

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA PAREHAN DAN QUIZIZZ DALAM MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN
PADA SISWA KELAS IV SD**

Adaninggar Prameswari¹, Panca Dewi Purwati²

¹PGSD FIPP UNNES

²PGSD FIPP UNNES

¹ninggaraa@students.unnes.ac.id, ²pancadewi@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

Conventional learning methods should be replaced with learning approaches that are in accordance with the 21st century learning era. The application of the recommended learning model for mathematics learning in this study is the problem-based leaning learning model assisted by Parehan and quizizz media. The purpose of the study was to (1) describe the application of the problem based learning model assisted by Parehan and quizizz media in addition and subtraction material in grade IV students of SDN 2 Trucuk, and (2) describe the learning outcomes of addition and subtraction material in grade IV students of SDN 2 Trucuk through a problem based learning model assisted by Parehan and quizizz media. This research was conducted at SDN 2 Trucuk with the subject of 15 grade IV students using qualitative descriptive methods to describe the findings. Observations, tests and documentation are used by researchers to retrieve data. The application of the Parehan and quizizz media-assisted problem-based learning model in grade IV of SDN 2 Trucuk went well, It is shown by the increase in student learning outcomes from 6 (40%) students to 14 (93%) students who have scores above KKTP while the remaining only 7% of students whose scores are still below KKTP, however there needs to be a habit of using digital platforms.

Keywords: Addition, Subtraction, Quizizz

ABSTRAK

Metode pembelajaran konvensional saat ini sudah sepantasnya digantikan dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan era pembelajaran abad 21. Penerapan model pembelajaran yang direkomendasikan untuk pembelajaran matematika dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *problem based leaning* berbantuan media Parehan dan *quizizz*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan *quizizz* dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk, dan (2) mendeskripsikan hasil pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan *quizizz*. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Trucuk dengan subjek 15 siswa kelas IV menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan hasil temuan. Observasi, tes dan dokumentasi digunakan peneliti untuk mengambil data. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan *quizizz* di kelas IV SDN 2 Trucuk berjalan dengan baik, ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari 6 (40%) siswa

menjadi 14 (93%) siswa memiliki nilai di atas KKTP sedangkan sisanya hanya 7% siswa yang nilainya masih di bawah KKTP, namun perlu adanya pembiasaan penggunaan *platform* digital.

Kata Kunci: Penjumlahan, Pengurangan, Quizizz

A. Pendahuluan

Menurut Rahayu et al. (2022) pembelajaran abad 21 merupakan hasil dari evolusi masyarakat dari zaman ke zaman. Pada era pendidikan abad 21 saat ini, siswa dituntut menguasai materi pelajaran serta mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan pemecahan masalah. Pendidikan harus mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berubah dan berkembang, di mana adaptasi, inovasi, dan pembelajaran sepanjang hayat menjadi kunci kesuksesan. Dalam peranannya sebagai fasilitator pembelajaran, guru harus mampu mengadaptasi model pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menarik, dimana peserta didik diajak untuk menjelajahi dunia nyata melalui situasi masalah yang diberikan sebagai titik awal pembelajaran. Dengan pendekatan

ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep penting dalam setiap materi pelajaran, tetapi juga diberi kesempatan untuk memahami bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diaplikasikan dalam konteks yang konkret. Peserta didik didorong untuk mengaktifkan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya, menghubungkannya dengan situasi masalah yang dihadapi, dan mencari solusi yang tepat. Melalui proses ini, terbentuklah pemahaman yang lebih mendalam dan kokoh, serta memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata (Darwati & Purana, 2021)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sangat sesuai dengan konsep pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan abad 21. Menurut Hasanah et al (2023) Problem Based Learning (PBL) adalah sebuah metode pembelajaran yang dianggap mampu menghasilkan

kemampuan belajar yang relevan dengan tuntutan zaman ini, khususnya keterampilan belajar abad 21. Dalam konteks pendidikan modern, di mana perubahan teknologi dan dinamika sosial mengubah tuntutan akan keterampilan yang diperlukan, PBL menonjol sebagai pendekatan yang relevan dan efektif. Dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, berpikir kritis, beradaptasi dengan perubahan, dan menyelesaikan masalah secara kreatif, PBL membantu peserta didik memperoleh keterampilan yang tidak hanya penting dalam lingkungan akademis, tetapi juga dalam kehidupan dan karir di luar sekolah. Dengan fokus pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, PBL tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi pelajar seumur hidup, tetapi juga pemimpin masa depan yang mampu menghadapi tantangan kompleks dengan keyakinan dan keberanian. Sebagai model pembelajaran yang adaptif dan inklusif, PBL memberikan landasan yang kuat untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan berdaya guna bagi perkembangan holistik siswa.

