

## Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMAN 1 Lembah Melintang

Auri Prasetya<sup>1</sup>, Ike Sylvia<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [ikesylvia@fis.unp.ac.id](mailto:ikesylvia@fis.unp.ac.id).

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan di kelas X SMAN 1 Lembah Melintang mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (pbl) berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent control group*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan dengan cara *purposive sampling*. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang dipilih adalah kelas X.E.1 dan X.E.4. Beberapa pertimbangan guru dan peneliti yaitu berdasarkan nilai tes harian siswa, kelas memiliki nilai tes yang rendah. Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas gain (*N-Gain*), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian, setelah mengetahui hasil pretest dan posttest, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Data penelitian kelas sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji-t pada taraf signifikan 0,05, yaitu  $T_{hitung} (2,8) > T_{tabel} (1,99)$ , menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Artinya, siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media *quizizz* mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Lembah Melintang.

**Kata kunci:** Hasil belajar siswa; Pengaruh; problem Based learning (PBL); Quizizz.

### Abstract

This research is a quantitative research conducted in grade X of SMAN 1 Lembah Melintang regarding the influence of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Media Quizizz on Student Learning Outcomes in Sociology Subjects. This study aims to explain the significant influence of the problem based learning (PBL) learning model assisted by quizizz media on student learning outcomes in sociology subjects in class X SMAN 1 Lembah Melintang. The research design used in this study was *Nonequivalent control group*. This study used two groups consisting of an experimental class and a control class determined by *purposive sampling*. *Purposive sampling* technique is a sampling technique with certain considerations. The classes chosen are class X.E.1 and X.E.4. Some considerations of teachers and researchers are that based on students' daily test scores, the class has low test scores. This research uses constructivism theory. The data analysis techniques used are the gain normality test (*N-Gain*), normality test, homogeneity test, and hypothesis test. Based on the results of the study, after knowing the pretest and posttest results, student learning outcomes have improved. The sample class research data are normally distributed and homogeneous. The results of the t-test at a significant level of 0.05, namely  $T_{calculate} (2.8) > T_{table} (1.99)$ , indicate that the hypothesis is accepted. That is, students who use a problem-based learning model (PBL) with quizizz media affect the learning outcomes of grade X students of SMAN 1 Lembah Melintang.

**Keywords:** Influence; Problem based Learning (PBL); Quizizz; Student Learning Outcomes.

**How to Cite:** Prasetya, A. & Sylvia, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 2(4), 332-339.



## Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa komponen yang menentukan mutu pendidikan antara lain guru, siswa, sarana dan prasarana, kurikulum, lingkungan, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Berdasarkan undang-undang tersebut, proses pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan potensinya adalah siswa yang berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif tentunya berawal dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru didalam kelas menarik dan menyenangkan (UU No 20, 2003). seluruh proses pembelajaran diarahkan untuk pengembangan di bidang kognitif dan emosional, dan kinematika secara keseluruhan/total. Jadi proses pembelajaran secara keseluruhan melahirkan kualitas yang mencerminkan kesempurnaan penguasaan sikap, pengetahuan dan Keterampilan. Proses pembelajaran yang aktif akan memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar (Susanto, 2019). Pendidikan dan Kebudayaan merumuskan paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berfikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan dan guru lebih berperan sebagai fasilitator (Nurlinda, 2019).

