



Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9

Yuliana^{1✉}, Adi Winanto²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

e-mail : 952021598@student.uksw.edu¹, adi.winanto@uksw.edu²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa Tema 9 Kelas IV SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart, setiap siklus terdiri dari tiga langkah yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan pertanyaan. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan proporsi kerjasama dan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa Kelas IV Tema 9 di SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022. Hal ini terlihat pada peningkatan kerjasama siswa dengan kelompok pada setiap pertemuannya, siklus I 66% dan siklus II mencapai 97% dan hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I ada 4 siswa yang tuntas atau 50%, sedangkan siklus II berjumlah Ada ada 6 siswa yang tuntas atau 75%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, Aplikasi Quizizz, kerja sama, hasil belajar.

Abstract

The purpose of this study was to find out whether the *Problem Based Learning* learning model assisted by the Quizizz application could improve collaboration and learning outcomes for Theme 9 Students of Class IV SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Year 2021/2022. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The PTK model used is the Kemmis and Mc Taggart model, each cycle consisting of three steps, namely planning, action and observation, and reflection. The research instrument used observation sheets and questions. The analytical technique used is quantitative descriptive technique by comparing the proportion of cooperation and learning outcomes in each cycle. The results showed that the use of the *Problem Based Learning* learning model assisted by the Quizizz application could improve collaboration and learning outcomes for Theme 9 Class IV Students at SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Year 2021/2022. This can be seen in the increase in student collaboration with groups in each meeting, cycle I 66% and cycle II reached 97% and student learning outcomes who completed in cycle I there were 4 students who completed or 50%, while cycle II totaled There are 6 students who complete or 75%. This proves that learning using the *Problem Based Learning* model can improve student learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning* Model, Quizizz Application, cooperation, learning outcomes.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
21 Oktober 2022	22 November 2022	15 November 2022	1 Desember 2022

Copyright (c) 2022 Yuliana, Adi Winanto

✉ Corresponding author :

Email : 952021598@student.uksw.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Fokus rencana pendidikan tahun 2013 adalah pada siswa. Siswa diharapkan telah menguasai keterampilan 4C sebelum memasuki abad 21. Kompetensi tersebut antara lain sebagai berikut; *Communication, Collaboration, Critical Thinking and problem solving, and Creative and Innovative* (Citra & Rosy, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki kegiatan pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Firdaus & Badriyah, 2018). Berbekal dari pembelajaran daring berbagai macam aplikasi seperti whatsapp, zoom, google form, maupun quizizz guru bisa memanfaatkan aplikasi tersebut dalam pembelajaran di sekolah. Namun dalam pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku masih ada peserta didik yang belum mampu menerapkan materi sumber energi dan perubahan energi di sekitarku dalam aktivitas sehari-hari (Hajar, 2013). Dalam pembelajaran ini tidak hanya guru yang kurang menggali pengetahuan peserta didik namun peserta didik juga kurang aktif dan bekerja sama dalam kelompok sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan saat mengerjakan soal evaluasi peserta didik masih ada yang mendapat nilai kurang dari KKM yaitu 75. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Krandon Lor 02 pada pembelajaran tema 9 dari 8 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar baru 4 peserta didik atau 50% dengan KKM > 75.

Peneliti tergerak untuk mencari perbaikan setelah melihat hasil yang dicapai siswa serta penyebab kegagalan yang dialami siswa. Siswa kelas IV SDN Krandon Lor 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang semester 2 2021/2022 dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajarnya dengan pembelajaran tema 9 dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi quizizz. Kesimpulan ini dapat ditarik berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang terjadi. PBL adalah singkatan dari problem-based learning, yaitu suatu metode pengajaran di mana siswa diberi tantangan untuk dipecahkan sendiri (Lider, 2022). Siswa akan mendapatkan pengalaman dalam mengatasi masalah realistik sebagai bagian dari proses pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yang menekankan pada penggunaan komunikasi, kolaborasi, dan sumber daya yang ada untuk mengembangkan ide dan kemampuan penalaran deduktif mereka (Dewi, 2019);(Azizah et al., 2020). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mampu membangkitkan motivasi belajar serta kerja sama dalam sebuah kelompok sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Winarti & Indawati, 2021). Hal ini dapat didukung dengan penggunaan aplikasi seperti aplikasi quizizz yang merupakan media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat menambahkan gambar pada setiap mata pelajaran bahkan dapat menggunakan gambar lucu untuk setiap soal (Maharani et al., 2022).

