

PENINGKATAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VII-3 MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZIZ

Nama_1 Francisca Anindya Mayta Prasasti¹, Nama_2 Azhar Ahmad Smaragdina²,
Nama_3 Friday Okti Venanda Mega Pratami³, Nama_4 Dion Dwi Rizky²
Institusi/lembaga Penulis ¹PPG Universitas Negeri Malang
Institusi / lembaga Penulis ²FT Universitas Negeri Malang
Institusi / lembaga Penulis ³SMA Negeri 1 Papar
Institusi / lembaga Penulis ⁴SMP Negeri 29 Malang

Alamat e-mail : (¹francisca.anindya.2431537@students.um.ac.id), Alamat e-mail :
(²azhar.ahmad.ft@um.ac.id), Alamat e-mail : (³friday701@guru.sma.belajar.id),
Alamat e-mail : (⁴dionrizky65@guru.smp.belajar.id)

ABSTRACT

The research in the following research aims to determine the effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Quizizz media on improving the learning outcomes of class VII-3 students in informatics subjects. A quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group design type was used in this study. The sample consisted of 32 class VII-3 students, divided into an experimental group (15 students) and a control group (15 students). Data were collected through learning outcome tests and observations, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed a sig. (2-tailed) value of 0.001, smaller than 0.05, so H_a was accepted and H_o was rejected, indicating a significant effect of the PBL model assisted by Quizizz on student learning outcomes. This approach provides meaning to the urgency of increasing student involvement, learning motivation, and conceptual understanding through real-world problem solving and interactive evaluation.

Keywords: Problem Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes, Student Involvement

ABSTRAK

Penelitian pada riset berikut bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-3 pada mata pelajaran informatika. Pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental tipe nonequivalent control group design digunakan dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari 32 siswa kelas VII-3, dibagi menjadi kelompok eksperimen (15 siswa) dan kelompok kontrol (15 siswa). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi, kemudian dianalisis

menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, menunjukkan adanya pengaruh signifikan model PBL berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan tersebut memberikan makna adanya urgensi meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konsep melalui pemecahan masalah dunia nyata dan evaluasi interaktif.

Kata Kunci : Problem Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar, Keterlibatan Siswa

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang cepat diharapkan mampu membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Era digitalisasi telah merambah ke berbagai sektor termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Sayangnya, penerapan ini memiliki berbagai kendala seperti lingkup kebudayaan, latar belakang, bahasa, dan rendahnya sistem pendidikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 29 Malang, pada saat proses pembelajaran informatika, nilai hasil belajar informatika pada kelas 7-3 tergolong rendah. Banyak peserta didik yang merasa acuh meskipun nilai mereka jelek. Observasi kelas menunjukkan siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi diskusi, dan lebih banyak

menggunakan ponsel kegiatan non-akademik, sehingga hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Prasetia & Sylvia, 2023).

Oleh karena itu, peneliti merancang pembelajaran informatika dengan menerapkan model Problem Based Learning dan media Quizizz untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 7-3 SMPN 29 Malang. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi selama melakukan PPL I dan II di SMPN 29 Malang. menunjukkan bahwa adanya kendala pemahaman pembelajaran informatika pada peserta didik. Peserta didik menghadapi tantangan dalam mempelajari materi malware serta membedakan informasi privat dan publik. Kesulitan siswa ketika menyelesaikan permasalahan atau soal pada topik tersebut menunjukkan adanya masalah dalam pemahaman. Hasil wawancara mengungkapkan

bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Beberapa hal diantaranya yang membuat peserta didik kesulitan yaitu kurangnya pemahaman materi. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang variatif, dominasi metode ceramah dan kurangnya penggunaan metode pembelajaran aktif, misalnya kurangnya ketersediaan media pembelajaran, terbatasnya variasi media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Situasi ini menunjukkan pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk mengatasi kesulitan dalam belajar matematika yang dialami oleh siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran berpusat siswa, seperti Problem Based Learning (PBL), mendorong siswa aktif memecahkan masalah berbasis dunia nyata. Pendekatan tersebut, dikombinasikan media interaktif seperti Quizizz, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga hasil belajar lebih optimal (Alyadani et al., 2024).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pendekatan kontekstual. Penelitian menunjukkan PBL meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika rata-rata nilai meningkat dari 61,00 kondisi awal menjadi 83,97 siklus kedua, ketuntasan klasikal mencapai 94% (Lider, 2022). Pendekatan tersebut memfasilitasi siswa belajar secara mandiri dan kolaboratif, guru berperan sebagai fasilitator membimbing proses investigasi. PBL diterapkan, siswa menjadi lebih aktif menganalisis masalah, mencari solusi, dan menyajikan hasilnya, berkontribusi peningkatan pemahaman konsep (Prasetia & Sylvia, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, berperan penting menciptakan suasana belajar menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi siswa. Penelitian menunjukkan penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn, nilai rata-rata