Dalam proses pembelajaran, salah satu yang cukup penting bagi siswa adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas. Model pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang beragam, menarik dan menyenangkan dan disertai dengan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan seharusnya adalah model pembelajaran yang dapat mengikutsertakan seluruh siswa dan membuat seluruh siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga tidak kalah penting. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yaitu sebuah perangkat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi terkait materi yang dipelajari kepada siswa (Sutrisno, 2023).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada praktek lapangan periode Juli-Desember tahun ajaran 2022/2023 di kelas X, peneliti menemukan bahwa guru menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diskusi. Pada proses pembelajaran, banyak siswa yang tidak mendengarkan guru ketika menerangkan dan banyak siswa yang tidak aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Peneliti juga menemukan bahwa siswa lebih banyak bermain handphone dan juga berbicara dengan temannya pada saat guru menerangkan pelajaran di depan kelas. Ketika melaksanakan pembelajaran, siswa kurang mampu menganalisis konsep yang diberikan oleh guru. Pada evaluasi pembelajaran, guru membagikan soal ulangan dalam bentuk kertas. Ketika melaksanakan ulangan, siswa banyak yang bekerjasama atau mencontek dengan temannya. Hal tersebut karena soal yang dimiliki oleh siswa yang satu dengan yang lainnya persis dan berurutan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Almaida, S.Sos pada 26/01/2023 yaitu selaku guru kelas X di SMAN 1 Lembah Melintang, menyampaikan bahwa Proses asesmen yang dilakukan oleh guru melalui asesmen formatif dan sumatif. Berdasarkan asesmen formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses kegiatan pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian dari tujuan pembelajaran. Berdasarkan asesmen sumatif bertujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan kelulusan dari satuan pendidikan. Ibu Almaida menyampaikan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh banyak yang belum mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran).

Hal tersebut dikarenakan pada asesmen formatif yang dilakukan secara tugas individu atau kelompok dan diskusi, beberapa siswa terlambat mengumpulkan tugas dan diskusi hanya beberapa siswa saja yang ikut serta dalam mengerjakan tugas kelompok. Begitu juga dengan hasil belajar yang diperoleh melalui asesmen sumatif, rata-rata nilai siswa hanya berkisar dari angka 50-80. Sebagian besar siswa di setiap kelas memperoleh nilai pada angka 35-85. Berikut tabel rata-rata nilai ulangan akhir semester siswa.

**Tabel 1. Data Nilai Ulangan Akhir Semester Siswa (UAS) Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tertinggi	Terendah	KKTP	Rata-rata
1.	X.E.1	36	80	56	75	64
2.	X.E.2	36	84	56	75	77
3.	X.E.3	36	78	36	75	74
4.	X.E.4	36	84	50	75	64
5.	X.E.5	35	84	60	75	76
6.	X.E.6	36	80	48	75	55
7.	X.E.7	35	82	52	75	70
8.	X.E.8	36	86	66	75	56
9.	X.E.9	36	80	40	75	63
10.	X.E.10	35	78	38	75	60

Sumber: Guru Sosiologi Kelas X

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa setiap kelas banyak yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKTP. Jumlah kelas yang mencapai KKTP sebanyak 2 kelas dari 10 kelas, sedangkan jumlah kelas yang tidak mencapai KKTP sebanyak 8 kelas dari 10 kelas. Dari 10 kelas yang tersedia, lebih banyak kelas yang tidak mencapai KKTP dibandingkan kelas yang mencapai KKTP yaitu 357 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi rata-rata tidak mencapai KKTP atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi tidak mencapai tujuan.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses dengan beberapa faktor yang saling mempengaruhi. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu. Faktor internal antara lain faktor fisiologis, psikologis, dan kelelahan. Adapun faktor eksternal antara lain faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Beberapa faktor tersebut antara lain, kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, kemampuan anak, lingkungan belajar, minat, model pembelajaran, lingkungan belajar, kepribadian dan sikap guru, suasana kelas, kualifikasi guru dan semangat bermasyarakat. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus bijak untuk menetapkan model pembelajaran yang tepat yang dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif, sehingga proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan siswa lebih aktif (Nabilah & Abadi, 2019). Model pembelajaran yang digunakan seharusnya adalah model pembelajaran yang dapat mengikutsertakan seluruh siswa dan membuat seluruh siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran (Susanto, 2019).

Ada banyak contoh model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa adalah melalui pembelajaran berbasis masalah atau model *problem based learning* (PBL). Model ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Kustiani & Hariani, 2018). Dalam model PBL digunakan pendekatan konstruktif yang berpusat pada siswa agar siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan bantuan model PBL, siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran, sehingga siswa dapat memahami isi pelajaran, memperluas pengetahuannya dan menggunakannya untuk evaluasi diri terhadap proses dan hasil pembelajaran (Hajar, 2015).

