

ABSTRAK

Karimah, Inayatul. 2025. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Quiz Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Jatiurip 1*. Skripsi, Program Studi PGSD, FKIP Universitas Panca Marga. Pembimbing : (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd, Pembimbing (II) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd

Kata kunci : *Problem based learning, quiz interaktif, hasil belajar.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan banyak siswa kelas IV di SDN Jatiurip 1 yang hasil belajarnya rendah, kemudian bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas hanya menggunakan LKS, tanpa adanya variasi bahan ajar yang lain. Permasalahan lain yaitu kurangnya variatif guru dalam menerapkan model pembelajaran dalam proses belajar dikelas. Dengan adanya berbagai permasalahan tersebut, mengarahkan peneliti untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas, guna mengetahui dan memperbaiki permasalahan yang ada pada siswa kelas IV di SDN Jatiurip 1. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas IV SDN Jatiurip 1 setelah adanya penerapan model pembelajaran problem based learning berbasis *quiz* interaktif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang. Model penelitian yang digunakan yaitu menurut Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus, dan setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I keaktifan belajar siswa diperoleh 64,2% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 83,93% hal ini terjadi karena adanya penerapan *quiz* interaktif setelah pembelajaran menggunakan model PBL. Kemudian pada siklus I diperoleh juga rata-rata hasil belajar siswa yang tuntas 46,6% dari 15 siswa, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar 86,6%. Data hasil belajar siswa di dapat dari analisis nilai *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Sedangkan data keaktifan belajar siswa di dapat dari lembar observasi yang dianalisis oleh peneliti yang bertindak sebagai guru.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbasis *quiz* interaktif efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai.

ABSTRACT

Karimah, Inayatul. 2025. *Application of Problem Based Learning Model (PBL) Based on Interactive Quiz to Improve Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects of Grade IV Students of SD Negeri Jatiurip 1*. Skripsi, PGSD Study Program, FKIP Universitas Panca Marga. Advisor: (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd, Supervisor (II) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Problem based learning, interactive quiz, learning outcomes.

This research is motivated by the problem of many fourth grade students at SDN Jatiurip 1 whose learning outcomes are low, then the teaching materials used in classroom learning only use LKS, without any variation of other teaching materials. Another problem is the lack of teacher variety in applying learning models in the classroom learning process. With these various problems, directing researchers to conduct research with the method of class action research, in order to find out and fix the problems that exist in class IV students at SDN Jatiurip 1. This study aims to improve student learning outcomes in fourth grade math subjects at SDN Jatiurip 1 after the application of interactive quiz-based problem-based learning models.

This type of research is a class action research (PTK) with research subjects of grade IV students totaling 15 people. The research model used is according to Kemmis and Mc Taggart. The research was carried out with 2 cycles, and each cycle was conducted in 2 meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, action implementation, observation and reflection.

Based on the results of research in cycle I, student learning activeness was obtained 64.2% and in cycle II it increased to 83.93%, this happened because of the application of interactive quiz after learning using the PBL model. Then in cycle I, the average learning outcomes of students who completed 46.6% of 15 students were also obtained, while in cycle II the average learning outcomes were 86.6%. Data on student learning outcomes can be obtained from analyzing pretest and posttest scores done by students. Meanwhile, data on student learning activeness can be obtained from observation sheets analyzed by researchers who act as teachers.

Based on the results of this study, it can be concluded that the problem based learning model based on interactive quiz can effectively improve student learning outcomes in mathematics subjects worth fractions.