

Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika

Febi Elvara Aprilia ✉ Universitas Negeri Malang

Ilham Ari Elbaith Zaeni, Universitas Negeri Malang

Ronny Afrian, SMP Negeri 2 Malang

✉ febielvara6@gmail.com

ilham.ari.ft@um.ac.id

ronnyafrian34@guru.smp.belajar.id

Abstract: This study aims to improve students' learning outcomes in the Informatics subject through the application of Problem Based Learning (PBL) supported by the Quizizz media. The method used is Classroom Action Research (CAR) referring to the Kemmis and McTaggart model, which consists of two cycles. Each cycle includes planning, action implementation with observation, and reflection. The research subjects involved 27 students. Data were collected using observation techniques as well as pre-test and post-test assessments. The results showed an improvement in students' learning outcomes at each cycle stage. In the first cycle, students scoring ≥ 80 increased from 52.38% to 61.90%, while students scoring < 60 decreased from 23.81% to 14.29%. In the second cycle, after improvements such as anticipating network issues by utilizing students' personal devices, rescheduling quiz sessions, applying a blended learning approach, and deepening the understanding of problems using more relevant case studies related to students' daily lives, a significant improvement was recorded: all students (100%) scored ≥ 80 , and no students scored < 60 . Based on these results, it can be concluded that the implementation of the PBL model supported by Quizizz is effective in enhancing students' learning outcomes.

Keywords: pbl, learning outcomes, quizizz

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika melalui penerapan *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media Quizizz. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan beserta pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian melibatkan 33 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengamatan serta pemberian pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahapan siklus. Pada siklus pertama, siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 meningkat mulai dari 52,38% menjadi 61,90%, sementara siswa yang memperoleh nilai < 60 menurun dari 23,81% menjadi 14,29%. Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan melalui langkah-langkah seperti mengantisipasi masalah jaringan dengan menggunakan perangkat pribadi siswa, penjadwalan ulang sesi kuis, penerapan pendekatan blended learning, serta memperdalam pemahaman terhadap masalah dengan menggunakan studi kasus yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, tercatat peningkatan signifikan: seluruh siswa (100%) memperoleh nilai ≥ 80 , dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai < 60 . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL yang dibantu dengan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: pbl, hasil belajar, quizizz

Citation: Elvara Aprilia, Febi, Ilham Ari Elbaith Zaeni, and Ronny Afrian. "Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (Desember 31, 2025): 149-158.



Copyright ©2025 Febi Elvara Aprilia, Ilham Ari Elbaith Zaeni, and Ronny Afrian.

Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai peluang yang bisa digunakan oleh pendidik guna mengakses media strategi pengajaran yang inovatif dan gratis. Namun demikian, proses belajar-mengajar di ruang kelas masih dominan dikendalikan oleh guru, sehingga sering kali mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, serta berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mereka. Dalam pendidikan formal, siswa seharusnya menjadi pusat proses pembelajaran. Dengan demikian, penting bagi guru untuk menyusun pendekatan pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Selama proses belajar berlangsung, interaksi yang terbangun perlu mengintegrasikan media, metode, tujuan, serta evaluasi secara selaras.¹

Dunia pendidikan perlu terus berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung peningkatan kualitas di kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang kini banyak diterapkan adalah PBL (*Problem Based Learning*), yaitu strategi pengajaran yang berfokus pada kegiatan penyelesaian permasalahan kontekstual sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Ketika guru mengintegrasikan PBL dengan platform digital seperti Quizizz, proses tersebut terbukti memiliki potensi besar untuk mendorong peningkatan capaian prestasi belajar siswa di bidang Informatika.²

Model pembelajaran PBL mengajak siswa untuk menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta mengembangkan lebih lanjut kemampuan analisis serta kompetensi kolaboratif mereka. Model ini menggunakan konteks pemecahan masalah nyata guna membina keterampilan berpikir kritis siswa dan menambah pemahaman yang relevan. Studi³ membuktikan bahwa penerapan PBL mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif serta memperdalam penguasaan siswa terhadap konten pelajaran, yang berimbas secara tidak langsung secara konstruktif pada peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut menjadi dasar pemilihan model PBL dalam penelitian ini, karena sejalan dengan tujuan utama dari pelaksanaan tindakan kelas,

¹ Afie Masitoh, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD," *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 22.

