

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizziz untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Lifa Rosiana Putri^{1*}, Agus Purnomo²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia.

E-mail: lifa.rosiana.2431749@students.um.ac.id

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3179>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 06 Jul 2026

Revised: 12 Jul 2026

Accepted: 18 Jul 2026

Kata Kunci:

Problem Based Learning, Quizziz, Keaktifan Siswa, Pembelajaran IPS.

Keywords:

Problem-Based Learning, Quizziz, Student Engagement, Social Studies Learning.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas 8 Aisyah SMPIT Insan Permata pada mata pelajaran IPS materi “Mobilitas Sosial”. Latar belakang penelitian ini berdasarkan hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan peneliti diketahui bahwa minat serta keterlibatan siswa selama pembelajaran yang rendah, sebagian besar masih bersifat pasif dan kurang memiliki motivasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-eksperimen dengan desain *static group post-test only*, terdapat 30 siswa sebagai responden penelitian. Perlakuan yang diberikan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan media pembelajaran Quizziz, sedangkan hasil belajar diperoleh melalui *post-test* dan dianalisis berdasarkan KKM berjumlah 80. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94% siswa mencapai nilai di atas KKM, terdiri dari 52% kategori sangat menguasai, 42% menguasai, dan 6% siswa memerlukan bimbingan tambahan. Penerapan model PBL berbantuan Quizziz terbukti efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa, karena fitur-fitur interaktif seperti gamifikasi, umpan balik langsung, dan skor *real-time* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, serta lebih bermakna bagi siswa kelas 8 Aisyah.

This study aimed to determine the effectiveness of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Quizziz application as a learning medium in increasing student activeness in class 8 Aisyah at SMPIT Insan Permata on the social studies topic “Social Mobility.” The background of this research was based on observations conducted by the researcher, which revealed that students’ interest and engagement during lessons were low, with most students being passive and lacking motivation. This research employed a quantitative-experimental approach with a static group post-test only design, involving 30 students as research respondents. The treatment provided was the application of the Problem Based Learning (PBL) model supported by the Quizziz learning media, while the learning outcomes were obtained through a post-test and analyzed based on the minimum mastery criteria (KKM) of 80. The results of the study showed that 94% of students achieved scores above the KKM, consisting of 52% in the “highly proficient” category, 42% in the “proficient” category, and 6% who required additional guidance. The implementation of the PBL model assisted by Quizziz proved to be effective in enhancing students’ activeness, motivation, and learning outcomes, as its interactive features—such as gamification, instant feedback, and real-time scoring—created a more engaging, participatory, and meaningful learning experience for class 8 Aisyah students.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Lifa Rosiana Putri, et al. (2026), Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizziz untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3179>

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan besar dalam menentukan kemajuan dari suatu bangsa. Sumber daya manusia menjadi salah satu faktor penentu kemajuan tersebut, sehingga diperlukan kualitas pendidikan yang baik dapat mencetak generasi penerus yang berkualitas untuk bangsa nantinya. Dalam UUD 1945 Pasal 1 ayat 1, disebutkan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan/atau kegiatan pelatihan untuk peran mereka di masa depan (Umam et al., 2025). Mengembangkan kecerdasan dan keterampilan siswa sangat diperlukan khususnya pada abad ke-21 ini. Terdapat beberapa keterampilan abad 21 yang perlu dikembangkan khususnya yang berkaitan dengan siswa yaitu keterampilan dalam belajar diantaranya 5C: *critical thinking*/berpikir kritis, *creativity*/kreativitas, *communication*/komunikasi, *collaboration*/kolaborasi, dan *character*/karakter (Novitasari et al., 2023).

Abad ke-21 ditandai dengan adanya kemajuan dalam dunia digital. Perkembangan digital yang pesat, khususnya kemudahan dalam mengakses informasi saat ini menjadikan guru bukan sebagai satu-satunya sumber informasi untuk pembelajaran. Sehingga, peran guru ialah sebagai fasilitator, inspirator, dan motivator bagi siswanya (Alyadani et al., 2024). Kegiatan pembelajaran juga lebih berfokus pada siswa dan menempatkan siswa sebagai pelajar aktif untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan demikian, seorang guru harus dapat berinovasi dalam membuat dan merancang metode, model, dan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk lebih kreatif, aktif serta inovatif yang didukung dengan penggunaan teknologi di dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS di sekolah diharapkan dapat membantu siswa untuk memiliki pengetahuan yang luas, serta dapat berperan aktif sebagai makhluk sosial yang baik bagi lingkungan di sekitarnya, dalam bermasyarakat, dan juga bernegara nantinya (Utami & Subroto, 2023). Sehingga, peran guru sangat diperlukan dalam menanamkan nilai-nilai serta menentukan kesuksesan dalam kegiatan pembelajaran (Hasibuan, 2025).

