

PENGUNAAN PROBLEM BASED LEARNING DAN QUIZIZZ DALAM UPAYA PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 14 DENPASAR

Luh Gede Tirta Saraswati ¹, Putu Ledyari Noviyanti ²
Universitas Mahasaraswati
Email: tirtasaraswati05200@gmail.com

Abstrak

Penelitian berikut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan model PBL berbantuan *Quizizz*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil dari penelitian menunjukkan minat belajar peserta didik yang meningkat setelah diterapkan model PBL berbantuan *Quizizz*. Rata-rata skor observasi minat belajar mengalami peningkatan yaitu dari 2,4 pada siklus I menjadi 3,22 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 34,17%. Selain itu, hasil belajar peserta didik meningkat ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan dari 50% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II, serta peningkatan rata-rata skor tes akhir.

Kata kunci: Matematika; Minat Belajar; PBL; Penelitian Tindakan Kelas; *Quizizz*

Abstract

This research aims to enhance students' interest and learning outcomes in mathematics through the implementation of a Quizizz-assisted PBL (Problem-Based Learning) model. The method employed in this study is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The results of the research indicate an increase in students' learning interest after the implementation of the Quizizz-assisted PBL model. The average score of learning interest observation increased from 2.4 in the first cycle to 3.22 in the second cycle, with an increase of 34.17%. Furthermore, students' learning outcomes improved, as demonstrated by an increase in the percentage of learning mastery from 50% in the first cycle to 75% in the second cycle, as well as an increase in the average score of the final test.

Keywords: Classroom Action Research, Learning Interest, Mathematics, PBL, *Quizizz*

1. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan akademik peserta didik. Minat yang tinggi berperan sebagai pendorong utama dalam memahami konsep, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta mengarah pada pencapaian hasil yang optimal ((Noviatami dkk., 2024; Zulfah, 2023)). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran dan mengurangi keterlibatan peserta didik dalam eksplorasi konsep secara mandiri (Amini dkk., 2023).

Salah satu strategi inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. *Quizizz*, sebagai platform pembelajaran berbasis kuis digital, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan

motivasi peserta didik melalui mekanisme gamifikasi, sistem penilaian kompetitif, serta umpan balik instan (Noviatami dkk., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam pembelajaran, terutama yang berbasis *Problem-Based Learning* (PBL), dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif (Pratama dkk., 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VII C SMPN 14 Denpasar pada 26 Februari 2025, ditemukan bahwa peserta didik menunjukkan rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran Matematika. Kurangnya interaksi, eksplorasi konsep, serta keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi tantangan utama dalam meningkatkan minat belajar mereka. Wawancara dengan guru Matematika juga menguatkan temuan ini, dengan banyak peserta didik menunjukkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran, berdampak pada rendahnya keterlibatan dalam diskusi dan pemecahan masalah.

Sebagai solusi, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penerapan *PBL* berbasis *Quizizz*. Pembelajaran ini mendorong peserta didik berperan secara aktif dalam memecahkan permasalahan, sementara *Quizizz* mendukung evaluasi dan motivasi belajar secara interaktif. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam berbagai mata Pelajaran (Noviatami dkk., 2024; Pratama dkk., 2024). Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat seberapa efektif *PBL* berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar Matematika peserta didik kelas VII C SMPN 14 Denpasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan menerapkan metode observasi serta tes. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C yang terdiri dari 20 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes evaluasi. Menurut Sugiyono (2016), analisis data merupakan suatu proses untuk mencari dan mengatur data yang diperoleh secara sistematis agar dapat dengan mudah disampaikan dan dipahami oleh orang lain.

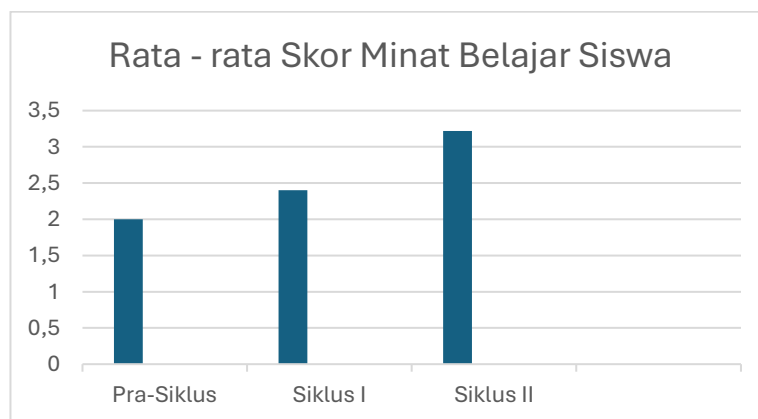
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan penelitian didapatkan hasil observasi yang dilakukan selama siklus I dan siklus II, yang Dimana terjadi peningkatan minat belajar peserta didik. Adapun rata – rata skor observasi minat belajar pada siklus I adalah 2,4 kemudian mengalami peningkatan menjadi 3,22 pada siklus II dengan persentase peningkatan sebesar 34,17 %. Adapun rata – rata skor observasi minat belajar persiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Skor Minat Belajar Siswa

