

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN EVALUASI *QUIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Ni Nyoman Sukartini

SMP Negeri 3 Semarang, Bali, Indonesia; ninyomansukartini213@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII Semester I SMP Negeri 3 Semarang tahun pelajaran 2020/2021 melalui penerapan model *problem-based learning* berbantuan evaluasi Quizizz. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII Semester I tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 30 orang. Objek penelitian adalah hasil belajar IPS peserta didik setelah penerapan model *problem based learning* berbantuan media evaluasi Quizizz. Data penelitian adalah data hasil belajar yang diperoleh dengan tes tipe pilihan ganda dan dilakukan dengan bantuan media Quizizz. Data selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Penelitian dikatakan berhasil jika nilai rata-rata hasil belajar minimal 76 dengan ketuntasan klasikal minimal 85%. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 79 dengan ketuntasan klasikal 77%, sedangkan untuk siklus II, nilai rata-rata hasil belajar IPS adalah 82 dengan ketuntasan klasikal 87%. Pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian ini telah tercapai. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan evaluasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di kelas VIII.

Kata kunci: model *problem based learning*, Quizizz, hasil belajar

Abstract. The aim of this study was to improve social science's learning outcomes in class VIII SMP Negeri 3 Semarang for the first semester in academic year 2020/2021 through the application of problem based learning model assisted by Quizizz evaluation. This study used a classroom action research design which was carried out in two cycles consisting of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were 30 students of class VIII SMP Negeri 3 Semarang for the first semester in academic year 2020/2021. The object of this study were the learning outcomes of students after the application of problem based learning model assisted by Quizizz evaluation. Research data were learning outcomes data which was obtained by multiple-choice tests with the help of Quizizz media. The data were analyzed descriptively. The research was said to be successful if the average value of learning outcomes is minimum of 76 with minimum 85% classical completeness. The results in the first cycle obtained an average value of learning outcomes was 79 with 77% classical completeness, while for the second cycle, the average value of learning outcomes was 82 with 87% classical completeness. In the second cycle, the aim of this research has been achieved. The average value of student learning outcomes has increased from first cycle to second cycle. The results showed that the application of problem-based learning model assisted by Quizizz evaluation can improve the social science's learning outcomes in class VIII.

Keywords: Problem based learning model, Quizizz, learning outcomes

PENDAHULUAN

Era digital saat ini telah memasuki babak yang baru. Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat di segala bidang termasuk pendidikan. Teknologi informasi teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna (Warsita, 2011). Dalam bidang pendidikan, teknologi informasi memberikan pengaruh yang luar biasa. Kegiatan-kegiatan pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan mulai akrab dengan internet, komputer, *smartphone*, dan fasilitas teknologi informasi lainnya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Abidin (2016) teknologi informasi membuat orang dengan cepat dapat belajar, dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Fungsi teknologi informasi dalam kegiatan belajar lebih dari sekadar mentransfer materi pembelajaran ke lingkungan digital karena mereka diharapkan dapat menyediakan komunikasi, kerja sama, dan meta-kognisi. Oleh karena itu, kemampuan para guru dalam mengakses, menguasai, dan memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah menjadi sebuah tuntutan kompetensi di era global.

Pandemi Covid-19 yang mulai mewabah di Indonesia pada awal tahun 2020 menjadi pemicu pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan secara besar-besaran. Pemerintah Indonesia memutuskan untuk menutup tempat umum, tempat wisata, serta fasilitas pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi untuk meminimalisir penyebarannya. Ditutupnya fasilitas pendidikan, mengharuskan peserta didik dan guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah secara daring/*online* dengan memanfaatkan fasilitas internet dan teknologi yang ada. Perubahan yang mendadak ini tentunya menyebabkan kebingungan bagi para pelaku pendidikan karena kegiatan belajar mengajar secara daring/*online* belum pernah dilakukan sebelumnya. Kondisi guru dan peserta didik di Indonesia yang tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, terbatasnya sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat diperlukan selama pembelajaran daring, serta akses internet yang terbatas membuat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang efektif dan kondusif (Widana, 2020). Banyak guru dan peserta didik yang tidak siap menghadapi situasi ini.