Pembelajaran matematika di tingkat SD memegang peranan yang sangat penting. Menurut Nainggolan (2023) matematika bukan hanya memberikan pemahaman tentang konsep-konsep dasar, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang sangat diperlukan dalam dunia yang kompleks saat ini. Namun, tantangan muncul ketika siswa sulit terlibat secara aktif dalam pembelajaran matematika, yang sering kali diakibatkan oleh kurangnya pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, pendidikan matematika di SD perlu diperkaya dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan, sehingga dapat merangsang keterlibatan siswa secara lebih aktif dan mendalam dalam memahami materi.

Menurut Mukarromah dan Andriana (2022) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mengajar dan memiliki peran penting dalam membentuk kondisi, iklim, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh seorang guru. Guru akan mendapatkan kemudahan dalam mengajar apabila mampu menggunakan media pembelajaran yang berperan sebagai alat bantu

ketika guru mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran di samping sebagai alat bantu pengajaran juga menjadi salah satu cara bagi peserta didik agar lebih aktif dalam pelajaran. Media pembelajaran semakin mengadopsi teknologi digital untuk menyajikan informasi secara interaktif dan mudah diakses, sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

Namun kenyataannya, di lapangan, pembelajaran matematika di SD masih banyak yang menggunakan pendekatan konvensional yang kurang sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Annisa et al. (2021) yang berjudul, *Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School*, dimana mengingat waktu yang terbatas guru di SD tersebut lebih sering menggunakan pendekatan bahkan strategi pembelajaran konvensional yang monoton. Metode pembelajaran konvensional cenderung mengandalkan pengajaran langsung dari guru dan menggunakan buku teks sebagai sumber utama. Pendekatan ini sering kali kurang memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam

pembelajaran, dan sering kali menyebabkan mereka merasa bosan atau kehilangan minat dalam memahami konsep-konsep matematika. Ketika pembelajaran matematika masih terpaku pada metode konvensional, siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah yang diperlukan di era yang terus berkembang ini. Mereka kesulitan untuk melihat relevansi dan aplikasi dari konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, karena kurangnya pendekatan yang menarik dan kontekstual dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pretest* soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang dilaksanakan di kelas IV SD N 2 Trucuk, diperoleh hasil bahwa 9 dari 15 siswa memiliki nilai ketuntasan dibawah 65 atau belum memenuhi KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama kegiatan kampus mengajar 6, pembelajaran matematika di kelas IV SDN 2 trucuk selama ini masih terbatas pada penggunaan buku siswa, hal ini menyebabkan

kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika karena mereka jenuh dengan pembelajaran yang monoton sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Trucuk terhadap pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah dalam bentuk soal cerita.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi sebuah kebutuhan pendidikan. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran PBL, yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dengan menggunakan model pembelajaran PBL, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan minat belajar mereka, dan akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziyah et al. (2024) untuk menumbuhkan minat belajar guru dapat menggunakan variasi media dan metode pengajaran. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa juga dapat menjadi

sarana yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang penulis terapkan adalah model pembelajaran PBL berbantuan media *paper arena* penjumlahan dan pengurangan (Parehan) dan *platform* digital *quizizz*.

Menurut Risan dalam Abdillah (2022) *quizizz* adalah *platform* pembelajaran web berbasis digital yang memanfaatkan teknologi untuk membuat kuis interaktif. *Platform* ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa. Melalui *quizizz*, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sambil memperoleh umpan balik instan tentang pemahaman mereka terhadap materi. Media pembelajaran yang didukung teknologi, seperti *quizizz*, tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran dan pengukuran hasil belajar secara efektif. Ini sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini, di mana siswa perlu terlibat dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian dilakukan oleh Widiyanti dan Wiyarta (2021) yang berjudul, *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoly games smart layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar dengan nilai 93,75% untuk isi pembelajaran, 91,66% untuk desain pembelajaran, dan 91,66% untuk media pembelajaran yang telah diuji oleh ahli. Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Alyadani et al. (2024) yang berjudul, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan adanya persentase ketuntasan klasikal hasil belajar IPS meningkat sebanyak 33,34%. dari siklus I 54,16%, menjadi 87,5% pada siklus II.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul, *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan*

Media Parehan dan Quizizz dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada Siswa Kelas IV SD. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media Parehan dan *quizizz* dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk, dan (2) mendeskripsikan hasil pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan media Parehan dan *quizizz*.

