

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh  
Siti Nur Aisyah Jamil  
205060004**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik. Latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik, yang dapat disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment* yang dilakukan di kelas IV SDN 068 Sindanglaya dengan jumlah populasi sebanyak 56 peserta didik. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dengan kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda, serta observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan IBM SPSS *versi 29*, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji *Normalized N-Gain*, dan uji *Effect Size*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Mann Whitney* dengan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,0001 < 0,05$ , sehingga hipotesis diterima. Penggunaan model *Problem Based Learning* juga menunjukkan pengaruh yang positif pada kelas eksperimen, dibuktikan dengan hasil uji *Effect Size* dengan nilai 1,03 yang termasuk dalam kategori besar. Peningkatan ini juga dapat dilihat dari hasil perhitungan *Normalized N-Gain* sebesar 30% pada kelas kontrol dan 52% pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 068 Sindanglaya.

**Kata kunci:** *Model Problem Based Learning, Media Quizizz, dan Hasil Belajar.*

**THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY  
QUIZIZZ MEDIA ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF  
ELEMENTARY SCHOOL CLASS IV STUDENTS**

**By**  
**Siti Nur Aisyah Jamil**  
**205060004**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using the Problem Based Learning model assisted by Quizizz media on improving students' Mathematics learning outcomes. The background of the problem underlying this research is the low learning outcomes of students in mathematics, which can be caused by the lack of active involvement of students in the learning process and uninteresting learning methods. This study used a quantitative approach with the type of Quasi Experiment conducted in class IV SDN 068 Sindanglaya with a population of 56 students. The design used in this study was Nonequivalent Control Group Design, with class IV A as the experimental class totaling 28 students and class IV B as the control class totaling 28 students. The data collection techniques used were multiple choice pretest and posttest test questions, as well as observation and documentation. Data analysis was carried out descriptively quantitatively using IBM SPSS version 29, including normality test, homogeneity test, hypothesis test, Normalized N-Gain test, and Effect Size test. The results showed a significant difference in the learning outcomes of students who used the Problem Based Learning model compared to students who used conventional learning. This can be seen from the Mann Whitney test results with an Asymp Sig value. (2-tailed) of  $0.0001 < 0.05$ , so the hypothesis is accepted. The use of the Problem Based Learning model also shows a positive influence on the experimental class, as evidenced by the results of the Effect Size test with a value of 1.03 which is included in the large category. This increase can also be seen from the results of the Normalized N-Gain calculation of 30% in the control class and 52% in the experimental class. Therefore, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by Quizizz media can improve student learning outcomes at SDN 068 Sindanglaya.*

**Keywords:** *Problem Based Learning Model, Quizizz Media, and Learning Outcomes.*

**PANGARUH MODÉL PANGAJARAN BERBASIS MASALAH ANU  
DIBANTU KU MÉDIA QUIZIZZ KANA HASIL DIAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS IV SD**

**Ku  
Siti Nur Aisyah Jamil  
205060004**

**ABSTRAK**

*Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho pangaruh ngagunakeun modél Problem Based Learning dibantuan ku média Quizizz kana ngaronjatkeun hasil diajar Matematika siswa. Kasang tukang masalah anu jadi dadasar ieu panalungtikan nya éta rendahna hasil diajar Matematika siswa, anu bisa dibalukarkeun ku kurangna partisipasi aktif siswa dina prosés diajar jeung métode pangajaran anu kurang menarik. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalayan tipe Quasi Experiment anu dilaksanakeun di kelas IV SDN 068 Sindanglaya kalawan populasi 56 siswa. Desain anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta Nonequivalent Control Group Design, kalawan kelas IV A minangka kelas ékspérimén kalawan jumlah siswa 28 siswa jeung kelas IV B minangka kelas kontrol anu jumlahna 28 siswa. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun nya éta soal pretés jeung postés dina wangun soal. pilihan ganda, ogé observasi jeung dokuméntasi. Analisis data dilaksanakeun sacara deskriptif sacara kuantitatif ngagunakeun IBM SPSS versi 29, ngawengku uji normalitas, uji homogénitas, uji hipotésis, uji Normalized N-Gain, jeung uji Effect Size. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén aya béda anu signifikan dina hasil diajar siswa anu ngagunakeun modél Problem Based Learning dibandingkeun jeung siswa anu ngagunakeun pangajaran konvensional. Hal ieu bisa katitén tina hasil tés Mann Whitney kalawan peunteun Asymp Sig. (2-tailed) 0,0001. < 0,05, ku kituna hipotésis ditarima. Pamakéan modél Problem Based Learning ogé némbongkeun pangaruh positif kana kelas ékspérimén, dibuktikeun ku hasil tés Effect Size kalawan niléy 1,03 anu kaasup kana katégori badag. Ieu paningkatan. ogé bisa katitén tina hasil itungan Normalized N-Gain 30% di kelas kontrol jeung 52% di kelas ékspérimén. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén aplikasi modél Problem Based Learning kalawan bantuan média Quizizz. , bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa di SDN 068 Sindanglaya.*

**Kecap Pamageuh:** *Modél Pangajaran Berbasis Masalah, Média Quizizz, jeung Hasil Diajar.*