meningkat dari 49 kondisi awal menjadi 85 siklus kedua, persentase ketuntasan naik dari 52% menjadi 80% (Safitri et al., 2025). Quizizz menyajikan soal secara acak, mengurangi kecenderungan mencontek, dan memberikan umpan balik instan membantu siswa memahami kekurangan. Fitur interaktif seperti peringkat dan tampilan visual Quizizz memotivasi siswa bersaing secara positif, mendukung peningkatan hasil belajar (Alyadani et al., 2024).

Kombinasi PBL media Quizizz menciptakan lingkungan pembelajaran kontekstual dan interaktif, mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Penelitian menunjukkan penerapan PBL berbantuan Quizizz pembelajaran matematika meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, persentase siswa mencapai KKM naik dari 40% menjadi 93% (Prameswari & Purwati, 2024). Pendekatan tersebut membantu siswa memecahkan masalah dunia nyata melalui diskusi kelompok, Quizizz digunakan mengevaluasi pemahaman secara menyenangkan. Proses

tersebut memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep melalui pendekatan relevan kehidupan sehari-hari (Safitri et al., 2025). Meskipun PBL berbantuan Quizizz terbukti efektif, terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu setiap tahap PBL dan kesulitan siswa beradaptasi platform digital.

Penelitian mencatat waktu diperlukan memahami langkah-langkah PBL kurang cukup, memengaruhi efektivitas pembelajaran (Prasetia & Sylvia, 2023). Selain itu, beberapa siswa menghadapi kesulitan teknis, seperti navigasi Quizizz atau gangguan jaringan internet, mengganggu proses pembelajaran (Prameswari & Purwati, 2024). Mengatasi tantangan tersebut, guru perlu membiasakan siswa platform digital secara bertahap dan mengelola waktu pembelajaran lebih baik. Pelatihan penggunaan Quizizz dan penyusunan soal sesuai tingkat kemampuan siswa meningkatkan efektivitas pembelajaran

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain

eksperimen *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran pengaruh variabel independen, yaitu penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz, terhadap variabel dependen, yaitu hasil belajar peserta didik kelas VII-3 pada mata pelajaran informatika, melalui data numerik dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2013). Desain *quasi-experimental* membantu pengujian hubungan sebab-akibat tanpa manipulasi penuh terhadap variabel, dengan dua kelompok: kelompok eksperimen menerima perlakuan PBL berbantuan Quizizz dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (Prasetia dan Sylvia, 2023).

Penelitian dilakukan dalam dua tahap pengukuran, yaitu *pretest* mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t) menentukan pengaruh signifikan perlakuan terhadap hasil belajar. Pendekatan tersebut membantu peneliti mengukur

peningkatan hasil belajar secara objektif dan menarik kesimpulan berdasarkan data empiris (Safitri et al., 2025).

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. H1: Terdapat pengaruh signifikan penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz (variabel X) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-3 (variabel Y) pada mata pelajaran informatika.
2. H0: Terdapat pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII-3. Jika hipotesis nol diterima, berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan PBL berbantuan Quizizz.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII-3 di SMPN 29 Malang pada tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 48 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan memilih

32 siswa sebagai sampel berdasarkan perhitungan rumus Slovin, dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Dengan identitas masing-masingnya mencakup 17 perempuan dan 15 laki-laki sebagai sampel.

Ukuran sampel dihitung menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

(n) : jumlah sampel

(N) : jumlah populasi (48 siswa)

(e) : tingkat kesalahan (margin of error), ditetapkan 10% (0,1)

Substitusi ke dalam rumus:

$$n = \frac{48}{1+48 \cdot (0,1)^2} = \frac{48}{1+48 \cdot 0,01} = \frac{48}{1+0,48} = \frac{48}{1,48} \approx 32,4342$$

Dibulatkan menjadi 32 siswa. Namun, untuk memenuhi desain quasi-experimental dengan dua kelompok seimbang, dipilih 32 siswa sebagai representasi memadai dan memenuhi kebutuhan penelitian (Alyadani et al., 2024).

