

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh informasi efektifitas penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dengan bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman matematis siswa SDN 255 Griya Bumi Antapani. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Populasi dalam penelitian adalah kelompok siswa kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani dalam pembelajaran Matematika. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, analisis regresi linear, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, *uji paired sample t test*, *uji independent sample t test* dan analisis koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan angka signifikansi 2-tail $< ,001$ yang berarti hasil nilai signifikansi yang di hasilkan $< ,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka, kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman matematis siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* pada kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan pada tabel *descriptive statistic* nilai akhir rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 86,7 dan kelas kontrol sebesar 78,6. Dalam pengujian *Independent Sample T test* terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman belajar matematika menghasilkan 0,000. Dalam pengujian respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Quizizz* menggunakan media yaitu angket yang dilakukan dengan *Google Form* yaitu dengan hasil sebgaiian besar (56,5%) siswa sangat setuju bahwa pembelajaran matematika menggunakan *Quizizz* menyenangkan, (54,5%) menyatakan bahwa siswa lebih bersemangat mengerjakan soal dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, sebagian besar (58,1 %) siswa setuju bahwa dengan media *Quizizz* membantu mengerjakan soal dengan benar, dan (63,6%) siswa lebih senang menggunakan belajar matematika dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz* dari pada pembelajaran dengan media konvensional.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Project Based Learning*, Aplikasi *Quizizz*, Pemahaman Matematis