Dalam model pembelajaran *problem based learning* (PBL), guru dapat menggunakan media yang interaktif dan inovatif, seperti *quizizz*. *Quizizz* dapat digunakan untuk inovasi evaluasi penilaian. Tersedia juga banyak fitur seperti slide show, soal pilihan ganda, soal isian dan esai. *Quizizz* adalah media yang menyediakan bentuk soal berupa pertanyaan formatif dengan berbagai pilihan yang disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik untuk semua siswa (Pusparani, 2020). Melalui model *problem based learning* (PBL), siswa dapat berlatih dengan masalah yang sudah diberikan oleh guru. Permasalahan yang terdapat pada soal latihan yang diberikan setiap pertemuan pada media *quizizz* akan membuat siswa menguasai materi yang dipelajari.

Berdasarkan dari data di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi, wawancara dan data nilai ulangan akhir semester siswa (UAS) tahun ajaran 2022/2023, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosiologi yang dilakukan belum mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) dan dapat dikategorikan sebagai hasil belajar yang rendah, serta data yang menyatakan bahwa model pembelajaran PBL dan media *quizizz* merupakan model dan media yang dapat digunakan guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan merumuskan judul penelitian

“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMAN 1 Lembah Melintang”.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada penyajian data yang berupa angka dengan menggunakan rumus statistik (Sugiyono, 2013). Adapun alasan memilih metode penelitian ini dikarenakan penelitian ini membahas tentang pengaruh dari variabel x terhadap variabel y. Data pengaruh diperoleh melalui penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang dieksperimentkan (Jaedun, 2011). Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent control group*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan dengan cara *purposive sampling*.

Tabel 2. Rancangan penelitian

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Pada penelitian ini, sampel yang digunakan yaitu kelas X.E.1 dan kelas X.E.4 yang dilakukan pada 23 mei-3 Juni di SMAN 1 Lembah Melintang. Sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas X.E.1 dan kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas X.E.4.. Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh perorangan/suatu organisasi langsung melalui objeknya (Sugiyono, 2013). Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer Data primer merupakan sumber data penelitian yang diambil langsung dari sumber aslinya atau tanpa melalui perantara (Umar, 2003). Data primer diperoleh dari tes hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, instrument yang digunakan adalah instrument tes hasil belajar siswa berupa soal-soal terkait pelajaran sosiologi kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. Analisis data adalah sebuah teknik dalam penelitian yang digunakan untuk rumusan masalah atau menguji hipotesis yang sudah dirumuskan (Sugiyono, 2013).

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan metode statistik yang berupa angka. Dalam proses penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan melakukan pretest terlebih dahulu, setelah itu dilakukan proses pembelajaran dan diakhiri dengan adanya posttest. Setelah diperoleh hasil pretest dan posttest, maka akan dilakukan analisis data dengan menggunakan uji normalitas gain (*N-Gain*), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Teknik analisis Uji *N-Gain* digunakan sebagai informasi tingkat pemahaman siswa pada tes dan konsep yang dikuasai pada materi yang diajarkan dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Uji normalitas digunakan sebagai penguji sampel penelitian, apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang normal atau tidak. Jika  $L_{tabel} > L_0$ , maka data tidak terdistribusi normal dan jika  $L_{tabel} < L_0$ , maka data terdistribusi normal. Uji homogenitas merupakan suatu prosedur pengujian statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data yang diambil dari suatu populasi mempunyai varian yang sama (Sianturi, 2022). Dalam hal ini aturan yang berlaku adalah jika Fhitung lebih besar dari Ftabel maka variansnya tidak homogen (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Uji hipotesis digunakan sebagai uji perbedaan dari dua rata-rata atau uji t. Pengujian hipotesis digunakan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak. Kriteria pengujiannya adalah: H1 diterima jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dan H0 diterima jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$  pada taraf nyata 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) = (n1+n2-2).