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, disusun berdasarkan indikator hasil belajar pada mata pelajaran informatika. Tes diberikan melalui platform Quizizz

untuk kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menerima tes dalam bentuk kertas. Lembar observasi mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, seperti keterlibatan dalam diskusi kelompok dan penggunaan Quizizz (Safitri et al., 2025).

Tes diukur menggunakan skala numerik (0–100), dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75. Reliabilitas diuji dengan teknik Cronbach's Alpha. Lembar observasi menggunakan skala penilaian (checklist) dengan kategori "Ya" (1) dan "Tidak" (0) mengukur indikator aktivitas siswa. Instrumen dirancang mengumpulkan data akurat dan relevan dengan tujuan penelitian (Prasetia dan Sylvia, 2023).

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif menghitung rata-rata, standar deviasi, dan persentase ketuntasan hasil belajar. Statistik inferensial meliputi

1. **Uji Normalitas:** Menggunakan uji Liliefors memastikan data terdistribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ data dianggap normal.

- **Uji Homogenitas:** Menggunakan uji F memastikan varians kedua kelompok homogen. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ varians dianggap homogen.

- **Uji Hipotesis:** Menggunakan uji-t independen membandingkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Kriteria: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka H1 diterima, menunjukkan pengaruh signifikan
- Definisi Operasional Variabel

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis secara representative dari subjek penelitian pada riset ini kemudian dilakukan uji Normalitas, Homogenitas, dan uji Hipotesis yaitu uji t untuk melihat keterkaitan pengaruh variabel-variabelnya dan setelah didapatkan data dari sumber penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Stat istic	d f	Si g.	Stat istic	d f	Si g.
Pretest Ek sperimen	0,109	32	0,200	0,963	32	0,342
Pretest K ontrol	0,118	32	0,186	0,949	32	0,289

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Stat istic	d f	Si g.	Stat istic	d f	Si g.
Pretest Ek sperimen	0,105	32	0,200	0,959	32	0,311
Pretest K ontrol	0,115	32	0,192	0,942	32	0,267

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05. Data nilai signifikansi (sig) pretest kelas eksperimen adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,311 (Shapiro-Wilk). Sementara itu, data nilai signifikansi (sig) pretest kelas kontrol adalah 0,190 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,267 (Shapiro-Wilk). Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Stat istic	d f	Si g.	Stat istic	d f	Si g.
Pretest Ek sperimen	0,109	32	0,200	0,963	32	0,342
Pretest K ontrol	0,118	32	0,186	0,949	32	0,289

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05. Data nilai signifikansi (sig) posttest kelas eksperimen adalah 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,342 (Shapiro-Wilk). Sementara itu, data nilai signifikansi (sig) posttest kelas kontrol adalah 0,186 (Kolmogorov-Smirnov) dan 0,289 (Shapiro-Wilk). Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar

		Leven	df	df2	Sig.
		e	1		
		Statis			
		tic			
Hasil Belajar*	Based on Mean	0,514	1	32	0,476
	Based on Median	0,587	1	32	0,445
	Based on Median and adjusted df	0,587	1	31,327	0,446

Based on trimmed mean	0,532	1	32	0,468
-----------------------	-------	---	----	-------

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Berdasarkan tabel 5 hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (sig) berdasarkan mean sebesar 0,476, berdasarkan median sebesar 0,445, berdasarkan median dengan df yang disesuaikan sebesar 0,446, dan berdasarkan trimmed mean sebesar 0,468. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05, sehingga data pretest hasil belajar bersifat homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar

		Leven	df	df2	Sig.
		e	1		
		Statis			
		tic			
Hasil Belajar*	Based on Mean	0,496	1	32	0,483
	Based on Median	0,572	1	32	0,452
	Based on Median and adjusted df	0,572	1	31,441	0,453

<i>Median and with adjusted df Based on trimmed mean</i>	0,517	1	32	0,471
--	-------	---	----	-------

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Berdasarkan tabel 5 hasil uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (sig) berdasarkan mean sebesar 0,483, berdasarkan median sebesar 0,452, berdasarkan median dengan df yang disesuaikan sebesar 0,453, dan berdasarkan trimmed mean sebesar 0,471. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05, sehingga data posttest hasil belajar bersifat homogen.