Siklus	Rata-rata Skor	Peningkatan dari Siklus Sebelumnya
Prasiklus	2,00	
I	2.4	20%
II	3,22	34,17%



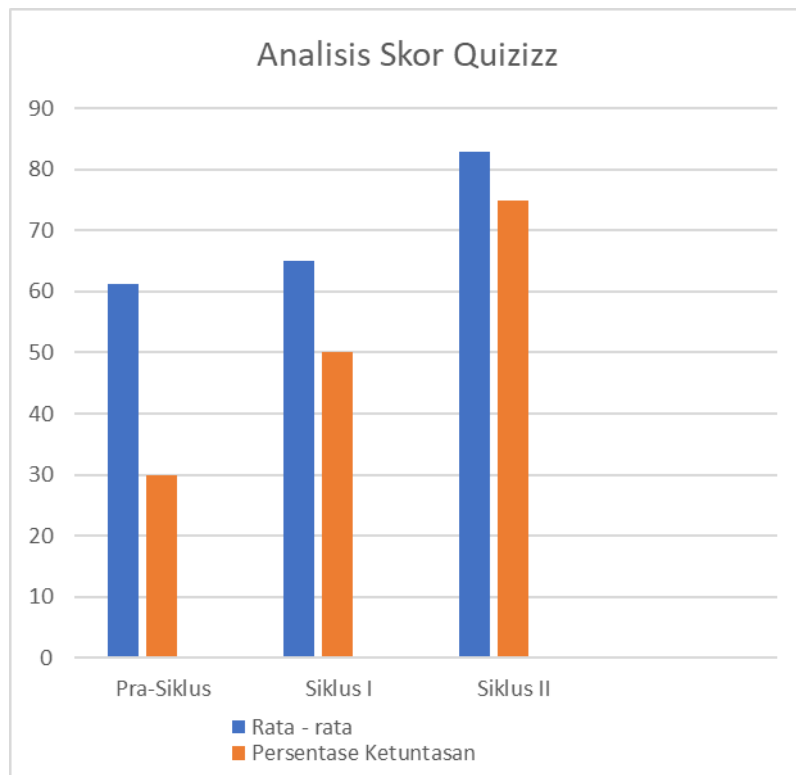
Gambar 1. Rata – rata Skor Minat Belajar Siswa

Hasil analisis skor tes akhir yang dilakukan melalui *Quizizz* mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Tabel 2 Analisis Skor Quizizz

Statistik	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata – rata	61.35	65	82,95

Persentase Ketuntasan 30% 50% 75%



Gambar 2. Analisi Skor Quizizz

Peningkatan rata – rata tes akhir sebesar 17,95, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi setelah penerapan pemodelan *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan *quizizz*. Selain itu, persentase peserta didik yang mencapai KKM meningkat secara signifikan dari 50% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran model (*PBL*) berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari:

1. Penerapan model pembelajaran *PBL* dapat mengakibatkan peningkatan minat belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari rata – rata minat belajar siswa dari siklus I hingga siklus II dengan peningkatan sebesar 20%. Hal tersebut

disebabkan karena peserta didik mulai aktif bertanya, memperhatikan pembelajaran, serta terlibat dalam pembelajaran.

2. Penggunaan *quizizz* pada tes akhir disetiap pembelajaran dapat mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari rata – rata ketuntasan belajar siswa pada siklus I hingga siklus II. Saat siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 50%, kemudian saat siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 75%. Hal tersebut disebabkan karena terjadi peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan variabel terikat lainnya, seperti apakah model ini dapat meningkatkan motivasi, atau kemampuan pemahaman matematis, dan lain sebagainya, sehingga tidak terbatas hanya pada minat belajar matematika peserta didik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada ibu Putu Ledyari Noviyanti, S.Pd.,M.Pd, selaku pembimbing atas bimbingan, masukan, dan dukungannya dalam menyelesaikan penelitian ini. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan – rekan sejawat yang turut membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MIS SKB 3 Menter AL-Ikhwan Desa Mekar Tanjung Kab. Asahan. 4.*
- Akhmad, M. A., Mustari, M., Putra, Moh. A., Arif, T. A., Fadollah, I., & Sila, A. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(2), 341–355.* <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1462>
- Noviatami, P., Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). *MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DI KELAS XI SMA IT IZZUDDIN PALEMBANG.*

- Pratama, R. W., Jatiningsih, O., Irianto, F., & Sholikhah, U. (2024). *Peningkatan Minat Belajar Melalui Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Quizizz di SMA*. 4.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>