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Lembah Melintang. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dilakukan dengan bantuan media *quizizz*. Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Fauzia, 2018). Media pembelajaran ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran maupun untuk pekerjaan rumah dengan menggunakan perangkat

teknologi dan jaringan internet seperti smartphone, laptop maupun PC. Siswa dapat membuka web *quizizz* dengan mudah jika sudah terkoneksi jaringan internet.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. Penelitian ini berlangsung di kelas X.E.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.E.4 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 23 Mei-3 Juni di SMAN 1 Lembah Melintang.

Siswa yang belajar dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* dapat belajar secara mandiri karena model *problem based learning* (PBL) memuat langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari 5 tahap, yaitu melakukan orientasi masalah kepada siswa, mengorganisasikan siswa untuk belajar orientasi, membimbing kelompok investigasi eksplorasi, pembentukan konsep, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. *Problem based learning* (PBL) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam proses pembelajarannya, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Beberapa teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji normalitas gain (*N-Gain*), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada kelas eksperimen, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran dan diberikan *posttest* setelah melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz*. Setelah diketahui hasil dari *pretest* dan *posttest*, maka terlihat peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari signifikansi nilai *pretest* dan *posttest* siswa, dimana nilai rata-rata *pretest* 45,15 dan nilai rata-rata *posttest* 78,89 sehingga didapatkan nilai signifikansinya sebesar 33,75. Maka hasil *N-Gain* yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Uji *N-Gain***

Kelas	N	Rata-rata		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
Sampel	36	45,15	78,89	0,60

Sumber: Hasil penghitungan *N-Gain* Microsoft excel

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil rata-rata nilai *pretest* siswa pada kelas sampel adalah 45,15 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 78,89 dengan rata-rata *N-Gain* 0,60. Artinya, hasil belajar pada kelas sampel memiliki peningkatan dengan kategori sedang. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Liliefors sehingga diperoleh harga  $L_o$  dan  $L_{tabel}$ . Taraf signifikan yang ditetapkan pada uji normalitas adalah 0,05. Uji normalitas dilakukan terhadap data selisih nilai *posttest-pretest*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 8

**Tabel 4. Hasil uji normalitas nilai *pretest-posttest* kelas Sampel**

Tes	A	N	$L_o$	$L_t$	Distribusi
Eksperimen	0,05	36	0,061	0,149	Normal
Kontrol		36	0,141	0,149	Normal

Sumber : Hasil penghitungan Normalitas Microsoft excel

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa nilai  $L_o$  pada kelas eksperimen adalah 0,061 dengan nilai  $L_t$  yang diperoleh adalah 0,149. Berdasarkan nilai *pretest posttest* siswa pada kelas sampel mempunyai nilai  $L_o < L_t$ . Dengan demikian, data nilai *pretest* dan *posttest* kelas sampel terdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah kedua data penelitian memiliki variansi yang homogen atau tidak dengan menggunakan uji F sehingga diperoleh harga  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  pada taraf nyata 0.05. Uji F dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

**Tabel 5. Hasil uji homogenitas kelas Sampel**

Tes	N	A	S	$S^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	keterangan
Eksperimen	36	0,05	17,73	314,35	1,06	3,98	Homogen
Kontrol	36		18,27	333,79			

Sumber : Hasil penghitungan Homogenitas Microsoft excel

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas varians di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki siswa sebanyak 36 siswa. Dari nilai pretest dan posttest yang diperoleh dari 36 siswa diuji melalui uji homogenitas, diperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 1,06 dan  $F_{tabel}$  yaitu 3,98, sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dengan demikian, kelas sampel memiliki varians yang homogen. Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas data. Data selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas sampel terdistribusi normal dan memiliki kriteria varians yang homogen, oleh sebab itu untuk melakukan uji hipotesis digunakan uji kesamaan dua rata-rata (uji-t), secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 10.

