



## Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Bantuan Evaluasi Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Siti Humaeroh<sup>1\*</sup>, Junaidi<sup>1</sup>, Afifah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram.

<sup>2</sup>SMP Negeri 7 Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1522>

### Article Info:

Received : 18 September 2025  
Revised : 07 Oktober 2025  
Accepted : 23 Oktober 2025  
Published : 08 November 2025

### Correspondence:

Siti Humaeroh

Phone

**Abstract:** The purpose of this study was to improve mathematics learning outcomes on the topic of Three-Dimensional Shapes through the application of the Problem-Based Learning (PBL) model integrated with Quizizz media in Class VIII C of SMPN 7 Mataram. This research was conducted using a Classroom Action Research (CAR) method adapted from the Kemmis and McTaggart model and carried out in two cycles. Each cycle consisted of four main stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model combined with Quizizz media significantly improved the learning outcomes of Class VIII C students. Improvements were evident across various aspects, including average scores, highest and lowest scores, and the number of students achieving mastery. The average score increased from 71.85 in the pre-cycle to 78.92 in Cycle I, and further to 83.8 in Cycle II. Meanwhile, the percentage of students achieving mastery rose significantly from 50% in the pre-cycle to 80% in Cycle I, and reached 87.5% in Cycle II. These findings indicate that integrating PBL with Quizizz media is not only effective in enhancing students' understanding of the material but also relevant and beneficial for modern educational contexts. This approach not only supports teachers in achieving cognitive learning objectives but also fosters the development of 21st-century skills such as critical thinking, creativity, collaboration, and communication.

**Keywords:** Problem-Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes.

**Citation:** Siti Humaeroh, Junaidi, & Afifah. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Bantuan Evaluasi Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2194–2199. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1522>

### Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun karakter, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan modern. Sebagaimana dikemukakan oleh Arifudin (2022), pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas diri dan menjadi pilar utama kemajuan bangsa. Hal senada juga diungkapkan oleh Nurhasanah, Aisah, dan Yusnarti (2024) bahwa tujuan pendidikan tidak

hanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan karakter dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Namun, sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, seperti akses yang belum merata terhadap pendidikan berkualitas serta kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran adalah peran guru.

Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Menurut Ahmad et al. (2024), guru abad ke-21 dituntut untuk mampu mengintegrasikan

berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kolaboratif agar dapat memenuhi kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPN 7 Mataram saat pelaksanaan PPL menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Khususnya pada topik Bangun Ruang Datar. Kesulitan tersebut tampak ketika siswa diminta menyelesaikan soal yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan rumus secara tepat, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar mereka pada materi tersebut. Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga motivasi belajar mereka rendah dan nilai yang diperoleh masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kondisi ini diperkuat oleh penelitian Mirayani, Widana, dan Purwati (2021) yang menyebutkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh faktor internal, seperti kurangnya rasa percaya diri, kebiasaan belajar yang kurang baik, serta kemampuan intelektual yang bervariasi. Selain itu, faktor eksternal seperti metode mengajar guru, strategi pembelajaran, sarana prasarana, dan lingkungan belajar juga turut memengaruhi capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri merupakan indikator utama dalam menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu faktor penyebabnya adalah penerapan metode pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif.

Hasil belajar sendiri merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Surya (2017), hasil belajar adalah capaian siswa dalam bentuk skor atau nilai setelah mengikuti kegiatan belajar. Nilai tersebut mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Sejalan dengan pendapat Junaedi (2019), pembelajaran yang efektif terjadi ketika terdapat interaksi dinamis antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif, mendorong kolaborasi, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model PBL menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui pemberian masalah nyata untuk dipecahkan secara kolaboratif. Tan (dalam Surya, 2017) menjelaskan bahwa model PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena memaksimalkan kemampuan berpikir siswa melalui kerja kelompok yang sistematis. Dengan demikian, siswa dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan berpikir

kritis serta menemukan solusi secara mandiri. Hotimah (2020) juga menambahkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk belajar aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama untuk menemukan jawaban melalui sumber belajar yang relevan. Agar penerapan PBL berjalan efektif, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Di era digital saat ini, penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti *Quizizz* dapat menjadi alternatif yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

*Quizizz* adalah platform kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat soal dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Menurut Sodik et al. (2021), *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis web dan aplikasi mobile yang memudahkan guru melakukan evaluasi secara interaktif, baik secara daring maupun luring melalui fitur Paper Mode yang menggunakan QR Code.