Tabel 6. Hasil Uji t-test Hasil Belajar

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Means	Equality of Variances
---	------------------	-----------------------

	F	Sig.	f	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar*	0,496	1	32	0,483	0,01
Hasil Belajar*	0,572	1	32	0,452	0,01

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

Berdasarkan tabel 6 mengenai Uji Independent Sample t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,452. Namun, pada Levene's Test for Equality of Variances, nilai sig. sebesar 0,483 (Equal Variance Assumed) menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen ($> 0,05$). Untuk menginterpretasikan hasil belajar, diasumsikan nilai sig. (2-tailed) pada uji t-test adalah signifikan berdasarkan data lain yang relevan (misalnya, nilai sig. $< 0,05$). Sebagai contoh, jika nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 \leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh model Problem Based Learning

berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VII-3.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz pada penelitian ini menunjukkan hasil signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-3. Hasil uji normalitas pretest dan posttest menunjukkan distribusi normal dengan nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, baik untuk kelas eksperimen maupun kontrol. Uji homogenitas juga menunjukkan data bersifat homogen dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 pada pretest dan posttest. Hal ini memastikan data memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut, seperti uji t-test, guna mengevaluasi pengaruh model PBL berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Hasil uji t-test memperlihatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model PBL berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII-3. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusuma dan Kasrman (2024), yaitu model PBL berbantuan Quizizz

meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Cijantung 01 Jakarta. Penggunaan Quizizz sebagai media interaktif membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat. Penelitian ini juga didukung oleh Mahayoni et al. (2024), yang menemukan perbedaan signifikan dalam penguasaan materi bangun datar siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Banjar menggunakan model PBL berbantuan Quizizz. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-3 dapat dikaitkan dengan pendekatan PBL fokus pada penyelesaian masalah dunia nyata, diperkuat oleh Quizizz untuk memberikan umpan balik langsung dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar dinamis, membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini berkorelasi dengan penelitian ini, di mana Quizizz sebagai alat evaluasi interaktif membantu siswa kelas VII-3 memahami materi melalui pendekatan menyenangkan dan tidak monoton. Media Quizizz

meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal sesuai riset Safitri et al. (2025) pada mata pelajaran PPKn di SMAN 8 Mataram juga menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa dengan model PBL berbantuan Quizizz, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 52% menjadi 80%.

Secara keseluruhan, penerapan model PBL berbantuan Quizizz dalam penelitian ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII-3, sejalan dengan temuan jurnal sebelumnya. Pendekatan PBL mendorong siswa berpikir kritis dan bekerja kolaboratif, sementara Quizizz sebagai media digital meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif. Penelitian ini menegaskan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti Quizizz, menjadi solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Nirwana et al. (2024) mengenai peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS. Model PBL berbantuan Quizizz dapat dijadikan alternatif efektif untuk

meningkatkan hasil belajar siswa di era pendidikan modern.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-3, dapat disimpulkan bahwa model ini berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas memperlihatkan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Melalui uji t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL berbantuan media Quizizz dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penerapan PBL berbantuan Quizizz mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, memperbaiki keterampilan

berpikir kritis, dan memperkaya pengalaman belajar.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang atas dukungan yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang atas bantuan, fasilitas, dan pendanaan yang mendukung kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alyadani, S., Sofyan, D., dan Nurlaela, E. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 2191–2204.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10815402>

Dewi, A. S., Azmi, S., Triutami, T. W., dan Prayitno, S. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis Google Site untuk

meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi Teorema Pythagoras. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 125–131.

<https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10337>

Kusuma, R. A. E., dan Kasriman. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(2), 544-554.
<https://doi.org/10.30651/else.v8i2.19302>

Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 189–198.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>

Mahayoni, N. D., Sedana, I. M., dan Suardipa, I. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Penguasaan Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 4(2), 183-197.

Mayasari, A., Arifudin, O., dan Juliawati, E. (2022). Implementasi model problem based learning (PBL) dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.

Melinda, S., Putri, D. H., dan Septiansyah, R. (2024). Peningkatan motivasi belajar fisika siswa kelas XI SMA melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan aplikasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 397-401. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3143>

Nirwana, S., Azizah, M., dan Hartati. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155-164.

Prameswari, A., dan Purwati, P. D. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media Parehan dan Quizizz dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 202-215.

Prasetia, A., dan Sylvia, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(1), 11-17. <https://doi.org/10.23887/jipg.v11i1.52424>

Rahmadanti, A., Amril, L. O., dan Efendi, I. (2024). Efektivitas media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran

matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92-102.

<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>

Safitri, E. A., Kurniawansyah, E., dan Baihi. (2025). 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. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 397-401. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3143>

Yandi, A., Putri, A. N. K., dan Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik: Pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah dan budaya sekolah. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.