Pembelajaran harus menjadi inti dari setiap pengalaman belajar yang menekankan pada penguasaan keterampilan. Pembelajaran yang digunakan saat ini dikenal dengan pembelajaran tematik terpadu. Jenis pembelajaran ini didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan konsep pembelajaran dengan tema yang menghubungkan berbagai topik pelajaran yang berbeda untuk menyajikan siswa dengan pengalaman yang memiliki makna bagi mereka (Firdaus & Badriyah, 2018). Siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang berfokus pada siswa yang memanfaatkan pendekatan pembelajaran tematik. Hal ini memungkinkan siswa untuk dapat berpikir kritis, aktif, dan kreatif ketika menyampaikan informasi untuk pemecahan masalah dan ketika memecahkan masalah itu sendiri (Prasetya & Kuswandi, 2018);(Winarti & Indawati, 2021). Siswa didorong untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka di ruang kelas bila memungkinkan. Dalam upaya meningkatkan pengalaman dan hasil pendidikan siswa secara keseluruhan, salah satu sifat yang perlu dibina di dalamnya adalah kerjasama (Idris et al., 2019). Menurut Rukiyati, dkk dalam Prasetya & Kuswandi (2018) "Setiap siswa di sekolah dasar harus memprioritaskan pengembangan karakter kerjasama karena pengembangan sifat ini memungkinkan siswa untuk belajar bagaimana memahami, mengalami, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Kerjasama dapat diartikan sebagai suatu bentuk interaksi yang berlangsung antara dua orang atau lebih dengan tujuan bersama untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, setiap peserta didik pasti mengharapkan hasil belajar yang baik. Jika proses belajar tidak optimal maka hasil belajar yang didapatkan juga kurang optimal. Sudjana (2011) menyatakan "Kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil menerima pengalaman belajarnya disebut sebagai hasil belajar". Menurut Gagne (dalam Kusnandar, 2019) "Hasil belajar adalah pembentukan konsep, khususnya kategori yang kita tetapkan untuk rangsangan di lingkungan. Kategori ini menyediakan skema terorganisir untuk mengasimilasi rangsangan baru dan menentukan di dalam dan di antara kategori. Penilaian hasil belajar dapat mengacu pada suatu kegiatan atau metode. Ini adalah cara untuk menentukan tidak hanya apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau tidak, tetapi juga proses pembelajaran yang telah dipraktikkan. Pada tahap prosedur ini, seorang guru diharapkan dapat memilih pendekatan dan metode evaluasi, selain menyiapkan alat evaluasi, mengolah hasil evaluasi, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari evaluasi (Puspitasari et al., 2020). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa melalui berbagai metode tes dan non tes sebagai hasil dari proses penilaian. Proses ini melibatkan mengamati aktivitas yang dilakukan siswa dan guru saat melakukan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi hasil pengamatan ini melalui penggunaan ujian tertulis yang disebut sebagai tes formatif (M. Hasanah & Fitria, 2021). Dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perolehan nilai kompetensi yang dicapai siswa berdasarkan nilai proses dan nilai hasil belajar, atau sebaliknya. Hasil belajar dibandingkan dengan kriteria tertentu, yaitu KKM, untuk mengetahui nilai kompetensi yang dicapai siswa (Wulandari & Suparno, 2020).

Salah satu model pembelajaran yang perlu diterapkan agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal adalah model pembelajaran problem based learning (PBL). Hal ini diperlukan agar diperoleh hasil belajar yang maksimal.