B. Metode Penelitian

Dalam artikel ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pengumpulan data kualitatif untuk mendeskripsikan dan memahami suatu fenomena secara mendalam. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 2 Trucuk yang terletak di Bendosari, Kalikebo, Trucuk, Klaten. Dengan metode deskriptif kualitatif, penulis berusaha mendeskripsikan secara mendalam bagaimana penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan

quizizz pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk dan mendeskripsikan hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz*. Subjek dalam penelitian yang penulis lakukan adalah 15 siswa kelas IV SDN 2 Trucuk. Instrumen yang digunakan adalah soal penjumlahan dan pengurangan berbantuan *quizizz*. Setelah mendapatkan hasil dari data tersebut kemudian dianalisis dengan cara deskriptif disajikan dalam bentuk narasi yang kaya dan mendalam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media Parehan dan *quizizz*

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan (Paper Arena Penjumlahan dan Pengurangan) dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di SDN 2 Trucuk terdiri dari 5 fase, dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Pembelajaran diawali dengan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran dilanjutkan dengan

presensi kehadiran siswa. Setelah itu siswa Bersama dengan guru melakukan tepuk semangat agar menambah semangat dalam belajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk.

Pada fase orientasi peserta didik pada masalah, guru menanyakan pertanyaan pemantik kepada siswa berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan, sebagai berikut: (1) apakah kalian pernah membeli buah?; (2) buah apa yang pernah kalian beli?; (3) jika kalian mempunyai 2 buah apel, kemudian membeli apel lagi apa yang terjadi dengan jumlah buah tersebut?; dan (4) apa yang terjadi jika ternyata buah yang kalian beli ada yang busuk?.

Pada fase mengorganisasi peserta didik untuk belajar, secara individu siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik yang berisi permasalahan soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan. Siswa secara individu mengerjakan lembar kerja peserta didik tersebut berdasarkan pemahaman awal mereka terkait konsep penjumlahan dan pengurangan. Berikut disajikan gambar siswa saat mengerjakan lembar kerja peserta didik..



Gambar 1. Siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik

Setelah 15 menit berlalu salah satu siswa diminta maju ke depan untuk menuliskan jawaban pengerjaan lembar kerja peserta didik di papan tulis. Siswa dibimbing guru untuk melakukan diskusi klasikal untuk memecahkan permasalahan soal cerita tersebut. Pada fase membimbing penyelidikan individu maupun kelompok guru mengenalkan media Parehan kepada siswa kelas IV SDN 2 Trucuk. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, kemudian guru menjelaskan aturan bermain media Parehan. Setiap siswa mendapat kelinci sebagai pion untuk bermain dan mendapat kesempatan untuk bermain media Parehan 2 kali putaran untuk materi penjumlahan dan 2 kali putaran untuk materi pengurangan. Guru membagikan lembar kerja peserta didik yang berisi soal cerita penjumlahan dan pengurangan yang belum diketahui nilainya. Berikut

disajikan gambar penerapan media Parehan di kelas IV SDN 2 Trucuk.



Gambar 2. Penerapan media Parehan

Tugas siswa dalam permainan ini adalah melengkapi nilai dalam soal cerita tersebut. Selama bermain pada putaran pertama dan kedua siswa harus mencatat nama buah dan jumlah buah yang didapatkan kedalam lembar kerja peserta didik materi pejumlahan. Selanjutnya pada putaran ke 3 dan ke 4 siswa harus mencatat jumlah buah busuk yang didapat pada lembar kerja peserta didik materi pengurangan. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi permasalahan pada soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan. Setelah 4 putaran selesai dimainkan, siswa diminta untuk mengerjakan soal cerita yang terdapat pada lembar kerja peserta didik yang telah mereka lengkapi.

Pada fase mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan, guru

bersama dengan siswa membahas lembar kerja peserta didik tersebut. Setiap siswa diminta membacakan soal cerita dan hasil operasi hitung mereka dan kemudian dikoreksi bersama-sama dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab.

