

PENGARUH MODEL PJBL BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD

Rizka Mei Wulandari^{1)*}, Erna Zumrotun²⁾, Dwiana Asih Wiranti³
^{1, 2, 3)}PGSD, FTIK, Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara, 59451

211330000851@unisnu.ac.id, erna@unisnu.ac.id, wiranti@unisnu.ac.id

Diterima: 24 06 2024

Direvisi: 17 07 2024

Disetujui: DD MM YYYY

ABSTRACT

The fact that students in grade 5 of SDN Ngablak 01 have less than optimal learning outcomes is the background of this research. It is known that the cause is that educators rarely vary the learning models and media used. The purpose of this research is to find out how the PJBL model assisted by quizizz media affects Indonesian language learning outcomes in class V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati. This research uses quantitative research methods with a one group pretest-posttest experimental design. This study involved 17 grade 5 students from SDN Ngablak 01 Cluwak Pati as the population. Data collection used a test instrument consisting of ten multiple choice questions. The results showed that the PJBL method assisted by quizizz media had an impact on the learning outcomes of fifth grade students of SDN Ngablak 01 Cluwak Pati on paragraph main idea material. The significance value in the t test is $0.00 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, and in the regression test, the significance value is $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is an influence between the X and Y variables.

Keywords: Learning Outcomes, Model, Quizizz, The PJBL (Project Based Learning).

ABSTRAK

Fakta bahwa siswa di kelas 5 SDN Ngablak 01 memiliki hasil belajar yang kurang maksimal menjadi latar belakang riset ini. Diketahui penyebabnya ialah pendidik jarang memvariasikan model dan media pembelajaran yang dipergunakan. Tujuan diadakannya riset ini ialah guna mencari tahu bagaimana model PJBL berbantuan media quizizz mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati. Riset ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen one grup pretest-posttest. Penelitian ini melibatkan 17 peserta didik kelas 5 dari SDN Ngablak 01 Cluwak Pati sebagai populasi. Pengumpulan data memakai instrumen tes yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan, metode PJBL berbantuan media quizizz berdampak pada hasil belajar siswa kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati tentang materi ide pokok paragraf. Nilai signifikansi pada uji t $0,00 < 0,05$, 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.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model PJBL, Quizizz

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu materi dalam Kurikulum Merdeka. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang krusial, sebab bahasa memegang peranan sentral dalam pengembangan keterampilan sosial, emosi, dan intelektual siswa, serta sebagai penunjang atau meningkatkan peluang keberhasilan dalam mempelajari seluruh bidang pendidikan (Maulida et al., 2022). Guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi serta berinteraksi bersama orang lain merupakan tujuan dari mata pembelajaran Bahasa Indonesia (Shofiana et al., 2023). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk strata sekolah dasar ialah strategi yang dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas SDM sehingga mereka memiliki bekal atau landasan kuat untuk menempuh pendidikan di jenjang berikutnya (Joydiana, 2023). Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seringkali mengalami hambatan, terdapat kendala dan kesulitan yang ditemui pendidik dan peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar tengah berlangsung, seperti peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran serta kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan YEN selaku wali kelas V dan data nilai ulangan Bahasa Indonesia kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati terdapat 94% siswa tidak mencapai batas kriteria ketuntasan minimal. Diantara sebab terjadinya hasil belajar yang rendah ialah penggunaan metode konvensional seperti halnya tanya jawab, ceramah, dan tugas individu pada proses pembelajaran menjadikan pembelajaran berkesan kurang mendapatkan perhatian, minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information And Technology* (IT) yaitu sudah terdapat perangkat lunak seperti *chrome book* dan akses *wireless networking* (WiFi) namun belum digunakan secara maksimal, dan masih menggunakan bahan evaluasi hanya

menggunakan LKPD dalam kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan peran pendidik untuk meningkatkan metode pengajaran yang dapat mensitmulus siswa agar semakin aktif berpartisipasi saat berlangsungnya proses pembelajaran, dan bisa membawa peningkatan capaian hasil belajarnya (Suhaemi et al., 2020). Penentu tingkat keberhasilan siswa dalam belajar salah satunya adalah melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar secara langsung ataupun tak langsung, baik yang dilaksanakan di luar ataupun di dalam kelas ialah definisi hasil belajar (Padji et al., 2024). Lebih lanjut (Rahmani et al., 2021) menyampaikan metode dan model pembelajaran yang diimplementasikan oleh pendidik berpengaruh dalam proses pembelajaran. Upaya peningkatan hasil belajar, teknik yang dapat dilakukan contohnya ialah menata ulang proses pembelajaran, dan mengimplementasikan *Model Project Based Learning* (PJBL).

