

Meningkatkan Prestasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Quizizz Paper Mode

Hamidah¹, Dyah Triwahyuningtyas², Shanti Miskatiningsih³

PPG Prajabatan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

SD Negeri Mulyorejo 1, Kota Malang

e-mail: hamidahturrofika26@gmail.com

Abstract: *This research aims to improve the achievement and learning activeness of class IV B students in one of Malang City's public elementary schools through the application of the project based learning (PjBL) model assisted by quizizz paper mode. This research was conducted in the form of Class Action Research (PTK). The subjects of this research were 25 students. The research design used is the Kemmis and Mc Taggart model where the first research model will be a reference for other action research models. The data collection techniques used are tests and observations. The instruments used are multiple choice test questions and learning activity observation sheets. The data analysis technique used is quantitative descriptive. Based on the research results, it was concluded that there was a significant increase in students' achievement and learning activeness in the science and science subject class IV B. This was marked by an increase in the average percentage of achievement from 75.8% in cycle I to 84.44% in cycle II. and the average learning activity from 76.2% in cycle I to 85.12% in cycle II. Thus, it is proven that the project based learning model assisted by Quizizz paper mode can improve students' achievement and active learning.*

Keywords: *achievement, active learning, PJBL, quizizz*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar peserta didik kelas IV B di salah satu SD Negeri Kota Malang melalui penerapan model project based learning (PjBL) berbantuan quizizz paper mode. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun subyek penelitian ini ialah 25 peserta didik. Desain penelitian yang digunakan yaitu model kemmis dan mc taggart dimana model penelitian yang pertama akan menjadi acuan pada model penelitian tindakan yang lain. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Adapun instrumen yang digunakan yaitu soal tes pilihan ganda dan lembar observasi keaktifan belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap prestasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV B. Hal ini ditandai dengan meningkatnya presentase rata-rata prestasi dari 75,8% pada siklus I menjadi 84,44% pada siklus II dan rata-rata keaktifan belajar dari 76,2% pada siklus I menjadi 85,12% pada siklus II. Dengan demikian terbukti bahwa model project based learning berbantuan quizizz paper mode dapat meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar peserta didik.

Kata Kunci: prestasi, keaktifan belajar, PJBL, quizizz

Pendahuluan

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai setelah melakukan proses belajar (Ginting, 2019). Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran dengan perubahan yang dicapai seseorang, tingkat keberhasilan tersebut dinyatakan

dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat dengan standarisasi yang telah ditetapkan (Rasyid dalam Alkalah, 2016). Prestasi belajar adalah terpenuhinya atau tumbuhnya potensi keterampilan atau kapasitas seseorang, yang terlihat dari perilakunya, penguasaan pengetahuan, kemampuan kognitif, dan keterampilan motoriknya (Boka et al., 2024). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu proses pembelajaran yang dilihat dari segi perilaku, pengetahuan, dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diasumsikan juga mempengaruhi prestasibelajar (Simamora et al., 2020). Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dari dalam diri (intern) dikelompokkan menjadi dua yaitu: faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh; faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan faktor dari luar (ekstern) yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan (Simamora et al., 2020). Faktor dalam diri merupakan salah satu faktor pendukung terciptanya keaktifan peserta didik dalam belajar. Keaktifan belajar menunjukkan sejauh mana seorang peserta didik terlibat secara mental, fisik, dan emosional dalam proses belajar, yang sangat dipengaruhi oleh motivasi dan minat pribadi terhadap materi yang dipelajari. Dengan kata lain, semakin aktif seorang peserta didik dalam belajar, semakin besar kemungkinan mereka untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan (Marah dalam Sihalo et al., 2021). Dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif supaya prestasi belajarnya meningkat, dan untuk meningkatkan keaktifan biasanya guru berusaha dengan beberapa cara, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rancangan perencanaan pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Aprila, 2022). Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya model pembelajaran belum sepenuhnya di implementasikan oleh guru, sehingga dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model konvensional yang bersifat teacher center. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa kelas IVB memiliki prestasi belajar dengan kategori cukup rendah pada mata pelajaran IPAS yaitu 62,68. Setelah ditelusuri lebih jauh ditemukan bahwa pembelajaran belum student center, sehingga kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun tingkat keaktifan kelas IVB masih masuk dalam kategori cukup rendah yaitu 63,3. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keaktifan guna meningkatkan prestasi belajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran. Pada zaman sekarang model pembelajaran memiliki berbagai variasi dan inovasi yang kesemuanya ditujukan agar