Pada fase menganalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, siswa mengerjakan soal evaluasi yang dikemas ke dalam *platform quizizz*. Untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan, peneliti menyiapkan *quizizz* yang berisi soal cerita penjumlahan dan pengurangan. Siswa diarahkan guru untuk memasuki ruang kepala sekolah yang saat itu memang ditata untuk latihan simulasi AKM untuk siswa kelas V. Sebelum siswa memasuki ruangan tersebut peneliti telah menyiapkan chromebook sebanyak 15 yang telah dimasukkan ke dalam alamat web *quizizz*. Hal ini agar memudahkan siswa dalam mengakses soal dan menghemat waktu. Setelah semua siswa siap, peneliti membagikan kode game dengan menuliskannya pada kertas. Siswa diberi waktu 35 menit untuk mengerjakan soal *quizizz* dengan mode tugas. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang dikemas dalam *platform*

quizizz. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi saat mereka terlibat dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan melalui *platform quizizz*. Mereka tampak bersemangat dan fokus dalam menyelesaikan setiap soal yang ditampilkan. Antusiasme ini tercermin dari tingkat keterlibatan mereka yang aktif dan energik selama sesi penggunaan *quizizz*. Ketika diberikan akses ke *platform quizizz*, siswa terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti setiap instruksi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Bahkan, beberapa siswa tampak bersemangat untuk menyelesaikan soal-soal dengan cepat dan dengan akurasi yang tinggi.

Pada kegiatan penutup pendidik dan peserta didik melakukan refleksi mendalam terhadap proses pembelajaran, mereka secara aktif berbagi pengalaman, pemahaman, serta tantangan yang dihadapi selama sesi pembelajaran berlangsung. Dari refleksi ini, peserta didik bersama dengan pendidik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, mengidentifikasi pokok-pokok penting, serta menarik kesimpulan

yang menggugah pemikiran. Selanjutnya, pendidik memberikan penguatan tambahan terhadap materi yang telah dipelajari, memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki pemahaman yang kokoh dan mendalam. Selanjutnya, peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, memastikan bahwa mereka siap untuk melanjutkan pembelajaran dengan semangat dan kesiapan penuh. Terakhir, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, menciptakan suasana yang kalem dan penuh kebersamaan, serta memberikan kesempatan untuk bersyukur atas pengalaman pembelajaran yang berharga.

2. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Trucuk

Berdasarkan hasil *pretest* soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang dilaksanakan di kelas IV SD N 2 Trucuk, diperoleh hasil bahwa 9 dari 15 siswa memiliki nilai ketuntasan dibawah 65 atau belum memenuhi KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas. Berdasarkan hasil observasi peneliti

selama kegiatan kampus mengajar 6, pembelajaran matematika di kelas IV SDN 2 Trucuk selama ini masih terbatas pada penggunaan buku siswa. Oleh karena rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Trucuk pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan, peneliti menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media Parehan dan *quizizz*. Berikut data hasil nilai yang diperoleh siswa kelas IV SDN 2 Trucuk pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *quizizz*.

Tabel 1. Hasil Nilai Siswa Kelas IV

No	Nilai	Banyaknya siswa (presentase)
1	89-100	9 (60%)
2	77-88	2 (13%)
3	65-76	3 (20%)
4	<65	1 (7%)
Jumlah		15 (100%)

Dari tabel tersebut, bisa disimpulkan bahwa 93% siswa atau 14 siswa memiliki nilai di atas KKTP sedangkan sisanya hanya 7% siswa atau 1 siswa yang nilainya masih di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Trucuk dari yang sebelumnya hanya 6 (40%) siswa

yang nilainya tuntas diatas KKTP menjadi 14 siswa yang nilainya tuntas diatas KKTP. Selain hasil belajar yang memuaskan siswa juga terlihat senang dan termotivasi untuk belajar, karena penggunaan *platform* digital memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi mereka. Selain itu, siswa juga menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang meningkat ketika mereka berhasil menyelesaikan soal-soal dengan baik. Mereka merasa bangga dengan kemampuan mereka sendiri dan termotivasi untuk terus belajar lebih banyak lagi. Antusiasme siswa dalam menggunakan *quizizz* menjadi indikasi bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka secara keseluruhan.