PJBL merujuk pada suatu model yang dalam pelaksanaannya melibatkan proyek perorangan maupun dalam kelompok dan dikerjakan dalam jangka waktu tertentu (Dewi, 2022). Kegiatan belajar mengajar yang basisnya adalah sebuah proyek, dapat membimbing siswa dalam merencanakan, menciptakan hingga berhasil menghasilkan suatu produk guna membentuk kompetensi kognitif, perilaku serta kreativitas (Widiastuti et al., 2021). Hal tersebut berkesesuaian dengan diadakannya perubahan dari K-13 menjadi Kurikulum Merdeka, di mana kegiatan belajar mengajar yang basisnya adalah proyek menjadi protagonis di dalam kurikulum terbaru ini. Selain itu, melalui kegiatan belajar mengajar yang basisnya adalah proyek, peserta didik dibimbing agar mempunyai keahlian dan kemauan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya (A. M. Sari et al., 2023).

Dalam penerapan metode PJBL, terdapat beberapa langkah atau tahapan yang perlu diikuti, diantaranya bertanya, mendesain

produk, menilai produk, serta melakukan penilaian melalui memantau ketika siswa mengerjakan proyek (Ringotama et al., 2022). Kelebihan model ini ialah dapat mengajarkan peserta didik untuk memperluas pemikirannya tentang permasalahan kehidupan sehari-hari dan dapat memberikan pelatihan secara langsung kepada siswa untuk berpikir kritis (Anggraini et al., 2021). Pengaplikasian model pembelajaran yang basisnya adalah sebuah proyek pada hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar Bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai seperangkat instrumen yang penggunaannya ditujukan sebagai sarana pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik seperti alat bantu belajar, baik elektronik maupun digital, sehingga proses pembelajaran menjadi efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Muhaimin et al., 2023). Peranan media dalam pembelajaran ialah untuk mencapai efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran, menimbulkan minat serta keinginan peserta didik, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan dapat mempengaruhi psikologi siswa (Trisiana, 2020). Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat mempermudah, mengefektifkan serta menjadikan proses belajar mengajar lebih atraktif dan berkesan. Diantara *platform* teknologi yang mampu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran ialah media pembelajaran digital, seperti *Quizizz*.

Quizizz adalah alat daring yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif untuk digunakan dalam kelas. Kuis ini menyediakan empat opsi jawaban yang benar dan memungkinkan penambahan gambar atau informasi pada latar belakang soal (Mulyati et al., 2020). Menurut (L. S. L. Purba, 2019) permainan *quizizz* merupakan salah satu aplikasi berbasis permainan multipemain ke dalam kelas

dan menjadikan praktik kelas interaktif dan menyenangkan. Dapat disimpulkan *quizizz* merupakan *platform* pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis dalam bentuk *online* dan dapat diakses oleh peserta didik secara *online*, sehingga mereka bisa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun banyak pendidik telah menggunakan model PJBL dan *quizizz* dalam proses pengajaran mereka, masih terdapat pertanyaan tentang sejauh mana efektivitas atau pengaruh media ini agar hasil belajar meningkat khususnya pada materi Bahasa Indonesia.

Penelitian sebelumnya yang meneliti tentang “Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik” (Tafonao, 2022) telah menyoroti dampak positif dari model dan media tersebut. Oleh karena itu, tujuan diadakannya riset yaitu guna mengevaluasi pengaruh model PJBL berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar materi Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati. Dengan memahami pengaruh model PJBL dan *quizizz* dalam konteks ini, penelitian ini bermanfaat bagi pendidik dan praktisi memberikan wawasan pendidikan mengenai bagaimana cara terbaik menggunakan teknologi dalam pengajaran mereka.

