

## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 11 IIS 4 di SMAN 8 Mataram**

**Ely Aulia Safitri\*, Edy Kurniawansyah, Baihi**

Bidang Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [elyauliasafitri0@gmail.com](mailto:elyauliasafitri0@gmail.com)

### **Article History**

Received : December 18<sup>th</sup>, 2024

Revised : January 19<sup>th</sup>, 2025

Accepted : February 10<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Guru berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena hasil belajar tersebut menjadi patokan dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Namun, guru juga dituntut untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kodrat zaman seperti yang dikemukakan Ki Hadjar Dewantara sehingga pendidikan saat ini menekankan adanya penggunaan teknologi. Penelitian ini memiliki tujuan yang berfokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan kelas dengan instrument pengumpulan data observasi dan tes yang memanfaatkan aplikasi Quizizz. Temuan yang didapatkan yaitu hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik di nilai rata-rata peserta didik hanya sebesar 49 lalu meningkat pada siklus I menjadi dan peningkatan juga terjadi pada siklus II menjadi nilai rata-rata 85. Peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas juga meningkat dari siklus I sebanyak 52% menjadi 80% pada siklus II. Dengan demikian upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PPKn kelas 11 IIS 4 di SMAN 8 Mataram dikatakan berhasil.

**Keywords:** Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, *Problem Based Learning*

### **PENDAHULUAN**

Dewasa ini, salah satu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh masing-masing individu yaitu pendidikan. Berbagai jenis dan jenjang pendidikan harus ditempuh demi mengembangkan serta meningkatkan kualitas yang mumpuni. Setiap orang terutama orang tua berlomba-lomba dalam menempatkan anaknya pada instansi pendidikan yang terbaik demi mendapatkan kualitas pendidikan yang baik pula. Upaya dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas tersebut tentunya juga oleh kualitas pendidik yang mumpuni. Demi menciptakan suasana belajar yang berkualitas dan menyenangkan, pendidik harus mempersiapkan berbagai hal yang dibutuhkan pada proses pembelajaran nantinya. Model pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang biasa dan dapat digunakan oleh pendidik yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Lestari et al (2017) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menekankan pada keaktifan peserta didik untuk menyelesaikan sebuah masalah. Hal serupa juga disampaikan oleh Roy et al (2023) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mengikutsertakan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan dengan permasalahan yang sesuai kehidupan nyata. Dengan demikian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang mementingkan keaktifan peserta didik untuk memecahkan masalah, Menyusun strategi, dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut pada suatu pembelajaran. Model pembelajaran ini juga dilakukan secara berkelompok dengan membentuk beberapa kelompok pada satu kali proses pembelajaran untuk melakukan sebuah kolaborasi dan berdiskusi terkait Solusi dalam memecahkan masalah tersebut secara kritis, kreatif, dan inovatif (Mayasari et al, 2016). Dengan demikian, model pembelajaran ini memiliki korelasi yang sesuai dengan pelajaran PPKn yang

membutuhkan banyak diskusi dengan teman sebaya.

Selain menentukan model pembelajaran, pendidik juga dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan terutama pada kurikulum terbaru yang digunakan oleh pendidik yakni Kurikulum Merdeka. Pendidik menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya dengan mengikuti perkembangan zaman yang serba menggunakan teknologi. Bukan hanya pada proses pembelajaran, namun pada kegiatan *asesmen* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik juga dituntut untuk menarik dan menyenangkan. Salah satu asesmen menarik yang dapat digunakan oleh pendidik yakni dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz yang terkoneksi langsung antara guru atau pendidik dengan peserta didik. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah *web-tool* yang menggunakan berbagai fitur permainan dan kuis interaktif dengan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan autor atau pendidik (Hendro, 2020).

Ketika melakukan observasi awal di SMAN 8 Mataram menunjukkan bahwa peserta didik diberikan izin untuk membawa *smartphone* (HP) di lingkungan sekolah sebagai media yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru pada kegiatan pembelajaran. Selain itu pada data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik tersebut masih tergolong rendah dengan banyaknya peserta didik yang masih belum mencapai ketuntasan minimum. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki permasalahan tersebut dimana Tindakan yang dilakukan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar yang dimilikinya. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu berupa pengimplementasian model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi dan tes dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa berasal dari kelas XI IIS 4 yang terdiri atas 12 perempuan dan 13 laki-laki. Observasi digunakan merujuk pada pernyataan Prawiyogi (202) bahwa observasi atau yang disebut juga dengan