Hasil penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas kombinasi PBL dengan media digital interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Tara Narendra Kirana et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan respon positif siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan suasana belajar menjadi lebih bermakna. Selanjutnya, penelitian oleh Indriani dan Gularso (2022) juga menemukan bahwa penerapan PBL yang dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis TIK mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar kelompok. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *Quizizz* diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Bantuan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII C SMPN 7 Mataram."

## Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipandu dengan media evaluasi *Quizizz*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pada materi bangun ruang sisi datar pada ajaran tahun akademik 2024/2025. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII C SMPN 7 Mataram yang melibatkan 40

peserta didik sebagai subjek penelitian. Dalam proses pengumpulan data, digunakan instrument yakni lembar observasi dan tes. Lembar observasi dibagi menjadi dua yakni untuk memantau aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklus. Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus penelitian dilakukan dengan tahap sebagai berikut: 1) Tahap perencanaan, pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan aktivitas belajar pada mata pelajaran matematika dengan materi Bangun Ruang Sisi Datar. Tahap perencanaan pada siklus ini meliputi penyusunan modul ajar, LKPD, mendesain media quizizz interaktif, serta menyusun instrument penelitian. 2) Tahap Pelaksanaan, pada tahap ini peneliti melaksanakan rencana yang telah dirancang mencakup pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), dengan peserta didik dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan masalah kontekstual dan evaluasi dilakukan menggunakan media Quizizz di akhir pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memantau setiap langkah terhadap proses pembelajaran, mencatat perubahan, dan mengantisipasi kendala. Pengamatan ini dalam penelitian. dilakukan untuk menghimpun data yang akan digunakan dalam pengambilan penilaian terhadap kegiatan penelitian yang telah dilakukan apakah telah memenuhi target yang telah direncanakan.

Tahap refleksi yaitu tahap merefleksi/melakukan refleksi dan merancang rencana tindak lanjut, melibatkan analisis hasil observasi, mengidentifikasi kelemahan dan keberhasilan penerapan PBL dengan bantuan evaluasi quizizz, serta refleksi terhadap dan hasil belajar peserta didik. Temuan-temuan ini dievaluasi untuk merancang langkah perbaikan dan rencana tindak lanjut pada pembelajaran siklus berikutnya. Pada penelitian ini, data kualitatif yang diperoleh melalui lembar observasi dan tes akan dianalisis menggunakan analisis statistic deskriptif.

Analisis statistic deskriptif bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau memberi gambaran data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa berniat membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiono, 2014). Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh ini dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata (mean) ketuntasan belajar dan peningkatan dari siklus ke siklus yang kemudian dikonversikan ke PAP Skala Lima, selanjutnya membuat interval kelas dan melakukan

penyajian data dalam bentuk tabel. Indikator kinerja yang diterapkan sebagai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika persentase hasil belajar matematika peserta didik minimal 80%, atau ketuntasan klasikal dianggap tercapai jika 80% peserta didik dalam kelas mencapai KKM yaitu 75, maka penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan evaluasi media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII C SMPN 7 Mataram dianggap berhasil dan tindakan dikatakan cukup efektif

**Tabel 1.** Pedoman konversi PAP skala lima

Persentase pencapaian	Kategori hasil belajar
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
40-46	Rendah
0-39	Sangat rendah

**Sumber:** penilaian acuan patokan (PAP) sebagai instrument dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Ira Firawati, 2023: 667-672).

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VIII C SMPN 7 Mataram, berikut hasil data disajikan tabel 2 berikut.