² Syahrul Ramadhan and Rahmania Sri Untari, "Mengoptimalkan Pembelajaran Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Quizizz," *Indonesian Journal of Applied Technology* 1, no. 2 (2024): 1-11.

³ S. K. Ningsih et al., "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Pemuaian," *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro* 11, no. 1 (March 2023): 108-120.

yaitu meningkatkan pencapaian akademik siswa pada pelajaran informatika dengan memanfaatkan pendekatan proses belajar mengajar yang aktif, relevan dengan kehidupan nyata, dan berfokus pada pemecahan masalah.

Model PBL juga telah menunjukkan efektivitas dalam menumbuhkan hasil belajar yang lebih optimal pada beragam jenjang pendidikan. Sebuah studi menunjukkan bahwa penggunaan strategi PBL mampu mengembangkan kecakapan literasi sains siswa kelas VIII SMP.⁴ Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan model ini berhasil menumbuhkan ketertarikan belajar serta hasil belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Surabaya.⁵ Temuan dari kedua penelitian tersebut memberikan bukti bahwa model PBL merupakan strategi pembelajaran yang memiliki potensi kuat dalam mendorong peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian siswa yang terlihat dari transformasi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mengetahui hasil tersebut, siswa perlu mengikuti proses penilaian. Penilaian ini bertujuan guna menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah mereka mengikuti pembelajaran.⁶ Selain itu, hasil penilaian juga dapat dijadikan acuan dalam menentukan materi lanjutan yang dibutuhkan siswa guna meningkatkan capaian belajarnya.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian siswa yang terlihat dari perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat dicapai jika kegiatan pembelajaran di kelas berjalan secara efektif dan melibatkan siswa secara aktif. Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti cara guru mengajar, lingkungan sekolah, latar belakang siswa dan model evaluasi belajar.⁷ Strategi pembelajaran digunakan sebagai pendekatan khusus dalam memberikan informasi dan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Sumber belajar, metode pengajaran, media, tujuan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar adalah elemen yang termasuk dalam strategi pembelajaran. Guru harus mempertimbangkan semua elemen ini.⁸

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam merancang kuis interaktif yang dapat diakses siswa secara daring. Platform ini dilengkapi dua fitur andalan: yaitu Lesson dan Quiz. Lesson menawarkan kelebihan dibandingkan dengan media interaktif lainnya, karena memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran melalui sajian berbasis teks, visual,

⁴ Herman Herman et al., "Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Literasi Sains Siswa Smp Kelas Viii," *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 4 (2022): 3087–3093.

⁵ Danang Priyasudana and Mochamad Cholik, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 3 Boyolangu, Tulungagung," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 4, no. 03 (2016): 34–42.

⁶ Vivian Alfida Puspaningrum, Prima Zulvarina, and Admaja Dwi Herlambang, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 3 Malang," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 1, no. 1 (June 2024).

⁷ I. Komang Sukendra, "Penerapan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbantuan Lks Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Widyadari Jurnal Pendidikan* 21, no. 2 (October 2020).

⁸ A. Adisel et al., "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 298–304.

suara, serta video. Selain itu, pengajar pun bisa menyisipkan berbagai jenis soal ke dalam slide, seperti soal berbentuk pilahan jawaban, polling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan menggambar. Penggabungan fitur-fitur tersebut berpotensi meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.⁹

Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti Quizizz memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan materi serta teori yang disampaikan, dan dapat berkontribusi terhadap pencapaian akademik siswa.¹⁰ Sementara itu, pada saat yang sama guru belum memanfaatkan media pembelajaran lain selain perangkat komputer. Dengan demikian, penggunaan Quizizz diharapkan dapat mendukung siswa dalam memahami materi Informatika secara mandiri. Penerapan media Quizizz juga berkontribusi secara positif dalam menunjang perbaikan capaian hasil belajar. Penelitian lain menyatakan bahwa integrasi Quizizz selama proses belajar terbukti dapat mengoptimalkan pencapaian siswa pada pelajaran sosiologi di SMA Negeri 16 Padang.¹¹ Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran topik karakteristik dasar benda pada pembelajaran kelas V SD menunjukkan efek yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹² Ketiga studi akademik tersebut mengindikasikan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diaplikasikan di berbagai jenjang pendidikan untuk mendukung peningkatan hasil belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan Quizizz menjadi lebih menarik karena ditunjang oleh tampilan slide yang visualnya menarik dan fitur kuis yang interaktif. Setiap soal muncul ditampilkan pada layer perangkat siswa disertai latar belakang visual yang lebih menarik dan alunan suara latar yang merangsang semangat. Siswa diberikan kebebasan dalam menentukan kecepatan menjawab, dan mereka juga dapat langsung melihat hasilnya setelah kegiatan selesai. Situasi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat, sebab kuis didesain layaknya sebuah perlombaan yang memberikan poin berdasarkan peringkat.

Berdasarkan hal tersebut, penerapan PBL yang dikombinasikan dengan penggunaan berbantuan Quizizz sangat berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang atraktif sekaligus efektif. Integrasi PBL dengan Quizizz memfasilitasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui pemecahan masalah yang kontekstual, disertai dengan evaluasi menggunakan teknologi interaktif. Pendekatan ini diyakini mampu mendorong capaian hasil belajar siswa secara menyeluruh.

⁹ Wiyana Aprianti, Manda Rohandi, and Ahmad Azhar Kadim, "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Quizizz," *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)* 11, no. 2 (2024): 50–56.

¹⁰ Fitrah Wahyuni, Muhammad Rizki Akbar, and Nasir, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMA Negeri 5 Maros," *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 2, no. 1 (March 2024).

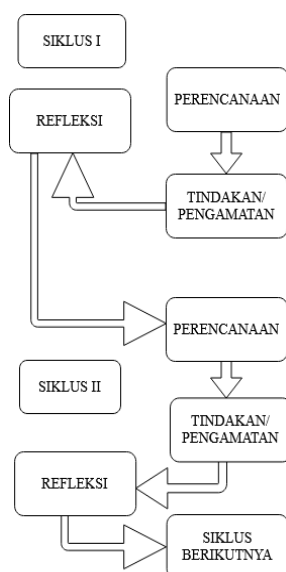
¹¹ Genta Cristiyanda and Ike Sylvia, "Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sma n 16 Padang," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2021): 174–183.

¹² Sifat-Sifat Benda, "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD," *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2022).

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan suatu jenis studi praktis yang dilaksanakan untuk memahami dan memperbaiki proses pembelajaran melalui pengamatan langsung terhadap situasi nyata di kelas.¹³ PTK bertujuan utama untuk mengatasi berbagai kendala atau kekurangan dalam kegiatan belajar-mengajar melalui penerapan intervensi yang dirancang secara sistematis guna mendorong perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara profesional.¹⁴ Fokus utama dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran di kelas secara berkelanjutan.¹⁵

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni perumusan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan yang disertai observasi secara bersamaan, serta refleksi terhadap proses yang telah dilakukan. Tahapan-tahapan tersebut diulang dalam beberapa siklus guna mencapai perbaikan yang optimal terhadap praktik pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengumpulkan data melalui observasi guna mendokumentasikan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes awal dan tes akhir juga diterapkan sebagai alat ukur untuk memperoleh informasi berbasis data mengenai perkembangan pencapaian akademik siswa pada topik dampak teknologi informasi.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

¹³ S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS J. Pendidik. Mat.* 3, no. 1 (2020): 64–73.