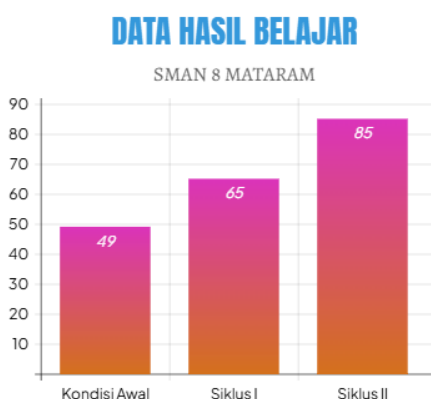
pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh indra jadi, observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan panca indra disertai dengan pencatatan secara perinci terhadap obyek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Sedangkan teknik tes digunakan sebagai dasar untuk mengukur dan menilai keberhasilan belajar (Adri: 2020). Teknik pengumpulan data berupa tes menggunakan aplikasi quizizz untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn yang memiliki jumlah soal sebanyak 20 soal pilihan ganda. Peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapatkan skor minimal 75 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila persentase peserta didik yang mencapai nilai tuntas sebesar 80% atau dengan kata lain upaya yang dilakukan berhasil

Penelitian ini berfokus pada perbaikan sistem dan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn Terdapat 2 (dua) siklus yang dilakukan pada penelitian ini dimana setiap siklus mendapatkan perlakuan yang sama namun akan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siklus. Adapun perlakuan yang dilakukan memiliki tahapan yang harus dilakukan, antara lain: 1) Tahap perencanaan, yaitu menyusun berbagai persiapan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran seperti menyusun rancangan pembelajaran, mempersiapkan media ajar, serta membuat dan menentukan sumber ajar yang digunakan. 2) Tahap pelaksanaan, peneliti pada tahap ini melakukan *treatment* atau perlakuan atau Tindakan kepada peserta didik sesuai dengan persiapan yang sudah dilakukan pada tahap perencanaan. Tahap pelaksanaan ini disesuaikan dengan jam ngajar pada mata pelajaran yang diteliti. Selain itu, model pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* juga diberlakukan pada tahap ini dimana aplikasi Quizizz digunakan pada tahap asesmen untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. 3) Tahap evaluasi, yaitu melakukan evaluasi begitu tahap pelaksanaan selesai dilakukan. Tahap evaluasi ini menentukan apakah *treatment* yang sudah diberlakukan dinyatakan berhasil atau tidak. Tahap evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar

peserta didik sesudah dilakukannya proses pembelajaran. 4) Tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi atau merenungkan hasil dari tahap pelaksanaan yang sudah berlangsung. Bentuk kegiatan yang direfleksi yaitu segala bentuk proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui kekuarangan yang harus diperbaiki.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di kelas XI IIS 4 bertempat di SMAN 8 Mataram dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari 12 perempuan dan 13 laki-laki. Model pembelaja 6ran *Problem Based Learning* sudah dilakukan begitu juga dengan tes yang menggunakan Aplikasi Quizizz untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal peserta didik dilakukan *pre-test* untuk mengetahui Tingkat hasil belajar peserta didik dan didapatkan hasil bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai sebanyak 49,6. Berdasarkan hasil rata-rata pada kondisi awal tersebut makan diperlukannya perubahan dan perbaikan dari berbagai factor demi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu dilakukan penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Hasil penelitian yang sudah dilakukan yang ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini:

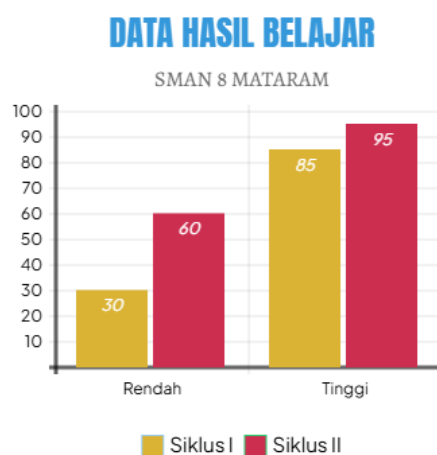


Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kondisi Awal dan Setiap Siklus

Pada gambar tersebut ditunjukkan perbandingan nilai rata-rata peserta didik yang ada pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata peserta didik pada kondisi awal hanya berada pada angka kisaran 49 dimana hal ini masih terbilang rendah untuk dikatakan mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya

dilakukan perbaikan sistem pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 65 yang berarti bahwa mengalaih kenaikan sebesar 16 skor. Namun, hal tersebut masih terbilang rendah karena belum mencapai indikator keberhasilan maka dilakukan proses pembelajaran dengan *treatment* yang sama pada siklus II. Hasil belajar peserta didik pada siklus II ini mengalami peningkatan juga sebanyak 20 skor sehingga nilai rata-rata hasil peserta didik mencapai 85. Hasil tersebut sudah menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn sudah mencapai indikator keberhasilan. Setiap siklus menerapkan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melakukan tes.