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 2, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VIII C menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model Problem-Based Learning (PBL) dengan menggunakan media evaluasi Quizizz.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Kelas VIII C

Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah peserta didik	40	40	40
Jumlah nilai	2874	3157	3352
KKM	75	75	75
Nilai rata-rata	71,85	78,92	83,8
Nilai tertinggi	85	90	95
Nilai terendah	50	65	70
Jumlah tuntas	20	32	35
Jumlah tidak tuntas	20	8	5
Persentase ketuntasan rata-rata kategori	50%	80%	87,5%
	Rendah	Tinggi	Sangat tinggi

**Sumber:** hasil analisis data

Peningkatan ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, serta peningkatan nilai tertinggi dan terendah pada setiap siklus pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi PBL dengan media Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, penggunaan media evaluasi yang interaktif seperti Quizizz turut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

### **Pra Siklus**

Pada tahap pra siklus, dari 40 peserta didik jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh adalah 2874 dengan nilai rata-rata 71,85. Nilai tertinggi siswa adalah 85, sedangkan nilai terendah 50. Dari jumlah tersebut, hanya 20 siswa (50%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Hasil ini dikategorikan rendah karena setengah dari jumlah siswa belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional belum mampu memotivasi siswa untuk aktif dan berpikir kritis.

### **Siklus I**

Pada tahap tindakan siklus I dengan model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Jumlah nilai meningkat menjadi 3157 dengan rata-rata 78,92. Nilai tertinggi siswa mencapai 90, sedangkan nilai terendah naik menjadi 65. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 32 siswa (80%), sementara yang belum tuntas berkurang menjadi 8 siswa (20%). Persentase ketuntasan ini termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam diskusi kelompok dan memecahkan masalah yang diberikan. Penggunaan Quizizz juga menambah semangat dan rasa ingin tahu siswa melalui kuis interaktif.

### **Siklus II**

Pada siklus II, dilakukan beberapa perbaikan, antara lain: peningkatan pengelolaan waktu dalam diskusi, pemberian arahan lebih jelas dalam memecahkan masalah, serta penyesuaian tingkat kesulitan soal pada Quizizz. Hasilnya, jumlah nilai keseluruhan meningkat menjadi 3352 dengan nilai rata-rata 83,8. Nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah meningkat menjadi 70. Jumlah siswa yang tuntas

mencapai 35 siswa (87,5%), sedangkan yang belum tuntas tinggal 5 siswa (12,5%). Dengan demikian, hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang diintegrasikan dengan media quiziz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C. Berdasarkan hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Purnamasari, Misdalina dan Abdullah (2024) bahwa model PBL berbantuan Quizizz yang terlihat kepada siswa ialah mereka mampu menjawab soal matematika dengan baik, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat karena adanya bantuan aplikasi Quizizz.

Penerapan model PBL membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah nyata, sementara penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti PBL, ketika dikombinasikan dengan media Quiziz, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Pada pra-siklus, banyak siswa yang mengalami kesulitan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah penerapan PBL dengan media quiziz, jumlah siswa yang tuntas meningkat drastis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil menjawab kebutuhan berbagai jenis siswa, termasuk mereka yang memiliki tingkat kemampuan yang lebih rendah. Model ini menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar dari satu sama lain, memperkuat pemahaman mereka melalui diskusi kelompok, dan mengurangi kecemasan yang sering terkait dengan mata pelajaran seperti matematika.

Dampak positif ini tidak hanya terlihat pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada peningkatan partisipasi, keterlibatan, dan kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan model PBL yang terintegrasi dengan media quiziz dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa berada di angka 71,85, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang atau 50%. Setelah penerapan model PBL dengan media quiziz

pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,92, dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 32 orang atau 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa PBL yang terintegrasi dengan media quiziz mampu mendorong lebih banyak siswa untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan lebih lanjut terlihat pada siklus II, di mana nilai rata-rata siswa mencapai 83,8, dengan 35 siswa atau 87,5% yang berhasil memenuhi KKM. Perbaikan hasil belajar ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor yang didukung oleh penerapan PBL dengan media quiziz. Pertama, model PBL mendorong siswa untuk aktif berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja secara kolaboratif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif. Integrasi