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

Tes	N	X	S <sup>2</sup>	Sgab	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	$\mu$	Ket
Eksperimen	36	60	314,35		2,8	1,99	43,33	H <sub>1</sub>
Kontrol	36	48	333,79	18,00			26,39	

Sumber: Hasil penghitungan Hipotesis Microsoft excel

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memperoleh rata-rata 48. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 60. Setelah dilakukan uji hipotesis pada taraf nyata 0.24 dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 70$ , diperoleh melalui  $dk = 36 + 36 - 2 = 70$ . Ho diterima jika  $t < t_1$  atau  $t < 1,99$ . Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga  $T_{hitung} = 2,8$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $2,8 > 1,99$ . Ho ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, sesuai dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa teori konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa membangun pengetahuan pengetahuannya sendiri mendasari banyak prinsip pembelajaran. Guru juga tidak mengajar secara tradisional kepada siswa. Teori konstruktivisme guru dapat memberikan kemudahan untuk proses pembelajaran dengan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan membelajarkan siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Konstruktivisme merupakan aktivitas aktif dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri, menemukan makna dari apa yang mereka pelajari, dan proses menambahkan konsep dan ide baru ke dalam kerangka berpikir yang mereka miliki. Asumsi konstruktivisme yang pertama adalah bahwa manusia adalah pembelajar yang aktif dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Kedua. Guru hendaknya tidak mengajar dengan gaya tradisional kepada sejumlah siswa tertentu. Siswa harus didorong untuk mengatur diri sendiri dan mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka dengan menetapkan tujuan, memantau dan mengevaluasi kemajuan mereka, dan melampaui standar yang ditetapkan untuk mereka dengan menemukan hal-hal yang menarik minat siswa (Suparlan, 2019).

Teori konstruktivisme piaget adalah sebuah pola proses pembelajaran yang mengutamakan keaktifan peserta didik. Menurut piaget ada dua proses yang mampu membantu perkembangan dan pertumbuhan pola pikir peserta didik yaitu proses asimilasi (*assimilation*) dan proses akomodasi (*accommodation*). Tahap pertama dalam teori Piaget adalah proses asimilasi yaitu proses bentuk penyerapan informasi baru dalam pikirannya, sedangkan akomodasi adalah penyusunan kembali pola pikiran karena adanya informasi baru yang didapatkan, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat, selain itu akomodasi merupakan proses pembentukan mental baru yang cocok dengan rangsangan baru atau memodifikasi skema pemahaman yang sudah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Sedangkan akomodasi merupakan tahap ketika proses asimilasi tidak sesuai dengan skema awal yang dimiliki, maka di sini dimulai tahap akomodasi. Tahap akomodasi adalah sebuah proses struktur kognitif yang berlangsung sesuai dengan pengalaman baru. Kemudian proses kognitif tersebut menghasilkan skema baru dan mengganti skema atau pemahaman lama. Menurut Piaget, dalam tahap perkembangan kognitif seseorang dari cara tertentu ataupun kemampuan seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuan berbeda-beda sesuai tingkat kematangan dan lingkungan pembelajaran (Nasir, 2022).

Konstruktivisme secara umum merupakan proses membangun pengetahuan, dimana pembelajaran menuntut anak untuk lebih giat beraktivitas, aktif belajar, membentuk konsep dan memahami makna dari hal yang dipelajari. Penerapan teori konstruktivis dinilai efektif dalam pembelajaran karena teori konstruktivis dapat menciptakan peluang bagi setiap siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) juga dinilai efektif dan efisien. Dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak, siswa akan dapat lebih memahami apa yang dipelajarinya sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran yang diawali dengan penyajian permasalahan dunia nyata yang berkaitan dengan materi. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang timbul dari pemahaman siswa terhadap suatu masalah, mencari alternatif pemecahan masalah tersebut, dan kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut (Kusumawati et al., 2022).