Data lain juga dapat dilihat pada perolehan skor tertinggi dan terendah yang dimiliki oleh peserta didik antara siklus I dan siklus II dimana pada siklus I skor terendah yang didapatkan peserta didik sebesar 30 dan skor tertinggi sebesar 85. Sedangkan pada siklus II skor terendah berada pada angka 60 dan skor tertinggi mencapai angka 95. Data tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini:

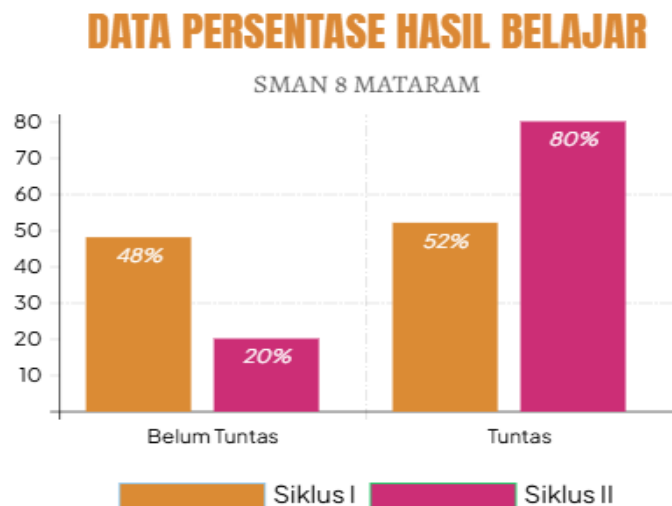


Gambar 2. Perolah Skor Tertinggi dan Terendah pada Siklus I dan II

Gambar tersebut menjelaskan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari perolehan skor tertinggi dan terendah yang dilakukan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II diberlakukan perlakuan yang sama yakni menggunakan model pembelajan *Problem Based Learning* dan tes yang dilakukan berbantuan aplikasi Quizizz. Namun, karena pada siklus I hasil belajar peserta didik belum memenuhi indikator ketercapaian maka dilakukan *treatment* yang sama pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang ada

pada siklus I. Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan nilai yang didapatkan. Pada siklus II ini nilai terendah memperoleh 60 sedangkan nilai tertinggi

memperoleh skor 95, ini berarti bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari segi perolehan skor.



Gambar 3. Persentase Jumlah Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan persentase jumlah peserta didik yang mendapatkan ketuntasan sesuai dengan KKM yang ada hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Pada siklus I perolehan jumlah peserta didik yang belum tuntas sebanyak 48% atau 12 peserta didik, sedangkan pada siklus II peserta didik yang belum tuntas sebanyak 20% atau 5 peserta didik. Dengan demikian bagi peserta didik yang sudah tuntas pada siklus I sebanyak 52% atau sebanyak 13 peserta didik dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 80% atau sebanyak 20 peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas memiliki kenaikan persentase sebanyak 28% atau 7 peserta didik. Perolehan hasil belajar peserta didik tersebut tidak terlepas dari adanya perlakuan peneliti yang menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz yang membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PPKn kelas XI IIS 4 di SMAN 8 Mataram berhasil dilakukan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran

*Problem Based Learning* berbantuan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas XI IIS 4 di SMAN 8 Mataram. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata peserta didik saat melakukan observasi sebanyak 49 skor. Sedangkan pada siklus I nilai rata-rata peserta didik naik menjadi 65 dan pada siklus II naik menjadi 85 skor. Sedangkan pada perolehan antar skor tertinggi dan terendah pada siklus I peserta didik memperoleh skor terendah 30 skor dan tertinggi 85 skor. Pada siklus II skor terendah yakni 60 dan yang tertinggi 95 skor. Pada persentase ketuntasan hasil belajar, peserta didik juga mengalami kenaikan nilai yang semula hanya 52% peserta didik yang tuntas pada siklus I naik menjadi 80% peserta didik yang tuntas pada siklus II. Sedangkan peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari 48% di siklus I menjadi 20% di siklus II.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada keluarga besar SMAN 8 Mataram karena sudah memberikan berbagai fasilitas kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang maksimal. Terima kasih juga berikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan guru pamong yang memberikan arahan dan masukan yang sangat

membangun sehingga penelitian ini berjalan dengan sukses. Terima kasih juga kepada peserta didik kelas XI IIS 4 yang sudah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan baik. Bagi rekan-rekan mahasiswa juga diucapkan terima kasih karena membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fazriyah, N., Cartoon, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.8, No.2.
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol.4, No.5.
- Khakim, N., et al. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*. Vol.2, No.2.
- Khotimah, A. H., Kuswandi, D., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar PKN Siswa. *JKT J. Kaji. Teknol. Pendiakn*. Vol.2. No.2.
- Mawaddah, A.W.A., et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.5, No.5.
- Mayasari, T., et al. (2016). *Exploration of Students Creativity by Integrating STEM Knowledge Into Creative Products*. AIP Confernce Proceedings. AIP Publishing.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. Vol.6, No.1.
- Purbayatri, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila Kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya. *PACIVIC (Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)*. Vol.3, No.1.
- Saraswati, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis*. Indramayu: CV.Adanu Abimata.
- Setiadi, R., et al. (2023). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan PKN. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*). Vol.11, No.1.
- Sukortin, P., et al. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz Paper Mode. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*. Semarang.
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kulita Pendidikan*. Vol.1, No.3.
- Wijayanti, R., Hermanti, D., & Zainuddin (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.5, No.1.