guru mampu memfasilitasi untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang dimaksudkan adalah setiap orang menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat pada abad 21 ini. Adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan *Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation* (Nurjanah, 2019). Salah satu model pembelajaran abad 21 yaitu model *project based learning* (PjBL). Model pembelajaran *Project Based Learning* ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk. Model ini membuat mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjaan proyeknya (Rizkasari et al., 2022).

Adapun upaya pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar yaitu dengan melakukan pembelajaran sesuai kodrat zaman. Penyesuaian pembelajaran ini dapat diterapkan dengan mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran, salah satunya menggunakan aplikasi Quizziz. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web, memudahkan untuk menjawab soal *quiz* atau tes, karena penggunaan Quizziz dinyatakan efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Pamungkas, M.A., Raharjo, 2024). Quizziz adalah aplikasi kuis pendidikan yang berbasis *Game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan berlatih di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Rini & Zuhdi, 2021).

Upaya-upaya diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari yang menyatakan bahwa PjBL berbantuan media quizziz berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati, hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada uji t $0,00 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan H_a diterima dan H_0 ditolak, dan pada uji regresi, nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh antara variabel X dan Y (Hasil et al., 2024). Selain itu, Latifatunnisa juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar di MI/SD (Sakinah et al., 2023). Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* berbantuan quizziz *paper mode* mampu meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar.

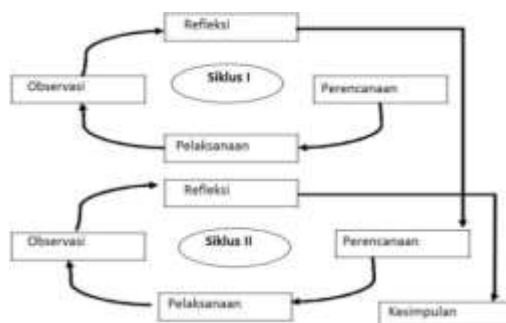
Berdasarkan hasil pengamatan dan kajian penelitian terdahulu maka untuk meningkatkan keaktifan belajar guna meningkatkan prestasi belajar, penulis memilih memberikan tindakan

berupa penerapan model *project based learning* berbantuan *quizziz paper mode*. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar melalui model *project based learning* berbantuan aplikasi *quizziz paper mode* pada kelas IV B SD Negeri Mulyorejo 1 tahun ajaran 2024/2025.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai bentuk upaya meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar. Hal ini juga ditujukan untuk

menumbuhkan budaya baru bagi para guru agar termotivasi untuk melakukan penelitian dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah (Yuliana, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mulyorejo 1 yang berada di Kecamatan Sukun, Kota Malang. Subyek penelitian ini adalah kelas IV B dengan jumlah 25 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 14 orang Perempuan. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah prestasi dan keaktifan belajar. Penelitian Tindakan kelas dilakukan mulai dari bulan Juli sampai dengan Agustus tahun 2024.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Maliasih et al., 2017)

Prosedur penelitian ini mengacu pada Kemmis dan Mc Taggart yang memiliki empat tahap rencana tindakan, meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), dan pengamatan (observasi), refleksi (reflecting) (Tampubolon dalam Elisabet et al., 2019). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 3 jam pelajaran (3x35 menit). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan bantuan teman sejawat. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran, sedangkan tes dilakukan pada saat akhir kegiatan siklus. Adapun instrumen yang digunakan yaitu berupa lembar observasi keaktifan pembelajaran dan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda dimana tes ini bertujuan untuk mengukur prestasi yang dimiliki oleh .