Berdasarkan dari kegiatan observasi atau pengamatan awal pada saat kegiatan PPL di SMPIT Insan Permata di kelas 8 Aisyah, khususnya selama kegiatan pembelajaran IPS. Peneliti menemukan, sebagian besar dari mereka hanya mendengarkan, mencatat, dan menyalin materi tanpa terlibat aktif dalam diskusi dan hanya sedikit yang berani berpendapat di kelompoknya, metode pembelajaran yang diberikan masih kurang dapat menarik minat siswa untuk dapat berpartisipasi aktif, serta minimnya pemanfaatan teknologi sehingga siswa cenderung cepat bosan. Sedangkan di sisi lain, teknologi dapat menjadi jembatan yang efektif dalam menghubungkan materi ajar dengan dunia nyata serta meningkatkan daya tarik pembelajaran (Sukartini, 2022). Penyebab lainnya sebelum mata pelajaran IPS, siswa mengikuti pelajaran olahraga sehingga mereka terlihat cukup lelah dan mengantuk saat pembelajaran. Sehingga diperlukan solusi untuk dapat mengatasi permasalahan yang dipaparkan diatas.

Guru sebagai seorang fasilitator perlu menerapkan model pembelajaran yang bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. *Problem Based Learning* (PBL) sebagai pendekatan yang berpusat pada peserta didik serta berorientasi pada pemecahan masalah sangat sesuai untuk diterapkan dalam kondisi ini (Pramasanti & Kundera, 2025). PBL menuntut siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan terlibat aktif dalam proses menemukan solusi dari suatu permasalahan kontekstual (Priyatno et al., 2024). Dengan menggabungkan PBL dan media digital seperti Quizziz, diharapkan keaktifan siswa dapat meningkat secara signifikan. Penggunaan aplikasi interaktif berupa Quizziz dapat menyajikan soal secara gamifikatif dan menarik sehingga, dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Media Quizziz juga telah terbukti sebagai inovasi teknologi pendidikan yang efektif dan relevan digunakan dalam mendukung proses pembelajaran di era modern saat ini. Pernyataan tersebut juga telah didukung oleh penelitian terdahulu.

Pertama, penelitian berjudul “Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo”. Berdasarkan hasil penelitian ini, setelah penerapan media Quizziz siswa lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan dengan adanya fitur gamifikasi. Siswa lebih percaya diri dengan adanya fitur umpan balik sehingga tau materi mana yang belum dipahami sehingga terdorong untuk bertanya. Penggunaan Quizziz terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam menjawab soal, fitur skor dan batasan waktu membantu meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa (Wardana & Mustofa, 2025).

Kedua, penelitian berjudul “*Effectiveness of a Problem-Based Learning Model with Quizziz Learning Media on Science Learning Outcomes*”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penerapan model PBL / *Problem Based Learning* dengan media Quizziz lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD dibandingkan dengan model pembelajaran lain yaitu model STAD (Novitasari et al., 2023). Dengan adanya peningkatan hasil belajar dapat diketahui bahwa siswa juga mengalami peningkatan motivasi dan keaktifan selama kegiatan pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan penerapan model PBL dan media Quizziz dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin melakukan penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizziz untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Quizziz dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas 8 Aisyah SMPIT Insan Permata pada mata pelajaran IPS materi “Mobilitas Sosial”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-eksperimen, dengan desain *static group post-test only*. Pada penelitian *static group post-test only*, menggunakan kelompok yang sudah ada seperti kelas dan hanya menerima perlakuan berupa *post-test* sebagai pengukurannya, tanpa melakukan pengukuran awal atau *pre-test* (Rukminingsih et al., 2020). Hasil penelitian yang diperoleh dari *post-test* berupa nilai siswa akan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Responden dalam penelitian sejumlah 30 siswa di kelas 8 Aisyah SMPIT Insan Permata, mereka akan diberikan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi Quizziz pada materi Mobilitas Sosial. Pada akhir kegiatan pembelajaran, seluruh siswa di kelas 8 Aisyah akan mengikuti *post-test* untuk mengukur pemahaman materi yang telah diberikan. Dari hasil *post-test* tersebut dapat terlihat seberapa berpengaruh penerapan model pembelajaran PBL dengan bantuan media pembelajaran Quizziz terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas yang diukur berdasarkan hasil *post-test* yang telah diikuti.

