

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Desimal dan Bilangan Bulat Kelas V SD Negeri 35 Palembang**

Ranti Purnamasari<sup>1</sup>, Misdalina<sup>2</sup>, BZ. Septeyawan Abdullah<sup>3</sup>  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia  
[antinganarclub1234@gmail.com](mailto:antinganarclub1234@gmail.com)<sup>1</sup>, [misdalina@univpgri-palembang.ac.id](mailto:misdalina@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[septeyawanabdullah@gmail.com](mailto:septeyawanabdullah@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Kata Kunci:**

*Problem Based Learning, Quizizz, Bilangan Desimal, Bilangan Bulat, Sekolah Dasar.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan desimal dan bilangan bulat di kelas V SD Negeri 35 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode penelitian eksperimen dipilih untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*) terhadap variabel dependen (*hasil*) dalam kondisi yang terkontrol. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas 5C yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 5A yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes akhir (*posttest*) yang berupa soal pilihan ganda, yang dirancang untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t, dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 0,001, yang dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0,05 pada tingkat signifikansi 5%. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.

### **Abstract**

### **Key Word:**

*Problem Based Learning, Quiz, Decimal Numbers, Integers, Elementary School.*

This research aims to determine the effect of the *Problem Based Learning* (PBL) learning model assisted by the *Quizizz* application on student learning outcomes in decimal and whole number material in class V of SD Negeri 35 Palembang. This research uses quantitative methods with an experimental approach. The experimental research method was chosen to determine the effect of the independent variable (*treatment*) on the dependent variable (*outcome*) under controlled conditions. The research subjects consisted of two classes, namely class 5C with 28 students as the experimental class and class 5A with 23 students as the control class. The data collection technique was carried out through a final test (*posttest*) in the form of multiple choice questions, which were designed to measure students' mathematical problem solving abilities. Data analysis was carried out using the *t*-test, by first conducting a prerequisite test. The results of the hypothesis test show that the  $t_{count}$  value is 0.001, which is compared with the  $t_{table}$  value of 0.05 at a significance level of 5%. Based on these results it can be concluded that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. The conclusion that can be drawn is that there is a significant influence of the problem-based learning model on the mathematics learning outcomes of class V students at SD Negeri 35 Palembang.

Copyright © 2024 Ranti Purnamasari, Misdalina, BZ. Septeyawan Abdullah  
This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Definisi Pendidikan dalam arti luas, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Sementara itu pengertian pendidikan dalam artian sempit, Pendidikan merupakan upaya hasil yang

diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa.

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar, sampai dengan pendidikan menengah atas. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan/keahlian berpikir tingkat tinggi, higher order thinking skill (HOTS). Hal ini menyebabkan matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti oleh sebagian peserta didik, yang menjadikan sebagian pendidik dan peserta didik merubah haluan tujuan pembelajaran matematika, dari mencapai HOTS menjadi hanya lulus UN (AL Khawarizmi, 2017, p. 21). Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian, menyelesaikan model, dan memberi solusi yang tepat (Yayan Sofyan, 2021, p. 129).

Observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 35 Palembang siswa perlu diajarkan berulang-ulang pada materi yang sedang diajarkan sehingga siswa tidak termotivasi untuk menerima pembelajaran. Hal ini terjadi karena model pembelajaran, media pembelajaran atau cara pengajaran yang dilakukan tidak efisien terhadap hasil belajar siswa, dan siswa juga kurang memahami konsep pada materi pembelajaran yang sedang berlangsung, tidak memahami materi sehingga kurang dalam menguasai materi. Berdampak pada mata pelajaran Matematika yang menunjukkan bahwa dari jumlah 23 orang siswa kelas V terdapat 11 orang yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang akan digunakan agar siswa tidak cepat bosan atau jenuh pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti memiliki keterlibatan langsung dengan berperan sebagai guru IPA khususnya berada di dalam kelas V pada materi ekosistem. Dalam penelitian ini menggunakan media interaktif quizizz dimana siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016, p. 45).

Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut maka penggunaan model pembelajaran PBL sudah tuntas, karena secara keseluruhan dari jumlah siswa sudah mampu menyelesaikan soal-soal, mencapai indikator dan tujuan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Wardani (2018). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model PBL sangat berpengaruh untuk peningkatan hasil belajar siswa pada materi keragaman sosial budaya berdasarkan penampakan alam. Siswa secara kritis akan mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan serta melakukan penyelidikan untuk memecahkan masalah sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah. Kelebihan model pembelajaran PBL diantaranya adalah pemecahan masalah dalam model PBL cukup bagus untuk memahami materi pembelajaran, pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran dapat menantang kemampuan siswa, model PBL dapat meningkatkan aktivitas selama proses pembelajaran, model PBL dapat membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, model PBL dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggungjawab dalam proses pembelajarannya masing-masing, model PBL dapat membantu siswa untuk memahami hakikat belajar sebagai cara berfikir dan bukan hanya untuk sekedar mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, model PBL dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, model PBL memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata, dan model PBL dapat merangsang siswa untuk belajar secara berkelanjutan (Asriningtyas et al. Yulianti & Gunawan, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap (Suherman, 2022, p. 11)

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang termuat dari kurikulum 2013. Yang mana model pembelajaran ini mengorientasikan siswa pada masalah, kemudian siswa dirangsang untuk belajar dari masalah yang akan diselesaikan, membimbing

penyelidikan masalah baik secara individu dan kelompok, mengembangkan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Ailanda dan Widyastuti, 2021, p. 1121)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran akan memudahkan proses belajar mengajar. Media yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan tentu akan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu pembaruan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa seperti menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi untuk menjawab tantangan pada era revolusi industri seperti saat ini. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi yaitu *Quizizz* (Solikah, 2023, p. 33)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran akan memudahkan proses belajar mengajar. Media yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan tentu akan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu pembaruan untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa seperti menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi untuk menjawab tantangan pada era revolusi industri seperti saat ini. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi yaitu *Quizizz* (Solikah, 2023, p. 33).

## METODE

Peneliti menggunakan metode *True Eksperimental Design*, ciri utama dari metode ini adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random. (Sugiyono, 2022, p. 116). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian jenis *Posttest-Only Control Design*.

|   |   |    |
|---|---|----|
| R | X | O1 |
| R |   | O2 |

(Sugiono, 2022, p. 116)

Keterangan :

O1: Posttest Kelas Eksperimen

O2: Posttest Kelas Kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan Model PBL

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 35 Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan random sampling dan ada 2 kelas yaitu kelas 5C yang terdiri dari 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 5 A yang terdiri dari 23 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam pelaksanaan kajian berupa Tes. Sementara untuk pengujian instrument meliputi pengujian validitas dan reabilitas instrument (Sugiyono, 2022, p. 226). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan metode statistik inferensial uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 35 Palembang, yang berlokasi di Jl. Pangeran Sido Ing Lautan No. 35, Kelurahan 35 Ilir, Kecamatan Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan, dengan kode pos 30146. Proses penelitian dilakukan dalam dua tahap utama, yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti mengadakan diskusi dengan guru-guru kelas V A dan V C untuk menyusun rencana rinci serta menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat oleh para ahli pendidik yang sudah dirancang dalam bentuk soal. Pada instrumen penelitian, peneliti menggunakan 10 soal pilihan ganda, kemudian peneliti menggunakan soal untuk melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PBL ( *Project Based Learning* ). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sd Negeri 35 Palembang yang berjumlah 28 siswa dikelas eksperimen dan 23 siswa dikelas kontrol. Berikut hasil nilai

posttest siswa kelas V kelas eksperimen dengan model pembelajaran PBL ( *Project Based Learning* ) dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) yang disajikan pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai posttest kelas kontrol

| Interval | Frekuensi | Persentase |
|----------|-----------|------------|
| 20       | 3         | 13%        |
| 26       | 1         | 4%         |
| 32       | 0         | 0%         |
| 39       | 2         | 9%         |
| 45       | 5         | 22%        |
| 52       | 0         | 0%         |
| 59       | 6         | 26%        |
| 66       | 4         | 17%        |
| 72       | 0         | 0%         |
| 78       | 1         | 4%         |
| 84       | 0         | 0%         |
| 90       | 1         | 4%         |
| 96       | 0         | 0%         |
| Total    | 23        |            |