¹⁴ L. Jafnihirida and R. Husna Arsyah, "Peningkatan Aktivitas Belajar Dengan Model Pembelajaran Number Head Together," *J. Pti (Pendidikan Dan Teknol. Informasi) Fak. Kegur. Ilmu Pendidik. Univ. Putra Indones. "Yptk" Padang* 9 (2022): 13–18.

¹⁵ L. Mufidah, "Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran," *At-Tajdid J. Pendidik. dan Pemikir. Islam* 4, no. 2 (2021): 168.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

1.1 Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti menyusun strategi pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan pemanfaatan platform Quizizz sebagai media interaktif pendukung. Langkah-langkah perencanaan meliputi pengembangan perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang disusun secara sistematis berdasarkan sintaks yang ada pada PBL, yaitu: (1) Mengarahkan siswa untuk fokus pada masalah; (2) Menyusun organisasi belajar untuk siswa; (3) Membimbing penyelidikan yang dilakukan dalam kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan solusi untuk masalah; dan (5) Menganalisis serta mengevaluasi proses penyelesaian masalah.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran topik "Dampak Sosial Informatika", siswa diberikan studi kasus terkait penggunaan media sosial dan game online yang dinilai memiliki potensi membawa konsekuensi positif maupun negatif dalam kehidupan sehari-hari. Kasus tersebut dimanfaatkan sebagai pemantik diskusi dan eksplorasi kelompok. Setelah itu, siswa diharuskan mengevaluasi masalah yang diangkat, menyusun pemecahan yang relevan, dan menyampaikan hasilnya dalam bentuk poster digital yang kemudian dipresentasikan secara klasikal.

Quizizz diimplementasikan pada akhir pembelajaran sebagai alat evaluasi dalam bentuk post-test yang dirancang sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, Quizizz juga digunakan di awal pembelajaran sebagai pre-test untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa mengenai konsep dampak teknologi informatika. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis masalah tidak hanya diterapkan dalam kegiatan tatap muka dan kerja sama kelompok, tetapi juga diperkuat melalui evaluasi yang interaktif dan menyenangkan berbasis teknologi.

1.2 Tindakan dan Pengamatan

Tindakan yang diterapkan dalam pembelajaran dilaksanakan mengacu pada rancangan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Guru menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dengan mengadopsi tahapan-tahapan dari model PBL. Namun, dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa kendala teknis, seperti koneksi jaringan yang tidak stabil, sehingga hanya 21 dari 33 siswa yang berhasil mengakses dan mengerjakan tes awal serta tes akhir melalui platform Quizizz. Kendati demikian, hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian akademik peserta didik.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Pre-Test dan Post-test Siklus I

Kategori Nilai	Pre-Test (21 Siswa)	Post-Test (21 Siswa)
≥ 80 (Baik)	11 (52.38%)	13 (61.90%)
60 – 79 (Cukup)	5 (23.81%)	5 (23.81%)
< 60 (Kurang)	5 (23.81%)	3 (14.29%)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel, terlihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh skor di atas 80 mengalami peningkatan, dari 11 siswa (52,38%) pada saat pre-test menjadi 13 siswa (61,90%) saat post-test. Terdapat 5 siswa (23,81%) dengan nilai dalam rentang 60–79 yang tidak menunjukkan perubahan, sementara jumlah siswa dengan

nilai di bawah 60 menurun dari 5 siswa (23,81%) menjadi 3 siswa (14,29%). Berdasarkan pengamatan, mayoritas siswa tampak lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan model PBL berbantuan Quizizz.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran

1.3 Refleksi

Hasil dari pelaksanaan siklus I mengindikasikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media quizizz memiliki dampak positif dalam memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian, masih ditemukan kendala utama yang belum sepenuhnya teratasi, yaitu ketidakstabilan jaringan internet yang menyebabkan sebagian siswa belum dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pada pelaksanaan siklus kedua, diperlukan penyesuaian pendekatan. Upaya yang dapat dilakukan mencakup penyediaan alternatif berupa latihan secara luring, maupun penjadwalan ulang sesi daring bagi siswa yang mengalami kendala teknis.

