

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Oleh  
**Friska Patrisia**  
**205060198**

**ABSTRAK**

Perkembangan zaman yang semakin hari semakin pesat membuat tuntutan sumber daya manusia dan keterampilan serta keahlian yang dimiliki-pun semakin tinggi. Dengan kondisi tersebut, maka siswa harus dengan membina dan melatih mereka menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten, selain berbekalkan pengetahuan, sikap dan bakat yang dimiliki, peserta didik harus menguasai keterampilan abad 21 yang meliputi enam kecakapan yang dikenal dengan istilah 6C kecakapan tersebut, diantaranya: character (karakter), citizenship (kewarganegaraan), critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreatif), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi quizizz peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa mata pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experiment* tipe *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes 10 soal esai dengan hasil uji instrumen menunjukkan soal siap digunakan. Berdasarkan hasil yang sudah peneliti analisis pada data terhadap kemampuan penguasaan konsep pada peserta didik menggunakan uji *N-gain Score* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil uji *N-gain* rata-rata kelas eksperimen yaitu 47.32 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh sebab itu, dari hasil uji *Paired Sample T-Test* didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan uji hipotesis yang sudah dianalisis, dengan keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi quizizz terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran IPAS di kelas IV di SDN 145 Binong Jati.

**Kata Kunci:** Model Problem Based Learning , Quizizz, Berpikir Kritis

**THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL  
BASED ON THE QUIZIZZ APPLICATION ON IMPROVING STUDENTS'  
CRITICAL THINKING ABILITIES IN THE SUBJECT OF SCIENCE**

By  
Friska Patrisia  
205060198

**ABSTRACT**

*The increasingly rapid development of the times makes demands on human resources and the skills and expertise they possess even higher. Under these conditions, students must develop and train them to become quality and competent human resources, apart from being equipped with the knowledge, attitudes and talents they possess, students must master 21st century skills which include six skills known as the 6C skills, including: character, citizenship, critical thinking, creativity, collaboration and communication. The aim of this research is to find out how the influence of the Problem Based Learning learning model based on the Quizizz application increases the critical thinking skills of students in science subjects. The research method used is a quantitative research method with a Quasi Experiment research design, nonequivalent control group design type. The instrument used in this research is a 10-question essay test with the instrument test results showing the questions are ready to be used. Based on the results that researchers have analyzed data on students' ability to master concepts using the N-gain Score test in the experimental class, it shows that the average N-gain test result for the experimental class is 47.32, which shows that there is an influence of the application-based Problem Based Learning learning model. Quizizz on students' critical thinking abilities. Therefore, from the results of the Paired Sample T-Test obtained from the results of calculations using hypothesis tests that have been analyzed, with the decision  $H_0$  being rejected and  $H_1$  being accepted, it can be concluded that there is an influence of the Problem Based Learning learning model based on the Quizizz application on increasing critical thinking skills science and science subject students in class IV at SDN 145 Binong Jati.*

**Keywords:** *Problem Based Learning Model, Quizizz, critical thinking*

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS  
APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Ku

Friska Patrisia

205060198

**ABSTRAK**

Pangwangunan jaman anu beuki gancang nyababkeun tungtutan sumber daya manusa sareng kaahlian sareng kaahlian anu aranjeunna gaduh langkung luhur. Dina kaayaan kitu, siswa kudu mekarkeun jeung ngalatih sangkan jadi SDM anu berkualitas jeung kompeten, salian ti dibekelan ku pangaweruh, sikep jeung bakat anu dipimilikna, siswa kudu ngawasa kaparigelan abad 21 anu ngawengku genep kaparigelan anu katelah kaparigelan 6C, diantaranya: karakter, kawarganagaraan, pamikiran kritis, kreativitas, kolaborasi jeung komunikasi. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho kumaha pangaruh modél pangajaran Problem Based Learning dumasar kana aplikasi Quizizz ngaronjatkeun kamampuh mikir kritis siswa dina mata pelajaran sains. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta méthode panalungtikan kuantitatif kalayan desain panalungtikan Quasi Experiment, tipe nonequivalent control group design. Dumasar kana hasil analisa data kamampuh siswa ngawasa konsép ngagunakeun tés N-gain Score di kelas ékspérimén, nuduhkeun yén rata-rata hasil tés N-gain pikeun kelas ékspérimén nyaéta 47,32, anu nuduhkeun yén aya pangaruh model pembelajaran Problem Based Learning Quizizz kana kamampuh mikir kritis siswa. Ku kituna, tina hasil Uji-T Paired Sample tina hasil itungan ngagunakeun uji hipotésis anu geus dianalisis, kalawan kaputusan Ho ditolak jeung H1 ditarima, bisa dicindekkeun yén aya pangaruh tina Problem Based. Modél pangajaran dumasar kana aplikasi Quizizz dina ngaronjatkeun kaparigelan mikir kritis IPAS siswa kelas IV di SDN 145 Binong Jati.

**Kecap pamageuhi:** Pangajaran *Problem Based Learning*, Quizizz, Kamampuh Mikir Kritis