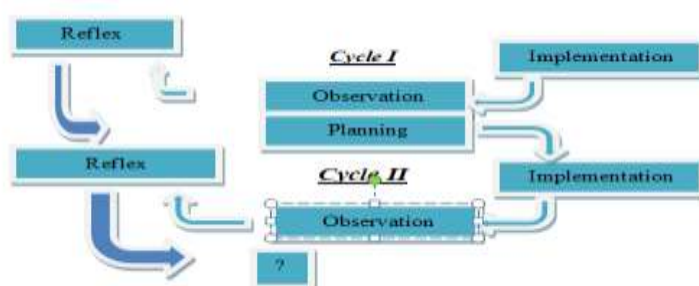
Kumpulan informasi statistik ini ditawarkan untuk diunduh dalam format spreadsheet excel. Menggunakan aplikasi Quizizz ini sangat membantu guru dalam proses penyampaian pesan kepada siswa khususnya melalui kuis interaktif. Fitur "Pekerjaan Rumah" memungkinkan guru memberikan tugas evaluasi dengan batas waktu yang ditentukan, sehingga penggunaan aplikasi Quizizz ini sangat bermanfaat bagi guru (U. Hasanah et al., 2021). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lider, (2022) Berikut adalah temuan dari investigasi tersebut. Temuan awal menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 61,00, dan hanya 45% tugas klasikal yang diselesaikan. Pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 73,45 dengan ketuntasan klasikal 68%, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 83,97 dengan ketuntasan klasikal 94%. Berdasarkan hasil penelitian, maka prestasi belajar matematika siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit Tahun Pelajaran 2020-2021 pada materi Operasi hitung Campuran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan oleh aplikasi Quizizz. Ini adalah rekomendasi yang dibuat berdasarkan temuan penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang muncul serta model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi quizizz yang mampu meningkatkan kerja sama dalam kelompok serta hasil belajar yang meningkat maka muncul keinginan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Dapat Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9 Peserta didik Kelas IV SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022". Berdasarkan informasi latar belakang dan definisi masalah yang diberikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah siswa kelas 9 SDN Krandon Lor 02 semester 2 dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz? " Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas IX SDN Krandon Lor 02 semester 2 tahun 2021/2022 berdasarkan rumusan masalah. yang telah disajikan. Masyarakat

umum harus mendapatkan manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, khususnya di bidang pendidikan.

METODE

Penyelidikan ini dilakukan di SDN Krandon Lor 02 Kecamatan Suruh yang berada di Kabupaten Semarang. Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2021/2022 yang merupakan periode waktu yang dimaksud. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Ada total delapan siswa, dengan tiga siswa laki-laki dan lima siswa perempuan menjadi sampel. Penelitian tindakan kelas merupakan metode yang digunakan untuk penelitian (PT). Penelitian ini menggunakan model spiral PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Menurut model ini, setiap siklus atau bagian dari penelitian terdiri dari tiga langkah: persiapan, kegiatan dan observasi, dan refleksi Ariyani & Kristin, (2021); Hasyda & Djenawa, (2020).



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis & MC Taggart

Dalam proyek penelitian khusus ini, metode pengumpulan data untuk hasil belajar meliputi tes dan non-tes. Teknik yang digunakan dalam tes adalah yang digunakan untuk mengukur unsur-unsur kognitif, sedangkan teknik yang tidak digunakan dalam tes adalah yang digunakan untuk mengukur aspek afektif dan psikomotorik. Teknik non tes dilaksanakan pada seluruh proses pembelajaran, dari awal sampai akhir, sedangkan teknik tes hanya disajikan pada akhir pembelajaran, setelah proses pembelajaran keenam selesai, atau pada akhir siklus pertama dan siklus kedua. Kombinasi pengujian dan non-pengujian mengarah pada penemuan instrumen penelitian. Tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif dalam kaitannya dengan penguasaan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan instruksional. Lembar observasi partisipatif digunakan dalam penelitian ini sebagai alat pengumpulan data selain melalui pengujian. Dalam upaya penelitian ini, teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk tujuan analisis data (Sugiyono, 2017). Ini tentang peningkatan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam siklus berdasarkan frekuensi, dan teknik ini digunakan untuk menganalisis data sesuai dengan gambar. Informasi yang berupa angka-angka dan disebut sebagai data kuantitatif tersebut diolah untuk menentukan skor rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase siswa yang tuntas. sedang belajar. Pengolahan data kuantitatif melibatkan komputasi penyajian data yang sangat sebanding dengannya. Setelah itu, hasil pengolahan data tersebut dilakukan uji unik (perbandingan) dengan menganalisis perbedaan dan persamaan kondisi pada siklus I dan II. Uji komparasi menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan baik kualitas pengajaran yang telah diberikan oleh guru maupun hasil belajar yang telah ditunjukkan oleh siswa sebagai akibat langsung dari pengajaran yang telah diberikan (Handayani & Muhammadi, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada dua siklus berbeda yang digunakan untuk melakukan penelitian ini. Setiap siklus dimulai dengan pembuatan perangkat pembelajaran. RPP dengan desain pembelajaran PBL, materi pembelajaran dengan topik