Sumber: Olahan peneliti. 2024

Dari hasil evaluasi data posttest kelas kontrol dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat 3 anak yang berada pada interval 20-25 atau sekitar 13%, terdapat 1 anak pada interval 26-31 sekitar 4%, tidak terdapat anak pada interval 32-38 atau 0%, terdapat 2 anak pada interval kelas 39-44 sekitar 9%, terdapat 5 anak pada interval kelas 45-51 sekitar 22%, lalu tidak terdapatb anak yang berada pada interval 52-58, terdapat 6 anak yang berada pada interval kelas 66-71 sekitar 17%, tidak terdapat anak pada interval 72-77 atau 0%, terdapat 1 anak pada innterval kelas 78-83 sekitar 4%, tidak terdapat anak yang berada pada interval 84-89 atau 0%, terdapat 1 anak yang berada pada interval kelas 90-95 atau sekitar 4%, tidak terdapat anak yang berada pada interval kelas 96-100 atau 0%.

Tabel 2. Ditribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

| Interval | Frekuensi | Persentase |
|----------|-----------|------------|
| 40       | 2         | 7%         |
| 46       | 2         | 7%         |
| 53       | 0         | 0%         |
| 60       | 5         | 18%        |
| 67       | 8         | 29%        |
| 74       | 5         | 18%        |
| 82       | 0         | 0%         |
| 81       | 6         | 21%        |
| 95       | 0         | 0%         |
| Total    | 28        |            |

Sumber: Olahan peneliti. 2024

Dari hasil evaluasi data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat 2 anak yang berada pada interval 40-45 atau sekitar 7%, terdapat 2 anak pada interval 46-52 sekitar 7%, tidak terdapat anak pada interval 53-59 atau 0%, terdapat 5 anak pada interval kelas 60-66 sekitar 18%, terdapat 8 anak pada interval kelas 67-73 sekitar 29%, terdapat 5 anak yang berada pada interval kelas 74-80 sekitar 18%, tidak terdapat anak pada interval 82-88 atau 0%, terdapat 6 anak pada innterval kelas 81-94 sekitar 21%, tidak terdapat anak yang berada pada interval 95-100 atau 0%.

## Analisis Data

Sebelum melakukan uji-T (hipotesis) maka akan dilakukan uji prasayarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan dengan berbantuan SPSS 23.

Tabel 3. Uji Normalitas

### Tests of Normality

| Kelas              | Statistic | df | Sig. |
|--------------------|-----------|----|------|
| Hasil Pembelajaran |           |    |      |
| Kelas Eksperimen   | .159      | 28 | .066 |
| Kelas Kontrl       | .165      | 23 | .103 |

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, nilai signifikan dari data posttest kelas eksperimen adalah 0,66. Sementara itu, nilai signifikan dari data posttest kelas kontrol adalah 0,103. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa sebaran data dari kedua kelompok tersebut

berdistribusi normal. Dengan kata lain, baik data dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol memenuhi asumsi distribusi normal yang diperlukan untuk analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variance**

|                    |                                      | Levene Statistic | Df1 | Df2    | Sig. |
|--------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Pembelajaran | Based on Mean                        | 1.145            | 1   | 49     | .290 |
|                    | Based on Median                      | .836             | 1   | 49     | .365 |
|                    | Based on Median and with adjusted df | .836             | 1   | 43.347 | .366 |
|                    | Based on trimmed mean                | 1.065            | 1   | 49     | .307 |

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai probabilitas (signifikansi) sebesar 0,307. Karena nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki variansi yang homogen. Dengan kata lain, variansi data antar kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga data dapat dianggap berasal dari populasi yang memiliki variansi yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas variansi terpenuhi, memungkinkan penggunaan metode analisis statistik yang memerlukan asumsi tersebut, seperti ANOVA, dengan hasil yang lebih valid dan dapat diandalkan.

