

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM*  
*BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *QUIZZIZ* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS V SD MUHAMMADIYAH 05 BABAKAN**

**MUHAMAD MALIK NURIL  
205060201**

**ABSTRAK**

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak sekolah yang tertinggal jauh dalam penerapan pembelajaran inovatif, terkadang guru masih mengandalkan cara belajar yang pasif, dan media yang digunakan pun masih sederhana. Hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan guru hanya terpaku dengan buku sebagai sumber utama, tidak menggunakan model ataupun media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh antara kelas konvensional dengan kelas yang diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi Quizziz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah siswa kelas V SD Muhammadiyah 05 Babakan yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen tipe *quasi eksperimen* dan desain penelitian yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah melalui bentuk *pretest posttest* dan lembar observasi. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test*, dan uji *paired sample t test*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan dan pengaruh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal ini terlihat dari hasil uji *independent sample t test* dan uji *paired sample t test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh antara kelas konvensional dengan kelas yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz.

Kata Kunci : Pembelajaran inovatif, hasil belajar siswa, model *problem based learning*, aplikasi *quizziz*.

**THE EFFECT OF USING PROBLEM-BASED LEARNING WITH THE  
QUIZZIZ APPLICATION ASSISTANCE ON STUDENTS' LEARNING  
OUTCOMES IN CLASS V MATEMATIC LEARNING AT SD  
MUHAMMADIYAH 05 BABAKAN**

**MUHAMAD MALIK NURIL**

**205060201**

**ABSTRACT**

*In this study there are still many schools that are far behind in implementing innovative learning, sometimes teachers still rely on passive learning methods, and the media used is still simple. Student learning outcomes are still low because the teacher is only fixated on books as the main source, does not use models or media that can increase student motivation in learning. The purpose of this study was to determine the differences and influences between conventional classes and classes that were given treatment using the problem-based learning model assisted by the Quizziz application on student learning outcomes in thematic learning in class V of elementary school. The sample used in this study was class V students at SD Muhammadiyah 05 Babakan consisting of 2 classes, namely class VA as the control class and class VB as the experimental class. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental type of experimental research method and the research design used was a Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique used is through the form of pretest posttest and observation sheets. Data processing techniques were carried out by normality test, homogeneity test, independent sample t test, and paired sample t test. Based on the research results, there are differences and influences between the control class and the experimental class, this can be seen from the results of the independent sample t test and paired sample t test yielding a significance value of 0.001. So it can be concluded that there are differences and influences between conventional classes and classes that use the problem based learning model assisted by the quizziz application.*

*Keywords: Innovative learning, student learning outcomes, problem based learning models, quizziz applications.*

**PANGARUH NGAGUNAKEUN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH  
JEUNG BANTUAN APLIKASI QUIZZIZ KANA HASIL DIAJAR SISWA  
DINA AJARAN MATEMATIK KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 05  
BABAKAN**

**MUHAMAD MALIK NURIL**

**205060201**

**RINGKESAN**

*Dina ieu panalungtikan masih kénéh loba sakola anu katinggaleun dina ngalaksanakeun pangajaran inovatif, sakapeung guru masih ngandelkeun métode pangajaran anu pasif, sarta média anu digunakeunana masih basajan. Hasil diajar siswa masih kénéh rendah lantaran guru ngan ukur matok kana buku salaku sumber utama, henteu ngagunakeun modél atawa média anu bisa ngaronjatkeun motivasi siswa dina diajar. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho béda jeung pangaruh antara kelas konvensional jeung kelas anu dibéré perlakuan ngagunakeun modél pangajaran Problem Based Learning dibantu ku aplikasi Powtoon kana hasil diajar siswa dina pangajaran tématic di kelas V SD. Sampel anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas V SD Muhammadiyah 05 Babakan anu diwangun ku 2 kelas, nya éta kelas VA minangka kelas kontrol jeung kelas VB minangka kelas ékspérimén. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan tipe kuasi ékspérimén métode panalungtikan ékspérimén jeung desain panalungtikan anu digunakeun nya éta Nonequivalent Control Group Design. Téhnik ngumpulkeun data anu digunakeun nya éta ngaliwatan wangun pretest posttest jeung lembar observasi. Téhnik ngolah data dilaksanakeun ku uji normalitas, uji homogénitas, uji independent sample t test, jeung uji paired sample t test. Dumasar kana hasil panalungtikan, aya béda jeung pangaruh antara kelas kontrol jeung kelas ékspérimén, hal ieu bisa katitén tina hasil uji independent sample t test jeung uji paired sample t test ngahasilkeun nilai signifikansi 0,001. Ku kituna bisa dicindekkeun yén aya béda jeung pangaruh antara kelas konvensional jeung kelas anu ngagunakeun model problem based learning dibantuan ku aplikasi quizziz..*

*Kata Kunci: Pangajaran inovatif, hasil diajar siswa, model pembelajaran berbasis masalah, aplikasi quizziz..*