9, media pembelajaran berupa powerpoint, LKPD, dan penilaian pembelajaran melalui aplikasi Quizizz hanyalah beberapa sumber belajar mengajar yang tersedia. Penerapan perangkat pembelajaran selama setiap siklus terdiri dari enam kali pertemuan. Setiap pertemuan melibatkan penyelesaian tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, yang memerlukan tindakan dan observasi, dan refleksi.

Siklus I dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Krandon Lor 02 dari tanggal 20 sd 26 April 2022. Berikut daftar hal-hal yang telah dilakukan sebagai bagian dari proses perencanaan: 1) merakit kisi-kisi soal; 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan metodologi Problem Based Learning; 3) menyiapkan lembar evaluasi online; dan 4) mengembangkan lembar observasi siswa. Kegiatan yang dilakukan selama tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut: (1) membawa segala persiapan ke kelas; (2) Pembelajaran pendahuluan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan pembelajaran, yang meliputi pengenalan diri di depan kelas, kehadiran siswa, mendorong siswa untuk bekerja keras dalam belajar, terlibat dalam apersepsi, dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang sedang dipelajari. tertutupi; (3). Selesaikan pembelajaran yang diperlukan; (4). Selesaikan latihan penutup pembelajaran yang diperlukan. (Syafei & Silalahi, 2019);(Robiyanto, 2021). Pelajaran harus diakhiri dengan salam perpisahan. Menganalisis hasil belajar Siklus I, melakukan penilaian proses melalui kegiatan observasi kooperatif. Peningkatan data observasi siswa dari pertemuan siklus satu, dua, tiga, empat, dan lima ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Observasi Kerja Sama Peserta Didik Siklus I, Pertemuan 1, Pertemuan 2, Pertemuan 3, Pertemuan 4, dan Pertemuan 5

Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan
1	2	3	4	5
34/92	44/92	48/92	54/92	61/92
37%	48%	52%	59%	66%

Berdasarkan tabel 31 di atas maka dapat disimpulkan hasil observasi kerja sama peserta didik mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan. Dari hasil belajar siklus I peserta didik kelas IV SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022 berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Tema 9 Siklus I

No.	Skor Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	<75	4	50%
2	75 – 83	2	25%
3	84 – 92	1	12,5%
4	93 – 100	1	12,5%
	Jumlah	8	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa pembelajaran masih belum efektif, seperti yang ditunjukkan oleh empat siswa yang tidak menyelesaikan latihan pembelajaran dengan tingkat ketuntasan 50% (KKM > 75). Tingkat penyelesaian tes siklus pertama untuk siswa menerima proporsi 50% juga. Peneliti harus menerapkan strategi pembelajaran berdasarkan data yang telah dikumpulkan agar siswa, khususnya siswa kelas IV SDN Krandon Lor 02, mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sebagai tanda bahwa siklus I berhasil, maka kegiatan pembelajaran ini akan dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II dijadwalkan berlangsung pada 13-20 Mei 2022 di tempat kelas IV SD Negeri Krandon Lor 02. Berikut adalah daftar hal-hal yang telah dilakukan sebagai bagian dari proses perencanaan: 1) mengatur kotak pertanyaan; 2) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah; 3) membuat formulir evaluasi online; dan 4) membuat formulir observasi siswa. Kegiatan berikut dilakukan selama fase implementasi:

Membawa semua bahan yang diperlukan ke kelas adalah langkah pertama. Langkah kedua adalah memulai pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran pendahuluan, yang meliputi penyambutan siswa, kehadiran siswa, mendorong mereka untuk bekerja keras di kelas, melakukan apersepsi, dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan sejauh mana materi yang diajarkan. Langkah ketiga dan keempat adalah melakukan pembelajaran inti dan kegiatan pembelajaran penutup. Di akhir kelas, ucapkan selamat tinggal. Ikut serta dalam kegiatan observasi kooperatif untuk melakukan evaluasi proses, kemudian mereview hasil pembelajaran ini pada Siklus II. Grafik di bawah ini menunjukkan bagaimana peningkatan nilai observasi siswa dari siklus II ke pertemuan 1, 2, 3, 4, dan 5:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Observasi Kerja Sama Peserta Didik Siklus II. Pertemuan 1, Pertemuan 2, Pertemuan 3, Pertemuan 4, dan Pertemuan 5

Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Pertemuan 5
68/92	76/92	79/92	83/92	89/92
74%	82%	86%	90%	97%

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat disimpulkan hasil observasi kerja sama peserta didik mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan. Dari hasil belajar siklus II peserta didik kelas IV SDN Krandon Lor 02 Semester 2 Tahun 2021/2022 berikut ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Tema 9 Siklus II

No.	Skor Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
1	<75	2	25%
2	75 – 83	1	12,5%
3	84 – 92	2	50%
4	93 – 100	3	37,5%
	Jumlah	8	100%

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebaran hasil belajar tema 9 tampak berdistribusi merata. Pembelajaran telah berhasil, ditunjukkan oleh dua siswa dengan persentase 25% yang tidak menyelesaikan kegiatan pembelajaran (KKM > 75). Sedangkan persentase ketuntasan tes siswa pada siklus II adalah 75%.

Hasil penelitian pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan action learning pada siswa kelas IV SDN Krandon Lor 02 semester 2 tahun 2021/2022 menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II. Tabel 3.5 menampilkan temuan penelitian terkait kolaborasi dan hasil belajar. Perbandingan Hasil Observasi Kerjasama Siswa Siklus I Pertemuan 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan Siklus II Pertemuan 1, 2, 3, 4, dan 5 Tabel 6 di bawah ini membandingkan hasil belajar Tema 9 Siklus I dan II.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Observasi Kerja Sama Peserta Didik Siklus I, Pertemuan 1, Pertemuan 2, Pertemuan 3, Pertemuan 4, dan Pertemuan 5 dan Siklus II Pertemuan 1, Pertemuan 2, Pertemuan 3, Pertemuan 4, dan Pertemuan 5

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Pertemuan 5
I	34/92	44/92	48/92	54/92	61/92
	37%	48%	52%	59%	66%
II	68/92	76/92	79/92	83/92	89/92
	74%	82%	86%	90%	97%

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Tema 9 Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
1	Tidak Tuntas	4	50%	2	25%
2	Tuntas	4	50%	6	75%
	Jumlah	8	100%	8	100%

Berdasarkan tabel perbandingan kerjasama pada tabel 5 terlihat adanya peningkatan kerjasama siswa dengan kelompok pada setiap pertemuan; siklus I sebesar 66% dan siklus II sebesar 97%; dan hasil belajar pada tabel 6 dapat menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas isi. Pada tindakan siklus pertama, ada empat siswa yang telah menyelesaikan pelajaran Tema 9, yang sesuai dengan tingkat ketuntasan lima puluh persen; namun pada siklus kedua, jumlah siswa yang telah menyelesaikan pelajaran meningkat menjadi enam, yang sesuai dengan tingkat ketuntasan tujuh puluh lima persen. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan berbasis pemecahan masalah, yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah, dapat menyebabkan peningkatan hasil akademik bagi siswa.

Pembahasan

Siswa dapat menjadi lebih terlibat, kreatif, dan inovatif melalui penggunaan model pembelajaran ini, yang dapat meningkatkan hasil mereka dalam pembelajaran tematik. Menurut Ridwan dalam Kristiana & Radia (2021) Pembelajaran yang diberikan dengan menghadirkan masalah, mengajukan pertanyaan, memungkinkan eksplorasi, dan menghasilkan wacana dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah (PBL). Menurut Duch (2014:130) menyatakan bahwa *Problem-Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pengajaran yang bercirikan masalah nyata sebagai kerangka bagi siswa untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan, PBL merupakan singkatan dari model pengajaran yang dikenal dengan *Problem-Based Learning*. Permasalahan yang diteliti dalam penerapan paradigma pembelajaran ini seharusnya adalah kesulitan kontekstual yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut, sesuai dengan pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam buku “Materi Keguruan Implementasi Kurikulum 2013” (2014, halaman 28) :