Kondisi pembelajaran daring yang kurang kondusif tampak pada saat pembelajaran IPS di kelas VIIIE SMP Negeri 3 Semarang tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini mempengaruhi minat belajar peserta didik serta hasil belajarnya menjadi rendah. Hasil evaluasi (penilaian harian) menunjukkan dari 30 peserta didik di kelas VIIIE, hanya 15 orang (50%) yang mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai rata-rata yang dicapai adalah 71. Hasil ini masih di bawah ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran IPS kelas VIII yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 76 dan ketuntasan klasikal minimal 85%.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran daring IPS di kelas VIIIE, terungkap penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik di antaranya kurangnya partisipasi dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat saat pembelajaran dilakukan secara *synchronous* melalui aplikasi *zoom meeting*, peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru, banyak yang bengong, dan bahkan ada yang terlihat mengantuk serta kurang bersemangat. Saat pembelajaran dilakukan secara *asynchronous* melalui aplikasi *WhatsApp* (grup *chat* kelas VIIIE), peserta didik juga pasif dalam berdiskusi, hanya beberapa peserta didik yang melakukan diskusi melalui grup *chat*. Evaluasi yang dilakukan melalui pemberian soal melalui *google form* juga dirasa monoton dan kurang menarik. Masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran IPS membutuhkan penerapan model pembelajaran yang tepat oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Untuk itu dipilihlah model *problem-based learning* untuk mengatasinya.

Model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Ngalimun, 2012). *Problem based learning* adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Fakhriyah, 2014). Menurut Rusman (2014), *problem-based learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *problem-based learning* adalah model pembelajaran di mana guru memberikan suatu permasalahan nyata untuk dicari solusinya oleh peserta didik melalui kerja kelompok sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikirnya. Menurut Smith (dalam Amir, 2013), model *problem-based learning* memberikan manfaat terhadap proses belajar, yaitu (1) menjadi lebih ingat dan meningkat pemahamannya atas materi ajar, (2) meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan, (3) mendorong untuk berfikir, (4) membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan social, (5) membangun kecakapan belajar, dan (6) memotivasi pembelajaran. Model *problem-based learning* ini juga bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, hasil belajar, keterampilan komunikasi, kerjasama kelompok, adaptasi terhadap perubahan dan kemampuan evaluasi diri.

Ada 5 tahapan pembelajaran (sintaks) dari model *problem based learning* yaitu, orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Aini et al., 2019). Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Junaedi, 2019). Muara dari kegiatan pembelajaran di kelas adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Dalam metode *problem based learning* yang menjadi poin utama dalam pembelajaran yang mendorong siswa aktif untuk meningkatkan hasil belajarnya (Parwata, 2021).

Karakteristik metode *problem based learning* terdiri dari tiga ciri yaitu: (1) permasalahan menjadi *starting point*; (2) permasalahan yang ada dunia nyata., (3) permasalahan membutuhkan perspektif ganda (Dianti & Widana, 2017). Dalam penerapan model *problem based learning* di kelas VIII E, evaluasi pembelajaran untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dilakukan dengan berbantuan media pembelajaran yaitu *Quizizz* sebuah *web tool* untuk membuat kuis interaktif yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. *Quizizz* dapat diakses melalui laman <https://quizizz.com/>. *Quizizz* adalah salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru.

Amornchewin (2018) memaparkan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan media yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* dengan yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, laptop, *smartphone*, maupun tablet. Menurut Dewi (2019), evaluasi *Quizizz* dapat mempermudah dan mempercepat guru untuk menemukan kesulitan konsep yang belum dipahami oleh peserta didik kelompok tertentu. Penggunaan *quizizz* juga akan memberikan kemudahan kepada guru untuk memberikan layanan pengajaran remedialnya. Karena setiap item benar dan salah yang dikerjakan peserta didik terekam dalam data akhir perolehan skor. Kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab pun bisa terdeteksi dengan cepat dalam layar pencapaian skor *Quizizz*. Berdasarkan paparan-paparan di atas, model *problem based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas VIII E SMP Negeri 3 Semarang. Oleh karena itu diajukan alternatif pemecahannya melalui sebuah penelitian tindakan kelas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian seluruh peserta didik di kelas VIII E Semester I SMP Negeri 3 Semarang

tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 30 orang. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar IPS. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2013). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimulai dengan melakukan identifikasi masalah yang dilanjutkan dengan perencanaan dan pelaksanaan siklus. Tahapan siklus I sama dengan siklus II, namun pelaksanaan siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I.