2. Siklus II

2.1 Perencanaan

Refleksi terhadap pelaksanaan pada siklus I menunjukkan adanya beberapa poin yang memerlukan perbaikan. Untuk itu, direncanakan sejumlah perbaikan untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran di Siklus II, antara lain: (1) Mengantisipasi kendala jaringan dengan menggunakan perangkat pribadi siswa, agar seluruh siswa dapat mengikuti pre-test dan post-test; (2) Menjadwalkan kembali sesi kuis untuk membantu siswa yang mengalami kendala jaringan; (3) Pendekatan *blended learning*, di mana siswa yang mengalami kendala jaringan diberi kesempatan untuk belajar secara offline sebelum mengerjakan Quizizz; dan (4) Peningkatan pemahaman terhadap masalah, dengan memperkuat studi kasus yang lebih berkaitan langsung dengan pengalaman keseharian siswa, sehingga proses analisis mampu berlangsung secara lebih mendalam dan menghasilkan solusi yang lebih tepat. Pada siklus II ini, yang berhasil melaksanakan tes awal dan tes akhir hanya 27 siswa dari jumlah 33 siswa di kelas, karena beberapa siswa tidak dapat hadir.

2.2 Tindakan dan Pengamatan

Tindakan yang dilaksanakan dengan pendekatan yang telah diubah. Sebanyak 27 dari 33 siswa yang hadir berhasil mengikuti tes awal dan akhir. Hasil yang didapat menggambarkan adanya peningkatan pada capaian hasil belajar

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Pre-Test dan Post-test Siklus II

Kategori Nilai	Pre-Test (27 Siswa)	Post-Test (27 Siswa)
≥ 80 (Baik)	20 (74.07%)	27 (100%)
60 – 79 (Cukup)	6 (22.22%)	0
< 60 (Kurang)	1 (3.70%)	0

Mengacu pada data yang tersaji dalam tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat bermakna secara statistik dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Jumlah siswa dengan skor di bawah 60 berkurang dari 1 siswa (3,70%) menjadi 0, sementara jumlah siswa dengan nilai lebih dari 80 meningkat dari 20 siswa (74,07%) menjadi 27 siswa (100%). Berdasarkan observasi, penerapan opsi blended learning serta fleksibilitas waktu mendorong peserta didik untuk menjadi lebih terkondisikan dengan baik saat mengikuti seluruh tahapan pembelajaran serta mampu mencapai capaian pembelajaran yang optimal.

2.3 Refleksi

Data pada siklus II memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL yang diperkuat melalui penggunaan media Quizizz menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan pelaksanaan pada siklus pertama. Lebih banyak siswa yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dengan penerapan strategi baru untuk mengatasi masalah teknis yang muncul. Meskipun demikian, untuk penerapan metode ini di masa depan, masalah terkait kehadiran siswa yang belum optimal tetap perlu mendapatkan perhatian.

Hasil dari kedua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL yang terintegrasi dengan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun terdapat beberapa kendala, seperti masalah jaringan internet dan kehadiran siswa. Peningkatan tersebut sejalan dengan temuan dalam studi yang mengungkapkan bahwa model PBL membuktikan bahwa penerapan PBL mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif serta penguasaan siswa terhadap materi, yang selanjutnya memberikan kontribusi pada peningkatan prestasi belajar.¹⁶ Selain itu, sebuah kajian juga mengungkapkan bahwa penerapan model PBL berpotensi memperkuat keterampilan literasi sains siswa.¹⁷ Sementara itu, sebuah penelitian mengemukakan bahwa menerapkan PBL berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada jenjang kejuruan.¹⁸

Lebih lanjut, pemanfaatan media interaktif seperti Quizizz telah terbukti dapat mengoptimalkan pencapaian belajar siswa dalam proses belajar. Sebuah studi menguatkan

¹⁶ Ningsih et al., "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Pemuaian."

¹⁷ Herman et al., "Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Literasi Sains Siswa Smp Kelas Viii."