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase mengenai suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum”, dalam penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan ke dalam: a) menghitung angka rata-rata (Mean), b) menghitung median, c) menghitung modus dan dihitung dengan bantuan Microsoft excel (Agung dalam Arifah et al., 2021). Adapun aspek keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam hal : (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. (2) terlibat dalam pemecahan masalah. (3) bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. (4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. (5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. (7) Melatih diri dalam

memecahkan soal atau masalah sejenis. (8) Kesempatan menggunakan atau apa yang diperoleh dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapinya (Putri & Firmansyah, 2019).

Indikator keberhasilan dari penelitian ini yaitu jika keaktifan dan prestasi belajar IPAS cenderung meningkat ke kategori tinggi atau sangat tinggi. Apabila rata-rata hasil menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar pada mata IPAS dalam kategori baik, dan 75% mencapai KKM. Adapun kriteria ketuntasan minimal dari pelajaran IPAS yaitu 75. Kriteria tersebut berarti penghentian pada siklus penelitian dan penelitian dinyatakan berhasil. Untuk kategori persentase keaktifan belajar dan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Penentuan Kategori Keaktifan Belajar

Tabel 1. Kategori Keaktifan Belajar

No	Kategori	Persentase
1.	Sangat Baik	80-100%
2.	Baik	66-79%
3.	Cukup	56-65%
4.	Kurang	40 – 55%
5.	Sangat Kurang	<40%

Kategori ini diintegrasikan dari (Arikunto & Jabar, 2014:35)

Penentuan Kategori Ketuntasan Prestasi Belajar

Tabel 2. Kategori Prestasi Belajar Peserta didik

No	Kategori	Persentase
1.	Sangat Baik	80-100
2.	Baik	66-79
3.	Cukup	56-65
4.	Kurang	40 – 55
5.	Sangat Kurang	<40

Kategori ini diintegrasikan dari (Arikunto & Jabar, 2014:35)

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran pada abad 21 telah banyak mengalami perubahan, salah satunya dapat dilihat dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari semakin berkembangnya ilmu-ilmu dan pendekatan-pendekatan yang memfokuskan kegiatan belajar pada sehingga tercipta proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi kesiapan, kebutuhan dan profil belajar. Namun pada kenyataannya di lapangan, perkembangan ini belum sepenuhnya diimplementasikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, seperti yang penulis temukan dimana kelas IV B SD Negeri Mulyorejo 1 masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar, dimana hal ini berbanding lurus dengan prestasi belajar. Oleh

karena itu perlu diadakan suatu tindakan yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan oleh penulis untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar dengan mengimplementasikan model *project based Learning* (PjBL) Berbantuan Quizizz Paper Mode. Model dan aplikasi ini memfokuskan proses pembelajaran kepada, sehingga pembelajaran lebih aktif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

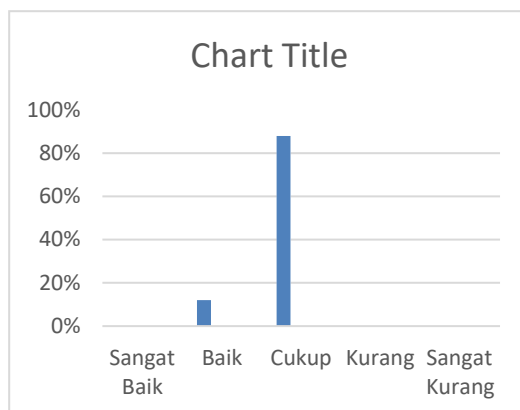
Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif kuantitatif. Pelaksanaan penelitian prestasi dan keaktifan belajar Bahasa IPAS dilakukan pada kelas IV B dengan jumlah 25 yang terdiri atas 14 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dengan menggunakan pra siklus untuk mengetahui kemampuan awal kemudian siklus I dilanjutkan siklus II. Berikut deskripsi hasil penelitian:

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus ini diawali dari observasi yang dilaksanakan pada siklus terbimbing PPL tentang keaktifan belajar dan model pembelajaran yang digunakan pada siklus terbimbing tersebut yang kemudian direfleksikan bersama teman sejawat. Untuk mengetahui data awal tentang prestasi belajar, peneliti memberikan tes awal kepada untuk mengetahui pengetahuan awal dalam mata pelajaran IPAS. Adapun hasil analisis sebelum siklus dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Data Keaktifan belajar Pra Siklus

