelas metode ceramah dengan media PPT SD Negeri Banjarejo kota Madiun. Media Aplikasi aplikasi quiziz yang memiliki fitur-fitur seperti soal bergambar soal vidio soal suara dan banyak filter filterur agar siswa senang dalam menjawab soal dan belajar. SD Negeri Banjarejo Kota Madiun memiliki fasilitas untuk pembelajaran berbasis IT ini.

Penelitian memerlukan sarana prasarana yang harus memadai karena pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran daring siswa diharuskan memiliki gawai dan komputer fasilitas. SD Negeri Banjarejo Kota Madiun khususnya kelas V memiliki ruang komputer sebagai sarana prasarana yang lengkap. Secara spesifik penelitian dikatan berhasil jika siswa dapat memahami pembelajaran tematik tema 5 yaitu Udara Bersih bagi kesehatan mendapatkan hasil yang baik, keefektifan mempengaruhi dari hasil belajar

Lider, (2022). Dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning yang dibantu dengan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar matematika operasi hitung kelas V semester dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan diantara beberapa metode yang

ada pada saat melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, sesuai dengan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran pada pelajaran matematika. Dengan bekerja sama, kreatif, berinisiatif, bertukar pengetahuan, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berdebat, antara lain, model ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan model (PBL) dengan media aplikasi Quizizz lebih efektif dari pada menggunakan metode ceramah dengan media PPT disebabkan juga karena adanya beberapa kelebihan yang ada pada aplikasi Quizizz. Menurut Damayanti dan Mulyadi (2020), media pembelajaran melalui model (PBL) berbantu aplikasi Quizizz bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap topik perkuliahan dan mendorong mahasiswa untuk menggunakan pemikiran kritis saat menjawab pertanyaan.

SIMPULAN

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan Media Aplikasi Quizizz (PBL) lebih efektif daripada pembelajaran melalui Metode Ceramah dengan Media PPT ditinjau dari hasil belajar siswa pada topik 5, atau Udara Bersih untuk Kiata. Rata-rata prestasi belajar siswa setelah memanfaatkan pembelajaran metode ceramah dengan media PPT lebih rendah dari rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan pendekatan problem based learning (PBL) dengan media aplikasi Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As, Penggunaan, adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan Muhammad Sattar, Fatimah Hidayahni Amin, HjNurdiana MA Nawir Bahasa Inggris As, adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan, Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, and Bahasa Inggris. 2021. ©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran ©Muhammad Sattar. Vol. 3.
2. Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). Validitas Dan Reliabilitas Aliditas Dan Reliabilitas Penelitian. Jakarta: Mitra Wacana Media.
3. Kuliah, Mata, and Pengetahuan Bahan Makanan. n.d. Buku Model Problem Based Learning (PBL).
4. Lumbanraja, L. & Daulay, S. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Banyuwangi: Universitas PGRI Banyuwangi.
5. Masrinah, Enok Noni, Ipin Aripin, and Aden Arif Gaffar. n.d. PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS.
6. Nurcahyo, B. (2018). Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word Of Mouth (Wom) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion. Jakarta: Universitas Gunadarma
7. Pedagogik, Jurnal Riset, Budi Febriyanto, and Ari Yanto. n.d. " DWIJA CENDEKIA Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman."
8. Pendidikan, Jurnal, Dasar :. Jurnal, Tunas Nusantara, Herlina Pusparani, and M. Pd. n.d. "Herlina Pusparani : Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon 269 MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON." 2(2):269–79.
9. Rusmayani. (2019). Analisis Butir Soal Penilaian Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bintang Persada Tabanan-Bali. Bali: Sekolah Tinggi Agama Islam Denpasar Bali
10. Siyoto & Sodik, A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian, Kediri: Literasi Media Publishing
11. Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. Aceh: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng Meulaboh
12. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

13. Widarto (2013). Penelitian Ex Post Facto. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
14. Walenta, Rasmin, and Article Info. 2022. PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. Vol. 1. Senior, B., & Swailes, S. (2017). Inside management teams: Developing a teamwork survey instrument. *British Journal of Management*, 18, 138-153. doi:10.1111/j.1467-8551.2006.00507.x