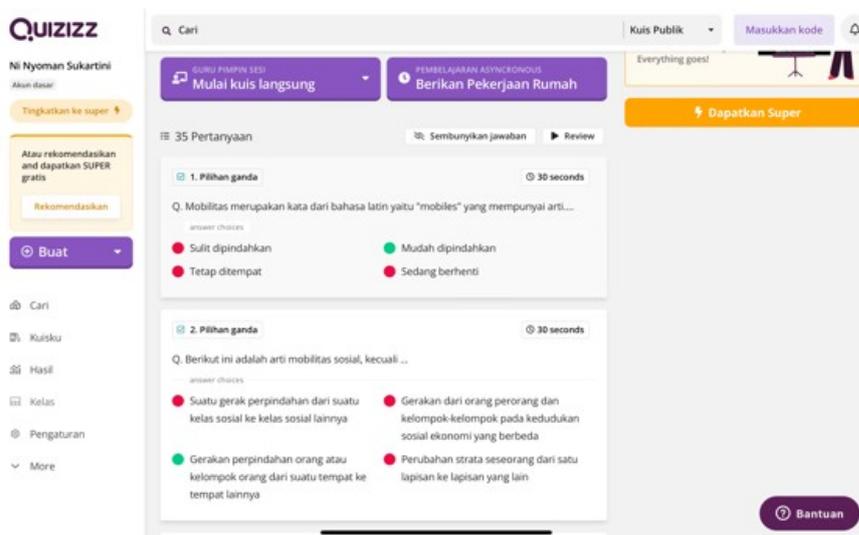
Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis silabus mata pelajaran IPS semester ganjil kelas VIII SMP Negeri 3 Semarang, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang instrumen perangkat pembelajaran seperti Lembar Kerja (LK), tes hasil belajar pada kompetensi pengetahuan pada media Quizizz. Tahap pelaksanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan pembelajaran daring dengan *blended learning*, yaitu secara *synchronous* melalui aplikasi *zoom meeting*, dan secara *asynchronous* melalui aplikasi *WhatsApp* (grup *chat* kelas VIII E). Pada tahap ini guru sebagai peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model *problem-based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII E SMP Negeri 3 Semarang. Tahap observasi/pengamatan, dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan. Keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan, mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, serta mengevaluasi hasil pembelajaran pada siklus I berdasarkan hasil tes pengetahuan (tes hasil belajar) yang dilaksanakan dengan menggunakan *Quizizz* pada akhir siklus. Tahap refleksi dilakukan untuk melihat kekurangan dan kelebihan setiap tindakan yang diberikan pada tiap siklus. Hasil-hasil refleksi tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan atau penyempurnaan tahapan-tahapan pada siklus selanjutnya agar kendala-kendala tersebut dapat diminimalisasi. Data hasil belajar dikumpulkan dengan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang dilakukan melalui *Quizizz*. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif. Kriteria keberhasilan untuk hasil belajar minimal mencapai nilai rata-rata 76 (KKM) dan ketuntasan klasikal (KK) minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran pada siklus I mencakup materi “Mobilitas Sosial” dan pada siklus II mencakup materi “Pluralitas Masyarakat Indonesia serta Konflik dan Integrasi dalam Kehidupan Sosial”. Penelitian ini dilakukan dari bulan September 2020 sampai bulan November 2020. Berikut adalah proses pembelajaran yang berlangsung serta bentuk *Quizizz* yang dilaksanakan dikelas VIII E SMP Negeri 3 Semarang.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran melalui *zoom meeting*



Gambar 2. Model Evaluasi *Quizizz* yang digunakan

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II, sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Nilai	79	82
Jumlah peserta didik yang tuntas	23	26
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	7	4
Persentase ketuntasan	77%	87%
KKM	76	76