¹⁸ Priyasudana and Cholik, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 3 Boyolangu, Tulungagung."

hal tersebut, dengan menyatakan bahwa Quizizz memiliki relevansi tinggi terhadap materi ajar dan secara signifikan mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi.¹⁹ Studi lain juga menunjukkan bahwa integrasi quizizz dalam kegiatan pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan.²⁰

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan sehubungan dengan pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dibantu oleh Quizizz dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model PBL dengan dukungan media Quizizz terbukti berhasil memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. (2) Pada Siklus I, meskipun terdapat masalah jaringan yang menyebabkan beberapa siswa tidak dapat mengikuti *pre-test* dan *post-test*, hasil yang didapatkan menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan lebih banyak siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 setelah penerapan PBL berbantuan media Quizizz. (3) Pada Siklus II, dengan perbaikan strategi seperti mengantisipasi masalah jaringan dengan menggunakan perangkat pribadi siswa, penjadwalan ulang sesi kuis, penerapan pendekatan *blended learning*, serta meningkatkan pemahaman terhadap masalah dengan menggunakan studi kasus yang memiliki keterkaitan langsung dengan konteks keseharian siswa, terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 mencapai 100%, sementara jumlah siswa yang mendapatkan nilai < 60 berkurang drastis menjadi 0%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Z. U. Aprilia, R. Putra, and T. Prastiyo. "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS." *Journal of Education and Instruction (JOEI)* 5, no. 1 (2022): 298–304.
- Aprianti, Wiyana, Manda Rohandi, and Ahmad Azhar Kadim. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Quizizz." *Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)* 11, no. 2 (2024): 50–56.
- Benda, Sifat-Sifat. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda Di Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2022).
- Cristiyanda, Genta, and Ike Sylvia. "Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sma n 16 Padang." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2021): 174–183.
- Herman, Herman, Nurfathurrahmah Nurfathurrahmah, Ferawati Ferawati, Ariyansyah Ariyansyah, and Erni Suryani. "Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Literasi Sains Siswa Smp Kelas Viii." *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 4 (2022): 3087–3093.

¹⁹ Wahyuni, Akbar, and Nasir, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMA Negeri 5 Maros."

²⁰ Cristiyanda and Sylvia, "Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sma n 16 Padang."

- Jafnihirida, L., and R. Husna Arsyah. "Peningkatan Aktivitas Belajar Dengan Model Pembelajaran Number Head Together." *J. Pti (Pendidikan Dan Teknol. Informasi) Fak. Kegur. Ilmu Pendidik. Univ. Putra Indones. "Yptk" Padang* 9 (2022): 13–18.
- Masitoh, Afie. "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD." *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 22.
- Mufidah, L. "Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran." *At-Tajdid J. Pendidik. dan Pemikir. Islam* 4, no. 2 (2021): 168.
- Mulyati, S., and H. Evendi. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS J. Pendidik. Mat.* 3, no. 1 (2020): 64–73.
- Ningsih, S. K., E. Oktavianty, S. S. Sitompul, H. T. M. Silitonga, and M. M. S. Hidayatullah. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Pemuaian." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro* 11, no. 1 (March 2023): 108–120.
- Priyasudana, Danang, and Mochamad Cholik. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 3 Boyolangu, Tulungagung." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 4, no. 03 (2016): 34–42.
- Puspaningrum, Vivian Alfida, Prima Zulvarina, and Admaja Dwi Herlambang. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 3 Malang." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 1, no. 1 (June 2024).
- Ramadhan, Syahrul, and Rahmania Sri Untari. "Mengoptimalkan Pembelajaran Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Quizizz." *Indonesian Journal of Applied Technology* 1, no. 2 (2024): 1–11.
- Sukendra, I. Komang. "Penerapan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbantuan Lks Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Widyadari Jurnal Pendidikan* 21, no. 2 (October 2020).
- Wahyuni, Fitrah, Muhammad Rizki Akbar, and Nasir. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMA Negeri 5 Maros." *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 2, no. 1 (March 2024).