Meskipun penggunaan *quizizz* berjalan dengan baik, namun masih terdapat kendala dalam proses adaptasi siswa dengan *platform* digital. Dalam penggunaan *quizizz* masih banyak siswa yang kesulitan mengoperasikan fitur-fitur dasar seperti cara menscroll halaman soal, cara melanjutkan tampilan *chromebook* ke soal selanjutnya dan cara mengetikkan jawaban soal uraian. Peneliti disini membantu siswa

dalam mengarahkan siswa untuk beradaptasi dengan penggunaan *quizizz*.

Guru perlu membiasakan penggunaan *platform* digital dalam pembelajaran guna mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi saat ini. Hal ini mencakup langkah-langkah untuk memperkenalkan siswa dengan berbagai *platform* digital yang relevan dengan pembelajaran, seperti *quizizz*, *google form*, *google classroom*, atau *platform* lainnya.

Pembiasaan penggunaan *platform* digital dapat dimulai dengan memberikan pengenalan yang menyeluruh tentang kegunaan dan manfaat dari setiap *platform* kepada siswa. Guru dapat menyediakan pelatihan atau bimbingan khusus untuk siswa dalam menggunakan *platform* tersebut, termasuk demonstrasi cara penggunaannya dan praktik langsung dalam lingkungan pembelajaran.

Selain itu, pembiasaan juga melibatkan integrasi penggunaan *platform* digital dalam setiap sesi pembelajaran, sehingga siswa secara bertahap terbiasa dengan teknologi tersebut. Guru dapat merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan *platform*

digital secara teratur, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknologi mereka seiring berjalannya waktu.

Pentingnya pembiasaan penggunaan *platform* digital juga dapat ditekankan melalui komunikasi yang terbuka antara guru, siswa, dan orang tua. Guru dapat memberikan informasi tentang pentingnya keterampilan teknologi dalam dunia saat ini dan bagaimana penggunaan *platform* digital dalam pembelajaran dapat membantu persiapan siswa untuk masa depan.

Jadi, berdasarkan deskripsi diatas penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Trucuk terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Hal ini dikuatkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alyadani et al. (2024), hasil penelitian menunjukkan adanya persentase ketuntasan klasikal hasil belajar IPS meningkat sebanyak 33,34%. dari siklus I 54,16%, menjadi 87,5% pada siklus II.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan *quizizz* dalam pembelajaran matematika di SDN 2 Trucuk memberikan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Langkah-langkah pembelajaran melibatkan 5 fase dalam model pembelajaran *problem based learning*, diskusi klasikal dan permainan dengan media Parehan dan evaluasi menggunakan *platform quizizz*. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Parehan dan *quizizz* dalam pembelajaran matematika di SDN 2 Trucuk membantu siswa dalam mengatasi permasalahan soal cerita penjumlahan dan pengurangan bilangan. Siswa terlibat dalam pengerjaan soal cerita secara individu, diikuti dengan permainan interaktif menggunakan media Parehan untuk memperdalam pemahaman mereka. Proses pembelajaran ini memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi matematika.

Hasil evaluasi melalui *platform quizizz* menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang nilainya memenuhi

KKTP yaitu yang awalnya 6 (40%) siswa menjadi 14 (93%) siswa memiliki nilai di atas KKTP sedangkan sisanya hanya 7% siswa atau 1 siswa yang nilainya masih di bawah KKTP. Meskipun penerapan *quizizz* berjalan lancar, siswa menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan *platform* digital tersebut. Mereka kesulitan menggunakan fitur dasar seperti menavigasi halaman soal, melanjutkan tampilan pada *chromebook*, dan mengetik jawaban pada soal uraian. Oleh karena itu, guru perlu memperkenalkan dan membiasakan siswa dengan penggunaan *platform* digital dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, Kuncoro, Erlangga, & Ramdhan. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>

Alyadani, S., Sofyan, D., Nurlaela, E., & Pakuan, U. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan*

Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 10.

Annisa, Amir, & Vebrianto. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>

Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>

Fauziyah, Sugiman, & Munahefi. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>

Hasanah, U., Astawa, I. B. M., & Citra, I. P. A. (2023). Penerapan Problem Based Learning Model

- dalam Pembelajaran Geografi untuk Mengembangkan Keterampilan Belajar Abad 21 pada Siswa di SMA Negeri 1 Taliwang. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(1), 11–17. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i1.52424>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nainggolan, E. (2023). Penggunaan Sumber Belajar Dalam Pengajaran Matematika. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 46–56. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1465>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). pengembangan media pembelajaran monopoly games smart pada pembelajaran matematika kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32806>