1. Fase 1: Memperkenalkan siswa pada masalah
2. Fase 2 :Membuat siswa terorganisir untuk mendefinisikan masalah adalah fase dua.
3. Fase 3: Mengawasi penelitian individu dan kelompok
4. Fase 4: Kembangkan proyek dan kirimkan
5. Fase 5: Menganalisis dan menilai metode pemecahan masalah pada Tahap 5.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu penerapan model pembelajaran dengan menarik perhatian siswa dalam sesi belajar kelompok. Akibatnya, penggunaan sumber belajar berbasis TIK dikombinasikan dengan penggunaan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah, khususnya Quizizz, aplikasi web untuk membuat game kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Siswa dapat menggunakan program ini di mana pun mereka berada secara fisik. Citra dan Rosy (2020) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, menurut informasi yang diberikan kepada kami, yang menggabungkan aktivitas multipemain ke dalam kelas untuk membuat pembelajaran lebih menghibur dan menarik Wibawa, Astuti, dan Pangestu (2019) disebutkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki fitur-fitur yang secara umum dapat

mempermudah proses pembelajaran baik yang dilalui oleh guru maupun siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz berpotensi digunakan untuk pembelajaran yang inovatif.

Aplikasi yang dikenal dengan Quizizz ini dapat memberikan bantuan kepada pendidik dalam proses pembuatan kuis untuk diselesaikan siswa dengan cara menggabungkan dengan kode yang tersedia. Pemain melihat pilihan pertanyaan dan jawaban di layar mereka sendiri saat menggunakan aplikasi, sehingga dapat digunakan tanpa menggunakan proyektor. Membuka aplikasi Quizizz.com, siswa memasukkan nama dan kode permainan untuk mendaftar kegiatan (Djonmiarjo, 2020). Karena urutan soal yang berbeda untuk setiap siswa, maka sulit bagi pemain untuk mencontek dalam game ini. Quizizz mampu memberikan data statistik kinerja siswa dan melacak jumlah siswa yang menjawab soal-soal yang dibuat, yang merupakan salah satu fitur yang dimilikinya (Lider, 2022).

SIMPULAN

Siswa kelas IV SDN Krandon Lor 02 Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang semester 2 2021/2022 dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajarnya dengan pembelajaran tema 9 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi quizizz. Kesimpulan ini dapat ditarik berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang terjadi. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan kerja sama dalam kelompok dan hasil belajar dari siklus I dan siklus II berdasarkan ketuntasan belajar. Persentase kerja sama dari pelaksanaan siklus I sebesar 66% dan siklus II sebesar 97% serta persentase hasil belajar peserta didik memperoleh ketuntasan dari pelaksanaan siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 75%. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi quizizz dapat meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Azizah, Z., Taqwa, M. R. A., & Assalam, I. T. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Menggunakan Instrumen Berbantuan Quizizz. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/10.23971/eds.v8i2.1707>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(10), 1298–1313.
- Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Firdaus, F. M., & Badriyah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Betawi Untuk Meningkatkan Logical Intelligence Siswa Sd Islam Taman Qur'aniyah Jakarta Selatan. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.2727>
- Hajar, I. (2013). Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk Sd/Mi. *Yogyakarta: Divapress*.
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sd. *E-Jurnal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(5), 79–88.
- Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 6 Desember 2022
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 7386 *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9 - Yuliana, Adi Winanto*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>
- Ipa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1509–1517.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.968>
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Ips Smp Taruna Kedung Adem. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 43.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>
- Hasyda, S., & Djenawa, A. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Picture And Picture Bermedia Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosoal Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 696–706. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.414>
- Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 58–63.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21849>
- Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 818–826.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Belajar Ipa. *Madrascience: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1(1), 17–30.
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester 1 Sd Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 3(1), 189–198.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Maharani, D., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2022). *Desain E-Lkpd Berbasis Case Based Learning (Cbl) Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Materi Persamaan Lingkaran*. Pendidikan Matematika.
- Prasetya, A. Y. W. N., & Kuswandi, D. (2018). Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1423–1427.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11751>
- Puspitasari, R. P., Sutarno, S., & Dasna, I. W. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(4), 503. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13371>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114–121.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,Cv.
- Syafei, M., & Silalahi, J. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Pariaman. *Cived*, 5(4).
<https://doi.org/10.24036/cived.v5i4.102483>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application As A Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Winarti, L., & Indawati, N. (2021). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Nilai Karakter Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Tema 6 Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 5(1), 289–300.
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>