Adapun hasil pengujian hipotesis pada data *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. *Independent Sampe Test*  
**Independent Samples Test**

|                    |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      |        | t-test for Equality of Means |                 |                       |         |          |
|--------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|--------|------------------------------|-----------------|-----------------------|---------|----------|
|                    |                             | F                                       | Sig. | Df     | Sig. (2-tailed)              | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower   | Upper    |
| Hasil Pembelajaran | Equal variances assumed     | 1.145                                   | .290 | 49     | .001                         | 17.23602        | 4.70676               | 7.77743 | 26.69462 |
|                    | Equal variances not assumed |                                         |      | 41.622 | .001                         | 17.23602        | 4.81435               | 7.51766 | 26.95439 |

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada data *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen yang dianalisis menggunakan rumus uji t-independen sampel, diperoleh nilai thitung sebesar 0,001. Nilai ini dibandingkan dengan nilai ttabel sebesar 0,05 pada tingkat signifikan 5%. Karena nilai thitung lebih besar atau sama dengan nilai ttabel, maka  $H_0$  (hipotesis nol) ditolak dan  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang".

## Pembahasan

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 35 Palembang. Pembelajaran menggunakan platform Quiziz membuat proses belajar lebih menyenangkan karena tidak hanya menggunakan buku saja dan membantu siswa dalam pemecahan masalah sehingga menumbuhkan motivasi pada anak-anak kelas V. Oleh karena itu, penggunaan Quiziz sangat tepat untuk anak-anak sekolah dasar, sejalan dengan pendapatnya (Hakim & Husna, 2023) menyatakan bahwa Quiziz, sebagai media pembelajaran yang menggunakan teknologi baru, dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Pada penelitian ini, terdapat 10 instrumen penelitian yang valid dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dan hasilnya menunjukkan bahwa instrumen tersebut valid. Sejalan dengan pendapat (Anggraini et al., 2022) menyatakan bahwa instrumen dikatakan valid apabila nilai item pertanyaan dinyatakan apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Selain itu, uji reliabilitas terhadap 10 butir soal menghasilkan nilai sebesar 0,710, yang berarti instrumen tersebut memenuhi kriteria reliabilitas dan konsistensi. Pada kelas yang menerapkan metode pembelajaran konvensional, terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk belajar matematika. Mereka cenderung cepat merasa bosan, yang menyebabkan kesulitan dalam memahami dan mempelajari konsep-konsep pemecahan masalah yang sebenarnya penting untuk dikuasai. Kurangnya motivasi dan kebosanan ini menjadi hambatan utama bagi proses belajar siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif terhadap materi matematika.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi *Quizizz*, siswa terlihat sangat senang, aktif dan termotivasi adapun manfaat dari aplikasi *quizizz* terhadap peserta didik menurut pendapat (Aini, 2019) menggunakan media *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Secara khusus minat belajar siswa memengaruhi kualitas hasil belajarnya. Adapun manfaat lainnya menurut pendapat (Amin et al., 2024) manfaat aplikasi Quiziz bagi siswa Sekolah Dasar dapat membantu siswa dalam belajar dan lebih memahami materi yang di berikan. Sejalan dengan pendapat (Bahira, 2024) bahwa manfaat utama Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hal ini mempercepat proses pembelajaran dengan memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka dan segera mendapatkan jawaban yang tepat. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini yang dijelaskan (Hotimah, 2020, p. 7) bahwa *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata, membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

Dalam berlangsungnya pembelajaran, teknologi merupakan hal yang digunakan untuk membantu proses berlangsungnya pembelajaran. Sejalan dengan pendapatnya (Amalia, 2020) yang menyatakan bahwa teknologi merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang”. Hal ini terlihat ketika pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Yang dibantu menggunakan aplikasi *Quizizz*. Ketika menggunakan model PBL berbantuan Quizizz yang terlihat kepada siswa ialah mereka mampu menjawab soal matematika dengan baik, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat karena adanya bantuan aplikasi *Quizizz*.

## DAFTAR REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). (Penting) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah D. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.900>
- Amin, S., Ariana, F., Rustikah, I., Lestari, I., & Rahayu, P. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Aplikasi Game Quiziz. *JCES (Journal of Character Education Society)*JCES, 7(1), 15–23.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Bahira, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Di Smk Negeri 26 Jakarta. 2(6), 824–832.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7914.
- Hakim, A. H. M., & Husna, N. A. H. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Melalui Pendekatan Problem Posing Berbantuan Quiziz. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(1), 37–43.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalammeningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi 2020*, 7.
- Solikhah. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Dikelas Iii Sdn 7 Cengkareng Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Of Science Intruction And Teknologi*, 33.
- Sugiono. (2022). *Model Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd*. Bandung: Alfabeta.