Instrumen pengukuran hasil belajar berupa tes pilihan berganda akan diperoleh melalui Quizziz, nilai siswa selanjutnya akan direkap dan disajikan dalam bentuk diagram *pie chart*. Melalui aplikasi Quizziz, juga memungkinkan pengumpulan hasil data *post-test* diperoleh secara *real time* dan objektif. Data yang telah direkap dan disajikan dalam bentuk diagram, selanjutnya dianalisis presentase nilai siswa yang diperoleh dan dilihat apakah sudah memenuhi / diatas KKM atau masih dibawah KKM. Presentase data akan dikategorikan dalam 3 skala yaitu sangat menguasai, menguasai, dan perlu bimbingan. Sehingga dapat diketahui secara langsung efektivitas media pembelajaran tanpa *pre-test*, hal ini lebih praktis untuk diterapkan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN



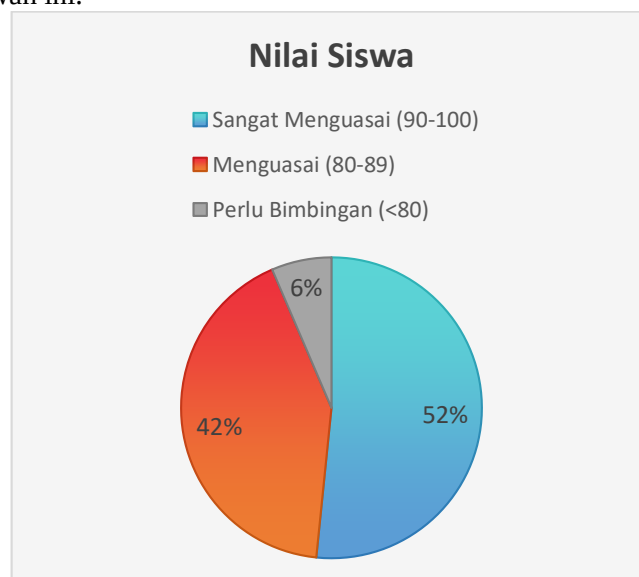
Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran Quizziz pada Metode Pembelajaran PBL di Kelas 8 Aisyah



Gambar 2. Salah satu contoh soal yang digunakan pada saat *post-test* pada aplikasi Quizziz

Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi Quizziz dipilih karena di dalamnya terdapat fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik serta mudah untuk digunakan baik untuk guru dan siswa pada jenjang SMP. Fitur pada Quizziz diantaranya: membuat soal dengan berbagai tipe (pilihan ganda, benar-salah, uraian dan lainnya), menambahkan media (gambar, audio), menggunakan mode gamifikasi, menampilkan skor secara langsung, mode remedial, serta terdapat analisis hasil jawaban yang disajikan dengan detail (Nirwana et al., 2024). Dengan adanya berbagai fitur tersebut dapat mempermudah guru dan tentunya menjadi daya tarik bagi siswa untuk lebih aktif, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Kegiatan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* diawali dengan “Orientasi Masalah” yaitu siswa diminta untuk mendeskripsikan pengertian Mobilitas Sosial berdasarkan video yang telah ditonton pada layar TV. Pada tahap kedua, yaitu “Pengorganisasian Siswa untuk Belajar”, siswa dibagi ke dalam 6 kelompok serta diberikan penjelasan terkait tugasnya yaitu menganalisis berita di LKPD secara berkelompok. Ketiga, yaitu tahap “Membimbing Penyelidikan dan Pengumpulan Data”, siswa mengerjakan penugasan berupa membandingkan kedua artikel pada LKPD yang telah dibagi. Berikutnya keempat, “Mengembangkan dan Menyajikan Hasil”, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas secara bergantian. Tahap ke-5 atau terakhir yaitu “Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah”, pada tahap ini guru menanggapi hasil analisis yang telah disajikan oleh siswa serta penarikan kesimpulan bersama-sama. Kemudian pada akhir kegiatan pembelajaran, siswa diberikan tes pada aplikasi Quizziz untuk dikerjakan guna melihat sejauh mana pemahaman mereka terhadap pembelajaran hari ini. Berikutnya, hasil belajar siswa disajikan pada diagram pie chart dibawah ini.



