

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS
IV SD**

Oleh

Puspita Permata Sari

20560024

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya inovasi gaya pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam memperhatikan pembelajaran yang dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar matematika. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dan hasil belajar matematika antara kelas konvensional dengan kelas yang diberikan perlakuan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN Tanjungwangi yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 44 peserta didik. Teknik pengambilan data pada penelitian ini ialah menggunakan tes dan non tes. Tes berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada masing-masing kelas sampel penelitian dengan soal yang sama. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar matematika dengan menghasilkan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 79,68 sedangkan nilai *pretest* sebesar 45,27. Sedangkan pada kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata sebesar 65,00 untuk hasil *posttest*, dan untuk *pretest* sebesar 43,14. Diketahui bahwa hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,00 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik yang diberikan perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya dilakukan Uji *Effect Size*, menghasilkan hasil sebesar 1,25 dengan interpretasi dalam kategori kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik lebih tinggi dari peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, *Quizizz*, Hasil Belajar

**THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL
ASSISTED WITH QUIZIZZ MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING
OUTCOMES FOR GRADE IV PRIMARY SCHOOL**

By

Puspita Permata Sari

20560024

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of innovation in learning styles causing students to be less enthusiastic about paying attention to learning as evidenced by the low results of learning mathematics. The aim of this research is to determine the influence and results of mathematics learning between conventional classes and classes treated with the Problem Based Learning Model assisted by Quizizz Media on the learning outcomes of class IV elementary school students. This research is a quasi-experimental research with the research design used, namely Non-equivalent Control Group Design. The sample used in this research was class IV students at SDN Tanjungwangi which consisted of 2 classes, namely class IV-A as the control class and class IV-B as the experimental class with a total of 44 students. The data collection technique in this research is using tests and non-tests. The test is in the form of a pretest and posttest given to each research sample class with the same questions. The research results show that there are differences in mathematics learning outcomes with an average posttest score in the experimental class of 79.68 while the pretest score is 45.27. Meanwhile, the control class produced an average score of 65.00 for the posttest results, and 43.14 for the pretest. It is known that the results of the significance value (2-tailed) in the posttest results for the experimental class and control class are $0.00 < 0.05$. Thus, there are differences in the mathematics learning outcomes of students who are given treatment and those who are not given treatment. Next, an Effect Size Test was carried out, producing a result of 1.25 with an interpretation in the strong category. So it can be concluded that there is an influence after using the Problem Based Learning model assisted by Quizizz Media on student learning outcomes which is higher than students who use conventional learning.

Keywords: *Problem Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes*

**PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN DUMASAR KANA MASALAH
DIBANTU MÉDIA *QUIZIZZ* HASIL DIAJAR MATEMATIKA KELAS IV
SD**

Ku

Puspita Permata Sari

20560024

ABSTRAK

Ieu panalungtikan didorong ku kurangna inovasi dina gaya diajar ngabalukarkeun siswa kurang antusias dina merhatikeun diajar dibuktikeun ku kurangna hasil diajar matematika. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh jeung hasil diajar matematika antara kelas konvensional jeung kelas anu diolah ku Model Pangajaran Berbasis Masalah dibantuan ku Média *Quizizz* kana hasil diajar siswa kelas IV SD. Ieu panalungtikan mangrupa panalungtikan kuasi ékspérimén kalawan desain panalungtikan anu digunakeun nya éta *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas IV SDN Tanjungwangi anu diwangun ku 2 kelas, nya éta kelas IV-A minangka kelas kontrol jeung kelas IV-B minangka kelas ékspérimén anu jumlahna 44 siswa. Téhnik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan ngagunakeun tés jeung nontés. Tés nya éta dina wangun pretés jeung postés anu dibikeun ka unggal kelas sampel panalungtikan anu soalna sarua. Hasil panalungtikan nuduhkeun aya bédana hasil diajar matematika kalawan rata-rata peunteun postés di kelas ékspérimén 79,68 sedengkeun peunteun pretés 45,27. Sedengkeun kelas kontrol ngahasilkeun peunteun rata-rata 65,00 pikeun hasil postés, jeung pikeun pretés nya éta 43,14. Kanyaho yén hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) dina hasil postés pikeun kelas ékspérimén jeung kelas kontrol nyaéta $0,00 < 0,05$. Ku kituna, aya bédana hasil diajar matematika siswa anu dibéré perlakuan jeung anu henteu dibéré perlakuan. Salajengna, Uji Ukuran Pangaruh dilaksanakeun, ngahasilkeun hasil 1,25 kalayan interpretasi dina kategori kuat. Ku kituna bisa dicindekkeun yén aya pangaruh sanggeus ngagunakeun modél *Problem Based Learning* dibantuan ku Média *Quizizz* kana hasil diajar siswa anu leuwih luhur batan siswa anu ngagunakeun pangajaran konvensional.

Kecap Pamagéuh: Pangajaran Dumasar Kana Masalah, *Quizizz*, Hasil Diajar