Kategori Keaktifan Belajar	Nilai	Frekuensi	Hasil
Sangat baik	80-100	0 (0%)	
Baik	66-79	3 (12%)	
Cukup	56-65	25 (88%)	
Kurang	40 – 55	0 (0%)	
Sangat kurang	< 40	0 (0%)	
Rata-rata		63.3	Cukup



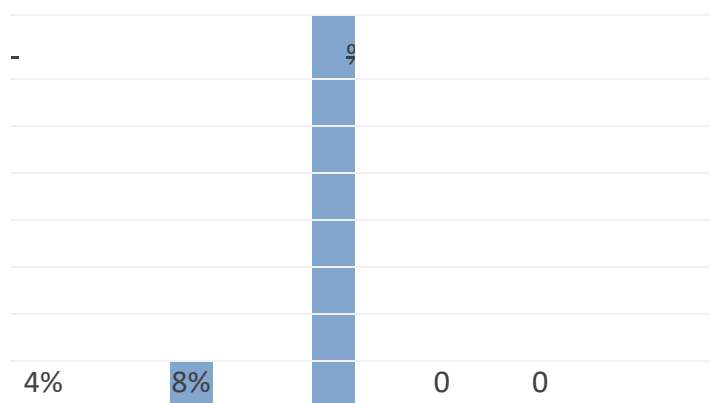
Gambar 2. Hasil Data Keaktifan belajar Pra Siklus

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diketahui bahwa keaktifan belajar masih rendah dengan kategori cukup. Rata-rata dari hasil observasi pra siklus dari 25 menunjukkan 63.3. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar masih cukup rendah dan perlu untuk ditingkatkan.

Selain hasil lembar obeservasi, peneliti juga mendapatkan data hasil pretest yang dilaksanakan, dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Data *Pretest* (Prestasi Belajar Pra Siklus)

Kategori Prestasi Belajar	Nilai	Frekuensi	Hasil
Sangat baik	80-100	1 (4%)	
Baik	66-79	2 (8%)	
Cukup	56-65	22 (88%)	
Kurang	40 – 55	0 (0%)	
Sangat kurang	< 40	0 (0%)	
Rata-rata		62.68	Cukup



Gambar 3. Hasil Data *Pretest* (Prestasi Belajar Pra Siklus)

Tabel dan gambar diatas menunjukkan bahwa prestasi belajar pada pra siklus masih cukup rendah, hal ini tunjukkan dengan prestasi rata-rata 62,68. Terdapat 1 berada dalam kategori sangat baik, 2 berada pada kategori baik, dan 22 masuk dalam kategori cukup.

Kedua tabel dan gambar diatas, menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara keaktifan dengan prestasi belajar. Keaktifan belajar yang rendah akan mempengaruhi prestasi belajar . Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *quizizz paper mode* guna mengatasi permasalahan tersebut. Proses pembelajaran yang melibatkan secara aktif, berpikir kritis, kreatif serta melibatkan penggunaan teknologi akan membantu untuk

memahami materi ajar dan dapat mencari solusi atas permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari.