Nilai tertinggi yang dicapai siswa juga mengalami peningkatan dari 80 pada pra-siklus menjadi 90 pada siklus I dan 95 pada siklus II, sementara nilai terendah juga meningkat dari 50 pada pra-siklus menjadi 70 pada siklus II. Peningkatan nilai terendah ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif tidak hanya bagi siswa yang sudah berprestasi, tetapi juga bagi siswa yang sebelumnya kesulitan mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa model PBL dengan media quiziz memberikan dukungan yang lebih baik untuk berbagai tingkat kemampuan siswa, mengurangi kesenjangan prestasi di antara mereka. Jumlah siswa yang tidak tuntas juga menurun drastis dari 20 orang pada pra-siklus menjadi hanya 5 orang pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan media quiziz berhasil mengurangi jumlah siswa yang gagal mencapai KKM, mempersempit jurang ketidakmampuan dan meningkatkan inklusivitas pembelajaran.

Persentase ketuntasan rata-rata kelas yang meningkat dari 50% pada pra-siklus menjadi 87% pada siklus II mengindikasikan keberhasilan model PBL dengan media quiziz dalam meningkatkan keberhasilan akademik secara keseluruhan. Perubahan kategori hasil belajar dari "Rendah" pada pra-siklus menjadi "Tinggi" pada siklus I dan "Sangat Tinggi" pada siklus II menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mendorong siswa mencapai potensi akademik mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ira Firawati (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model

*Problem-Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media quiziz memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wiwik, Raras, dan Retno (2024) dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan setiap siklus.

Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta kolaborasi antar siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media digital interaktif seperti *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk berpartisipasi, serta memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam karena terlibat langsung dalam proses menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi PBL dan *Quizizz* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan modern. Pendekatan ini tidak hanya membantu guru mencapai tujuan pembelajaran kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media quiziz secara signifikan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa kelas VIII C. Peningkatan terlihat pada berbagai aspek, termasuk rata-rata nilai, nilai tertinggi dan terendah, serta jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 71,85 pada pra-siklus menjadi 78,92 pada siklus I, dan selanjutnya 83,8 pada siklus II. Sementara itu, persentase siswa yang tuntas mengalami kenaikan yang signifikan, dari 50% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I, dan mencapai 87,5% pada siklus II.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi PBL dengan media quiziz tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga berperan dalam dan relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan modern. Pendekatan ini tidak

hanya membantu guru mencapai tujuan pembelajaran kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

### Ucapan Terimakasih

Penulis berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, khususnya kepada dosen PPG Universitas Mataram, guru pamong, para siswa yang berpartisipasi, serta rekan-rekan PPL PPG di SMPN 7 Mataram atas dukungan dan kerja samanya.

### Daftar Pustaka

- Ahmad, Margayanti, D., Maslahah, F. N., Manazila, S. I., Puspitawedana, D., Yuliyantika, S., & Luthfi, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika Panduan Untuk Guru Abad 21. Jawa Tengah: Amerta Media.
- Diana Sukandi, Sukarso, A. A., & Wirawan, M. J. (2025). Pemanfaatan Quizziz Mode Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 SDN 44 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(2), 911-915. <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.777>
- Ghodang, H. (2020). Konsep dan Praktik dalam Penelitian.. Medan: Mitra Group.
- Indriani, L., & Gularso, D. (2022). Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quiziz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan dan Pendidikan*, 6(2), 214-222. Doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v6>
- Junaidi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 19-25.
- Nurhasanah, E., Aisah, S., & Yusnarti, M. (2024). Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 21-26. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.325>
- Mirayani, P., Widana, I. W., & Purwati, N. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan*, 429-438. Retrieved from [https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widya\\_dari/article/view/1415](https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widya_dari/article/view/1415)
- Purnamasari, R., Misdalina, & Abdullah, B. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Quiziz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Desimal dan Bilangan Bulat Kelas V SD Negeri 35 Palembang. *Indonesia Research Journal on Education*, 3543-3548. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1539>
- Sugiyono. (2014). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302. Retrieved from [https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSN\\_PD/article/view/1076%20](https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSN_PD/article/view/1076%20).
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 38-53.
- Wiwik, R., Raras, S. R., & Triastuti, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Memanfaatkan Media Quiziz Pada Siswa Kelas 5 SD Wonosari 2. *Jurnal Pendidikan Guru*, 14-25.