---

Pada penelitian yang berlangsung, guru melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz*, disini guru memberikan permasalahan kepada siswa agar siswa memecahkan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut diberikan pada link yang sudah dibuat oleh guru melalui media *quizizz*. Pada proses ini siswa dapat melihat permasalahan yang diberikan oleh guru dan mendiskusikan dengan kelompoknya masing-masing dengan pemikiran mereka sendiri yang dapat ditemukan melalui jaringan internet seperti Google dan juga dapat ditemukan pada buku sumber yang sudah tersedia. Data yang diperoleh akan dianalisis dan disimpulkan sesuai dengan pemikiran kelompok masing-masing. Oleh karena itu sesuai dengan teori konstruktivisme, siswa dibuat aktif dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui beberapa konsep yang dapat ditemukan pada buku sumber dan juga internet.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dalam berpikir kritis dan terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Paut et al., 2021). Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini ditujukan sebagai model yang digunakan dalam proses pembelajaran sosiologi dengan bantuan media *quizizz*. Sebelum melakukan proses pembelajaran, dilakukan terlebih dahulu pretest yang digunakan sebagai pengukur sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki siswa terkait materi yang akan dipelajari, setelah itu diberi perlakuan menggunakan Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz*. Setelah diberikan perlakuan, kemudian diberikan posttest kepada siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai posttest siswa meningkat dari nilai pretest. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar hanya bisa diperoleh seseorang setelah melaksanakan aktivitas belajar.

Berdasarkan analisis data, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada kelas sampel meningkat secara signifikan. Skor *N-Gain* diperoleh melalui selisih nilai posttest dan pretest. Berdasarkan perhitungan dari skor *N-Gain*, diperoleh bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas sampel adalah 0,60 dengan kategori sedang. Artinya, siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hipotesis penelitian terbukti benar. Pembuktian hipotesis dilakukan melalui uji hipotesis (uji t) karena sampel terdistribusi normal dan homogen, yang didapatkan setelah diperoleh nilai *N-Gain*. Berdasarkan pengolahan data didapatkan bahwa  $T_{hitung}(2,8) > T_{tabel}(1,99)$ .

Siswa yang belajar dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *quizizz* dapat belajar secara mandiri karena model *problem based learning* (PBL) memuat langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari 5 tahap, yaitu melakukan orientasi masalah kepada siswa, mengorganisasikan siswa untuk belajar orientasi, membimbing kelompok investigasi eksplorasi, pembentukan konsep, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kendala yang dihadapi oleh peneliti selama melakukan penelitian adalah kurang efektifnya waktu pada setiap langkah model pembelajaran model *problem based learning* (PBL), karena pada setiap langkahnya membutuhkan waktu cukup lama bagi siswa untuk memahami pembelajaran tersebut, sehingga peneliti kekurangan waktu mengajar. Namun, peneliti berusaha untuk mengontrol waktu lebih baik agar pembelajaran dapat berjalan semestinya.

## Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang telah didapat, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Lembah Melintang. Hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *quizizz*, dibandingkan dengan model konvensional yang biasa diterapkan oleh guru di sekolah. Model pembelajaran PBL berbantuan media *quizizz* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai asesmen formatif pada kurikulum merdeka. Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang didapat, maka peneliti menyarankan beberapa hal yaitu untuk guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media *quizizz* sebagai salah satu alternatif dalam menunjang pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di kelas X, untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengatur waktu pembelajaran secara maksimal sehingga hasil penelitian yang tercapai lebih baik.

---

## Daftar Pustaka

- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Hajar, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-3 pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA Negeri Kebakkramat Tahun 2015/2016. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–16.
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi penelitian eksperimen*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14-22.
- Kusumawati, I. T., Soebago, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Penerapan Model PBL pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662. blob:<https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593>
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215–223. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Nurlinda, N. (2019). Penerapan Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ekonomi. *Niagawan*, 8(1), 10. <https://doi.org/10.24114/niaga.v8i1.12796>
- Paut, L. E., Sulistiawati, & Sukmawati, K. I. (2021). Deskripsi Perbedaan Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Antara Penggunaan Model Problem Based Learning dan Guided Discovery Learning dengan E-Learning. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(2), 255–276. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.255-276>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiyono, S. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.Sukartini.
- Suparlan. S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutrisno, R. D. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Roda Pintar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Muatan Matematika Kelas V SD Negeri 4 Pelem. UIN Sultan Agung Semarang.
- Umar, H. (2003). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>