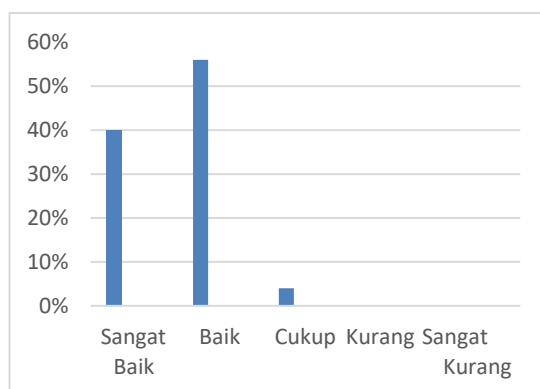
2. Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Materi yang dibahas pada siklus pertama yaitu terkait bab Tumbuhan, sumber kehidupan di bumi. Dimana bab ini membahas tentang bagian tubuh tumbuhan beserta fungsinya. Oleh karena itu, peneliti menyajikan masalah-masalah bencana akibat rendahnya pemahaman masyarakat terkait melestarikan tumbuhan di lingkungan sekitar dengan menekankan pada pemecahan masalah dan pelaksanaan proyek. Pembelajaran dikemas menarik dengan adanya penayangan videobergambar yang menarik dengan tujuan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat keaktifan dan prestasi belajar menjadi meningkat. Pembelajaran pada siklus pertama fokus pada penyajian masalah, perencanaan, penjadwalan serta pembuatan proyek dan monitoring. Sedangkan untuk pertemuan kedua fokus pada penilaian dan evaluasi. Pembelajaran yang dilaksanakan berfokus pada pemecahan masalah dan pelaksanaan proyek dengan sistem berkelompok dengan tujuan mampu menjalin interaksi dan kerjasama dengan teman lainnya. Adapun produk yang dihasilkan yaitu berupa *pop up book*.

Pada siklus 1 memperoleh data hasil keaktifan belajar melalui analisis hasil lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat. Adapun hasil lembar observasi belajar siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Keaktifan Belajar Siklus 1

Kategori Keaktifan Belajar	Nilai	Frekuensi	Hasil
Sangat baik	80-100	10 (40%)	
Baik	66-79	14 (56%)	
Cukup	56-65	1 (4%)	
Kurang	40 – 55	0 (0%)	
Sangat kurang	< 40	0 (0%)	
Rata-rata		76, 2	Baik



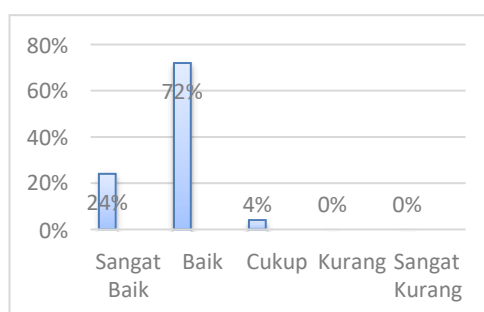
Gambar 4. Hasil Analisis Keaktifan Belajar Siklus 1

Berdasarkan data pada tabel dan gambar diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata keaktifan belajar siklus I yaitu 76,2 dengan kategori baik. Sedangkan analisis prestasi belajar setelah

pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Prestasi Belajar Siklus 1

Kategori Prestasi Belajar	Nilai	Frekuensi	Hasil
Sangat baik	80-100	6 (24%)	
Baik	66-79	18 (72%)	
Cukup	56-65	1 (4%)	
Kurang	40 – 55	0 (0%)	
Sangat kurang	< 40	0 (0%)	
Rata-rata		75,8	Baik



Gambar 5. Hasil Prestasi Belajar Siklus 1

Berdasarkan data pada tabel dan gambar diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata prestasi belajar menunjukkan rata-rata 75,8, dan berada dalam kategori baik.

Refleksi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *quizizz paper mode*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menganalisis kegiatan tindakan sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

3. Siklus 2

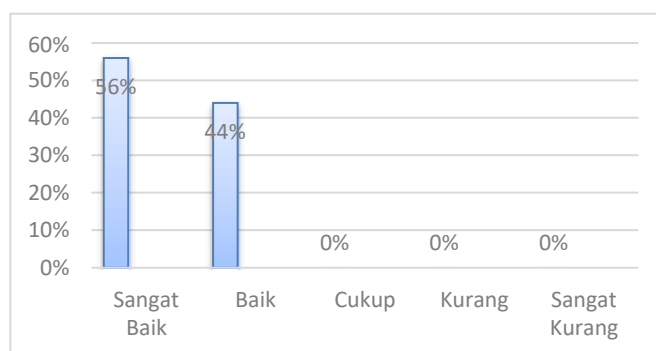
Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Materi yang dibahas pada siklus kedua sama dengan yaitu terkait bab Tumbuhan, sumber kehidupan di bumi. Dimana bab ini membahas tentang fotosintesis. Oleh karena itu, peneliti menyajikan masalah terkait fotosintesis di kehidupan sehari-hari dalam bentuk video animasi dengan menekankan pada pemecahan masalah dan pelaksanaan proyek. Pembelajaran dikemas dengan menarik dengan adanya penayangan video cerita animasi bergambar yang menarik dengan tujuan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat motivasi dan prestasi belajar menjadi meningkat. Pembelajaran pada siklus pertama fokus pada penyajian masalah, perencanaan, penjadwalan serta pembuatan proyek dan monitoring. Sedangkan untuk pertemuan