Gambar 3. Diagram *Pie Chart* berupa presentase hasil belajar siswa saat penerapan *Post-Test*

Berdasarkan sajian presentase dari hasil *post-test* diatas, diketahui bahwa terdapat 3 skala yang digunakan dalam mengelompokkan nilai siswa yang akan dibandingkan dengan nilai KKM yaitu sebesar

80. Pertama, kategori sangat menguasai memiliki skala nilai 90-100 sejumlah 52% siswa, kedua siswa yang menguasai sejumlah 42% dengan skala nilai antara 80-89, ketiga siswa dengan kategori perlu bimbingan sejumlah 6% dengan nilai dibawah KKM atau dibawah 80. Hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran Quizziz, menunjukkan bahwa sejumlah 94% siswa telah memahami materi (nilai diatas KKM) , dan sejumlah 6% siswa (nilai dibawah KKM) memerlukan pemahaman ulang pada materi Mobilitas Sosial. Sehingga dapat diketahui bahwa, jumlah siswa yang memiliki nilai dibawah KKM terbilang sedikit jika dibandingkan dengan siswa yang diatas KKM yaitu sejumlah 6% atau hanya 2 siswa saja yang memerlukan bimbingan ulang, dan sejumlah 28 siswa atau sebagian besar telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi Mobilitas Sosial.

Dari hasil analisis diatas didapatkan kesimpulan bahwa, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi Quizziz pada materi Mobilitas Sosial terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa yang difasilitasi oleh fitur gamifikasi, umpan balik, skor dan waktu ditampilkan secara *real-time* saat mengerjakan soal sehingga dapat meningkatkan jiwa kompetitif secara sehat dan keterlibatan siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian serupa berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas XI Pemasaran SMKN 1 Medan”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan Quizziz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, keaktifan dan antusiasme juga meningkat melalui media interaktif Quizziz (Hasibuan, 2025). Sejalan dengan penelitian Rahayu, dengan kesimpulan, model pembelajaran PBL dengan Quizziz efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa kelas 9 yang menunjukkan peningkatan skor pasca pembelajaran (Rahayu et al., 2025). Berikutnya, diperkuat juga oleh penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Hasilnya penerapan model PBL berbantuan evaluasi Quizziz dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas 8E SMPN 3 Sempura (Sukartini, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian di SMPIT Insan Permata kesimpulan yang didapat yaitu, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Quizziz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa di kelas 8 Aisyah SMPIT Insan Permata pada materi Mobilitas Sosial. Melalui fitur-fitur yang interaktif seperti gamifikasi, umpan balik langsung, dan tampilan skor *real-time*, siswa menjadi lebih termotivasi, fokus, serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 94% siswa mencapai nilai di atas KKM (≥ 80), hal ini menandakan sebagian besar siswa dapat memahami materi dengan baik, sedangkan hanya 6% atau 2 siswa yang memerlukan bimbingan tambahan. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menekankan pada pemecahan masalah secara kontekstual bagi siswa, dipadukan dengan media digital yang menarik seperti Quizziz, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa khususnya di era digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan penelitian dan artikel ini. Pertama, kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Malang yang telah membantu serta mendanai penelitian ini. Kedua, kepada SMPIT Insan Permata yang bersedia menjadi tempat serta objek dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan wawasan serta manfaat bagi pembaca dalam pengembangan ilmu pengetahuan berikutnya.

REFERENSI

Alyadani, S., Sofyan, D., & Nurlaela, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 10.

- Hasibuan, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas Xi Pemasaran Smkn 1 Medan. *Ikraith-Ekonomika*, 8. <https://doi.org/10.37817/Ikraith-Ekonomika>
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Novitasari, D., Ansori, I., & Widagdo, A. (2023). Effectiveness of a Problem-Based Learning Model with Quizizz Learning Media on Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 1179–1185. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9iSpecialIssue.6329>
- Pramasanti, D. K., & Kundera, I. N. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Pembelajaran dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 75–89. <https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3527>
- Priyatno, N. A., Aimah, S., & Dwiyanitini, M. R. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Diintegrasikan Dengan Media Flash Card Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Lesson Study in Teacher Education*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.51402/jlste.v3i1.134>
- Rahayu, M. D., Zuhri, M. S., Ariyanto, L., & Wibawa, A. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 198–205. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.4433>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Mohammad Adnan Latief. (2020). Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.
- Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6566603>
- Umam, M. A. K., Sukmanasa, E., Heldayanti, H., & Pratiwi, I. E. (2025). Enhancing Student Learning Outcomes Through Quizizz-Supported Culturally Responsive Teaching in Problem-Based Learning. *Journal of General Education and Humanities*, 4(2), 351–360. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i2.402>
- Utami, M. D., & Subroto, W. T. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V.
- Wardana, S. A. P., & Mustofa, Z. (2025). Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 38–54. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1627>