Nilai rata-rata hasil belajar di siklus I adalah 79 dengan ketuntasan klasikal yang diperoleh 77%, menunjukkan bahwa peserta didik setelah menguasai materi yang diajarkan walaupun belum begitu sempurna. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan peserta didik menguasai pelajaran IPS, apabila dibandingkan dengan nilai awal peserta didik (71 dengan ketuntasan klasikal 50%). Hasil penilaian di siklus I telah menemukan efek

utama bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, hasil belajar di siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hasil belajar di siklus II menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengikuti pelajaran sudah cukup baik. Ini terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar IPS adalah 82 dengan ketuntasan klasikal yang diperoleh 87%. Bila dibandingkan dengan kriteria keberhasilan, hasil belajar pada siklus II telah memenuhi kedua ketentuan dalam kriteria keberhasilan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII E SMP Negeri 3 Semarang.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran daring berlangsung, secara umum terdapat beberapa kendala yang dialami pada saat siklus I sebagai berikut. (1) Pada pertemuan pertama, motivasi belajar peserta didik masih sangat rendah yang dibuktikan dengan kurangnya kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran, beberapa peserta didik terlambat memasuki *room* (ruangan) *zoom meeting*. Sebanyak 3 orang peserta didik tidak hadir dengan alasan tidak memiliki kuota internet. Pada pertemuan kedua kejadian ini juga terulang, namun pada pertemuan ketiga keterlambatan peserta didik mulai berkurang dan seluruh peserta didik hadir dan mengikuti pembelajaran secara penuh. (2) Sebagian besar peserta didik belum aktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik itu dalam kegiatan diskusi di grup *WhatsApp* maupun presentasi. Mereka belum mampu menunjukkan kerjasama antar anggota kelompoknya, ruangan grup *chat* beberapa kelompok sepi sehingga perlu dipancing agar berdiskusi secara optimal. (3) Kegiatan presentasi pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya teramati peserta didik belum komunikatif, belum mampu mempresentasikan jawaban dengan baik, masih malu untuk mengajukan pertanyaan dan mengeluarkan pendapatnya karena takut salah. (4) Kendala jaringan yang menyebabkan tersendatnya proses pembelajaran sehingga memerlukan waktu lebih lama, terutama pada saat peralihan dari kegiatan *asynchronous* melalui grup WA ke kegiatan *synchronous* pada aplikasi *zoom meeting*.

Berdasarkan hasil refleksi selama pelaksanaan tindakan siklus I, maka diadakan upaya untuk memperbaiki proses tindakan pada siklus II. Upaya-upaya perbaikan tersebut sebagai berikut. (1) Memberikan nasihat dan teguran-teguran ringan kepada peserta didik agar lebih menyiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran. Untuk peserta didik yang sering terlambat diminta menyiapkan diri lebih awal dan masuk ke *room zoom meeting* lebih awal. Untuk peserta didik yang terkendala kuota internet disarankan untuk memanfaatkan wifi yang ada di lingkungan sekolah atau balai desa/banjar dengan datang ke tempat tersebut dan tetap taat pada protokol kesehatan yang ditetapkan, tidak berkerumun serta menggunakan masker. Namun jika masih tidak dapat dilakukan, peserta didik diberikan kelonggaran dengan

menonton hasil rekaman proses pembelajaran yang diunggah ke media sosial seperti Youtube dan diminta menyetorkan hasil *resume* selama mereka menonton video tersebut. (2) Memberikan motivasi kepada peserta didik agar keaktifan mereka dalam kegiatan diskusi dan presentasi meningkat di siklus II serta memberikan pengertian tentang rasa memiliki dan tanggung jawab di dalam kelompok. Semua peserta didik diharapkan dapat membagi tugasnya dengan teman kelompoknya dan saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LK. Guru juga menjelaskan bahwa laporan hasil diskusi (jawaban LK) dan presentasi adalah tugas kelompok dan nilai yang diperoleh merupakan hasil dari kerjasama kelompok, sehingga setiap peserta didik harus ikut berperan dalam melaksanakan tugas kelompok. (3) Membimbing peserta didik agar mereka tidak malu dan lebih berani serta percaya diri dalam menjawab pertanyaan serta memberikan pendapatnya. Walaupun pendapat atau jawaban yang peserta didik berikan salah, tetap diberikan apresiasi dan tidak langsung mengatakan bahwa jawaban peserta didik salah. Dengan adanya hal tersebut diharapkan peserta didik dapat terbiasa untuk berbicara di depan kelas tanpa takut salah. (4) Memberikan jeda waktu selama kurang lebih 10 menit kepada peserta didik untuk melakukan peralihan dari proses *asynchronous* melalui grup WA ke kegiatan *synchronous* pada aplikasi *zoom meeting* dan segera melanjutkan pembelajaran ketika jeda waktu yang diberikan habis.