kedua fokus pada penilaian dan evaluasi. Pada siklus dua ini peneliti memberi kesempatan kepada secara mandiri dalam penyelesaian proyek namun tema proyek masih sama dengan kelompok. Adapun produk yang dihasilkan yaitu berupa *klipping*.

Pada siklus II memperoleh data hasil keaktifan belajar melalui analisis hasil lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat. Adapun hasil lembar observasi belajar siklus II dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Keaktifan Belajar Siklus II

Kategori Keaktifan Belajar	Nilai	Frekuensi	Hasil
Sangat baik	80-100	14 (56%)	
Baik	66-79	11 (44%)	
Cukup	56-65	0 (0%)	
Kurang	40 – 55	0 (0%)	
Sangat kurang	< 40	0 (0%)	
Rata-rata		85,1 2	Sangat



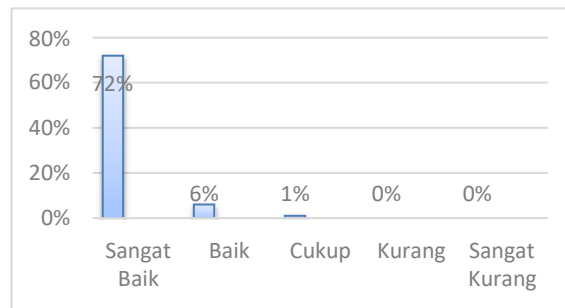
Gambar 6. Hasil Analisis Keaktifan Belajar Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata motivasi belajar siklus II yaitu 85,12 dengan kategori sangat baik. Sedangkan analisis prestasi belajar setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Prestasi Belajar Siklus II

Kategori Motivasi Belajar	Nilai	Frekuensi	Hasil
Sangat baik	80-100	18 (72%)	
Baik	66-79	6 (24%)	
Cukup	56-65	1 (4%)	
Kurang	40 – 55	0 (0%)	
Sangat kurang	< 40	0 (0%)	
Rata-rata		84,44	Sangat

Baik



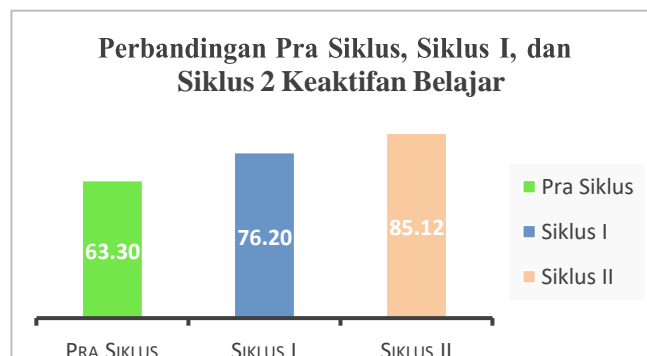
Gambar 7. Hasil Prestasi Belajar Siklus II

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata prestasi belajar prestasi belajar menunjukkan rata-rata 84,44 dan berada dalam kategori sangat baik. Refleksi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran pada siklus II menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan *quizizz paper mode*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menganalisis kegiatan tindakan sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai penentu apakah siklus sudah cukup atau akan lanjut pada siklus III.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Mulyorejo 1 terhadap perbedaan hasil rata-rata pada pra siklus, siklus I dan siklus II dengan perolehan hasil rata-rata nilai observasikeaktifan pra siklus sebesar 63,3 dalam kategori cukup, pada siklus I sebesar 76,2 dalam kategoribaik, dan pada siklus II menunjukkan hasil sebesar 85,12 dalam kategori sangat baik. Hasil perbedaan rata-rata keaktifan belajar dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Hasil Perbedaan Rata-rata Keaktifan Belajar

Siklus	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	63,3	76,2	85,12



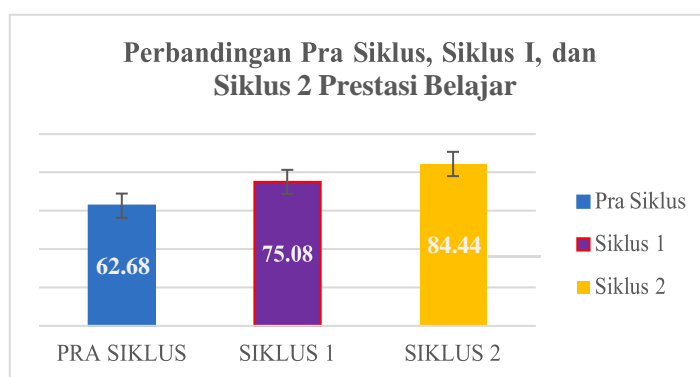
Gambar 8. Perbandingan Data Keaktifan Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan data tabel dan gambar diatas menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* berbantuan *quizizz paper mode* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar kelas IV B SD Negeri Mulyorejo 1 Kota Malang.

Peningkatan prestasi belajar secara klasikal pra siklus sebesar 62,68% dalam kriteria belum tuntas, pada siklus 1 prestasinya menunjukkan sebesar 75,08 dalam kriteria belum tuntas dan pada siklus 2 sebesar 84,44 dalam kriteria tuntas. Kategori prestasi belajar dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Perbedaan Rata-rata Prestasi Belajar

Siklus	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata- Rata	62,68	75,08	84,44



Gambar 9. Perbandingan Data Prestasi Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan hasil data tabel dan gambar di atas menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar dengan peningkatan yang terjadi cukup signifikan yaitu dapat dilihat dari peningkatan prestasi dari rata-rata awal pra siklus sebesar 62,68 kemudian pada siklus 1 rata-rata prestasi belajar 75,08 dan selanjutnya rata-rata prestasi belajar pada siklus 2 yaitu sebesar 84,44.

Refleksi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* telah berjalan sesuai dengan rancangan yang disusun sebelumnya. Selain itu, setelah melihat hasil keaktifan dan prestasi belajar diketahui bahwa penggunaan model *project based learning* telah meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar dari siklus I ke siklus II. Melihat hasil yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah cukup dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Sebelum penggunaan model *project based learning*, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi ajar sehingga keaktifan belajar menjadi cukup rendah dikarenakan tidak adanya variasi pembelajaran yang dilakukan. Setelah penggunaan model *project based learning* berbantuan *quizizz paper mode* pada pembelajaran Bahasa Indonesia keaktifan belajar mengalami peningkatan dari siklus I

sebesar 76,2% meningkat menjadi 85,12% pada siklus II, dan berada pada kategori sangat baik. Pada data hasil belajar menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan prestasi belajar dari siklus I ke siklus II yang terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas yaitu dari 75,08 menjadi 84,44 dan berada pada kategori sangat baik.

Hasil penelitian di atas memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Wulandari yang menyatakan bahwa PjBL berbantuan media quizizz berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati, hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada uji t $0,00 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan H_a diterima dan H_0 ditolak, dan pada uji regresi, nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh antara variabel X dan Y (Hasil et al., 2024). Selain itu, Latifatunnisa juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar di MI/SD (Sakinah et al., 2023). Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* berbantuan quizizz paper mode mampu meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar. Selain itu, hadirnya aplikasi quizizz paper mode sebagai alat evaluasi pembelajaran dan sebagai penyesuaian perkembangan zaman yang semua serba *information and communication of technology* (ICT) menjadi salah satu faktor meningkatnya keaktifan dan prestasi belajar. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web, memudahkan untuk menjawab soal *quiz* atau tes, karena penggunaan Quizizz dinyatakan efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Pamungkas, M.A., Raharjo, 2024). Quizizz adalah aplikasi kuis pendidikan yang berbasis Game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan berlatih di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Rini & Zuhdi, 2021).