Setelah dilakukan upaya perbaikan pada siklus II sesuai dengan hasil refleksi siklus I, kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung dengan lancar dan optimal, serta hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Kegiatan diskusi dan presentasi pada siklus II berjalan dengan lancar. Keaktifan peserta didik saat kegiatan diskusi dan presentasi sangat meningkat. Pembagian tugas dan kerjasama antara anggota kelompok pun sudah tampak baik. Antusiasme peserta didik untuk menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan/pendapatnya, serta melakukan presentasi sudah cukup baik dan tampak lebih percaya diri. Berdasarkan penemuan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa model *problem based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS peserta didik, baik secara individu maupun klasikal dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Mardani (2021) & Mirayani et al. (2021) yang menyatakan penerapan model PBL dalam pembelajaran memberikan: (1) kesempatan yang lebih baik dalam mengeksplorasi dan mengalami konsep IPS; (2) menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar; (3) menjadi lebih aktif dalam mengekspresikan ide-ide mereka dengan kata-kata dan penalaran mereka sendiri; (4) lebih lancar dalam mengkomunikasikan temuan mereka untuk berani berargumen, karena peserta didik memiliki rasa percaya diri. Peningkatan hasil belajar selain karena penerapan dari model ini, juga disebabkan karena upaya-upaya yang dilakukan untuk memperbaiki hasil

dengan memperhatikan kendala-kendala dan kekurangan yang terjadi pada siklus I. Hasil penelitian dan refleksi pada siklus I selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* pada siklus II sehingga kendala-kendala yang terjadi pada siklus I dapat dikurangi dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal. Oleh karena itu hendaknya model ini diterapkan secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem-based learning* berbantuan evaluasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII E semester I SMP Negeri 3 Semarang tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut. (1) Guru pelajaran IPS dapat menerapkan model *problem-based learning* berbantuan evaluasi *quizizz* karena terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini dapat dijadikan alternatif model pembelajaran inovatif selama pembelajaran daring, dan media *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Model *problem-based learning* membuat peserta didik menjadi aktif dan menggali sendiri konsep materi yang dipelajari. Belajar akan menjadi lebih bermakna apabila peserta didik menemukan sendiri konsep materi sehingga akan melekat pada diri mereka. (2) Penerapan model pembelajaran model *problem-based learning* berbantuan evaluasi *quizizz* harus didukung oleh penataan kelas yang baik selama pembelajaran daring. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan *synchronous* melalui aplikasi *zoom meeting* atau *google meet*, atau mengkombinasikan antara *synchronous* dan *asynchronous* (*blended learning*) dengan menggunakan bantuan aplikasi *chat* seperti melalui aplikasi *WhatsApp*. Dengan demikian diharapkan guru lebih leluasa untuk mengobservasi setiap kegiatan peserta didik dan peserta didik dapat menerima informasi yang diberikan oleh guru dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi penilaian pembelajaran dalam konteks pendidikan multiliterasi abad ke-21*. Refika Aditama.
- Aini, N. A., Syachruraji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPA materi gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68-76.
- Amir, M.T. (2013). *Inovasi pendidikan melalui problem-based learning*. Rencana Prenada Media Group.
- Amornchewin, R. (2018). The development of SQL language skill in data definition and data manipulation languages using exercises with quizizz for students' learning engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2), 85-90.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

- Dewi, H. (2019). Penerapan metode problem-based learning untuk meningkatkan ketuntasan belajar fisika berbantuan evaluasi Quizizz di sekolah bersistem kredit semester. *JMP*, 3(10), 1298-1313.
- Dianti Purwaningsih, N. M., & Widana, I. W. (2017). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol bakat numerik siswa. *Emasains*, 6(2), 153-159.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 87-99.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25.
- Mardani, N.K. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem-based learning (pbl) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 112-118.
- Mirayani, P., Widana, I. W., Purwati, N. K. R. (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. *Widyadari*, 22(2), 429 - 438. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550368>
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan: meta-analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1-9.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pres.
- Warsita, B. W. B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 5(2), 84-96.
- Widana, I. W. (2020). The effect of digital literacy on the ability of teachers to develop HOTS-based assessment. *Journal of Physics: Conference Series* 1503 (2020) 012045. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045>