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan Saputri (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Project Based Learning berbasis Game Quizizz Paper Mode presentase ketuntasan pada hasil belajar mengalami peningkatan siklus I sebesar 50%, sedangkan siklus II mengalami peningkatan sebesar 75% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 93,75%.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar dan prestasi belajar dengan penggunaan model pembelajaran project based learning berbantuan quizizz paper mode dalam mata pelajaran IPAS kelas IV B SD Negeri Mulyorejo 1. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil keaktifan dan prestasi belajar dari siklus I ke siklus II.

Daftar Pustaka

- Alkalah, C. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 19(5), 1–23.
- Aprila, A. N. (2022). prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran

- haruslah sesuai dengan kondisibelajar yan. *NBER Working Papers, 2010, 89.*
- Arikunto, S. & Jabar, C.S.A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Boka, L. K., Mbuik, H. B., & Tanggur, F. S. (2024). *Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VSDK St. Yoseph 4 Naikoten Kupang. 4, 673–685.*
- Ginting. (2019). *Pengaruh Lingkungan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V SDN 101821 Pancur Batu TA 2018/2019 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY). Hilos Tensados, 1, 1–476. <http://repository.poltekkes-tjk.ac.id/758/5/BAB II.pdf>*
- Hasil, T., Bahasa, B., Di, I., & Sd, K. V. (2024). *Pengaruh model pjbl berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar bahasa indonesia di kelas v sd. 45–53.*
- Nurjanah, S. A. (2019). *Analisis Kompetensi Abad-21 Dalam Bidang Komunikasi Pendidikan. Gunahumas, 2(2), 387–402. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i2.23027>*
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. (2024). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4, 12449–12460.*
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2019). *Hubungan Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Prestasi Belajar. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika, 2, 133–136.*
- Rini, & Zuhdi, U. (2021). *Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(1), 65.*
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(20), 14514–14520.*
- Sakinah, A. P., Destiana, A., Prim, D., & Sari, I. P. (2023). *Keaktifan, Pjbl. 2(4), 226–231.*
- Sihaloho, I., Azainil, & Asyil. (2021). *PENGARUH KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP A. Pendahuluan Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan negara. Sebuah bangsa yang maju, bukanlah bangsa yang banyak penduduknya, melainkan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman, 1, 33–42.*
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta didik. JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan), 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>*
- Yuliana. (2016). *Upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik SD melalui model problem Alkah, C. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 19(5), 1–23.*
- Aprila, A. N. (2022). *prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisibelajar yan. NBER Working Papers, 2010, 89.*
- Boka, L. K., Mbuik, H. B., & Tanggur, F. S. (2024). *Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VSDK St. Yoseph 4 Naikoten Kupang. 4, 673–685.*
- Ginting. (2019). *Pengaruh Lingkungan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar*

- Peserta didik Kelas V SDN 101821 Pancur Batu TA 2018/2019 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY). *Hilos Tensados*, 1, 1–476. <http://repository.poltekkes-tjk.ac.id/758/5/BAB II.pdf>
- Hasil, T., Bahasa, B., Di, I., & Sd, K. V. (2024). *Pengaruh model pjbl berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar bahasa indonesia di kelas v sd*. 45–53.
- Nurjanah, S. A. (2019). Analisis Kompetensi Abad-21 Dalam Bidang Komunikasi Pendidikan. *Gunahumas*, 2(2), 387–402. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i2.23027>
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2019). Hubungan Keaktifan Belajar Peserta didik terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*, 2, 133–136.
- Rini, & Zuhdi, U. (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(20), 14514–14520.
- Sakinah, A. P., Destiana, A., Prim, D., & Sari, I. P. (2023). *Keaktifan, Pjbl*. 2(4), 226–231.
- Sihaloho, I., Azainil, & Asyil. (2021). PENGARUH KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP A . Pendahuluan Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat , bangsa dan negara . Sebuah bangsa yang maju , bukanlah bangsa yang banyak penduduknya , melainkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman*, 1, 33–42.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta didik. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- based learning (PBL) berbantuan aplikasi quizizz*. XX, 1–23.