Perbedaan penelitian (Tafonao, 2022) dengan penelitian penulis yaitu pada variabel dependen, subjek, dan objek riset. Variabel dependen dalam penelitian (Tafonao, 2022) yaitu kemampuan berfikir peserta didik sedangkan penelitian penulis yaitu hasil belajar materi Bahasa Indonesia. subjek pada riset (Tafonao, 2022) adalah siswa SMA sedangkan subjek pada riset penulis yaitu siswa SD kelas V. Objek dalam penelitian (Tafonao, 2022) yaitu tentang berfikir kritis sedangkan objek penelitian peneliti yaitu materi Bahasa Indonesia mengenai ide pokok paragraf. Kelebihan penelitian ini yaitu terletak pada *treatment*, *treatment* lebih

fokus pada pokok materi yang dibahas, kemudian dalam proses tersebut peserta didik setelah diberi proyek diberikan kesempatan untuk menyampaikan kembali atau mempresentasikan yang telah dipelajari sebelumnya serta diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum atau tidak dipahami.

METODE PENELITIAN

Metodologi kuantitatif dengan model *Pre-Eksperiment* dipilih untuk penelitian ini, bertujuan mencari pengaruh atau efek spesifik *treatment* (perlakuan) tertentu terhadap suatu kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2013). Data akan dikumpulkan melalui tes sesudah dan sebelum penggunaan model PJBL berbantuan media *quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ngablak 01. Untuk menentukan apakah ada peningkatan secara signifikan dalam hasil belajar materi Bahasa Indonesia setelah penerapan model PJBL dan *quizizz* dalam penelitian ini menyertakan analisis statistik. *One Group Pretest-Posttest design* dipilih untuk penelitian ini, bertujuan hanya fokus pada perubahan dalam satu kelompok atau satu kelas, tidak terdapat kelas kontrol serta kelas percobaan (Sriana, 2024).

Table 1. Rancangan Penelitian *One Grup Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	Penggunaan Model PJBL berbantuan Media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	O ₂

Area generalisasi yang memuat subjek maupun objek dengan mutu serta kekhasan tersendiri yang akan dikaji serta dipakai sebagai landasan dalam menetapkan sebuah simpulan disebut populasi (Sugiyono, 2013). Semua siswa yang berada di kelas V SDN Ngablak 01

Cluwak Pati tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 17 anak, merupakan populasi dalam riset yang peneliti laksanakan. Penelitian ini dilakukan dua kali sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dengan penggunaan model PJBL berbantuan media *quizizz*. Sampel dipilih dengan cara *Sampling Jenuh*, metode pemilihan sampel dimana seluruh anggota populasinya dijadikan sebagai sampel (Agung et al., 2019). Diketahui bahwa populasi dalam riset yang peneliti laksanakan tidak lebih dari 30 individu yakni seluruh siswa dari kelas V sebanyak 17 peserta didik, oleh sebab itu keseluruhan siswa tersebut ditetapkan sebagai sampel. Tes yang wujudnya berupa pilihan ganda berjumlah 10 soal dipilih sebagai instrumen sebagai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*). Instrumen soal *pretest* digunakan sebagai awal kegiatan sebelum adanya perlakuan kepada siswa. Soal *posttest* digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dalam penggunaan model PJBL berbantuan media *quizizz*.

Pretest dimulai sebagai awal penelitian kemudian dilanjutkan dengan *posttest*. Setelahnya bisa dilakukan pengujian prasyarat mencakup uji normalitas dan uji homogenitas, sementara penggunaan uji *paired sample t-test* dan uji regresi ditujukan guna menguji yang sebelumnya telah diajukan. Tujuan dilakukan uji hipotesis untuk menjawab dan mengetahui tujuan dari penelitian yang ditetapkan sebelumnya, yaitu dengan menganalisis apakah model PJBL memengaruhi hasil belajar materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Ngablak 01 dengan berbantuan media *quizizz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024. Sesuai dengan hasil skor *pretest*, tingkat keberhasilan siswa sebesar 5,8% atau 1 dari 17 siswa yang lulus. Lain halnya presentase tersebut diperoleh rata-rata *pretest* siswa kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak sebesar 35. Angka tersebut belum mencapai standar minimum yaitu 70. Berdasarkan fakta tersebut dapat ditarik kesimpulan, masih lemahnya pemahaman peserta didik terhadap materi ide pokok paragraf kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak Pati.

Berdasarkan pada hasil *pretest* tersebut, kemudian melakukan perlakuan atau *treatment* dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model PJBL berbantuan media *quizizz* pada materi ide pokok paragraf pada kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak Pati. Berdasarkan perlakuan atau *treatment* yang sudah diberikan diperoleh rata-rata skor *posttest* adalah 83. Skor tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

Selanjutnya, untuk mengetahui kenormalan data dilakukan perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji normalitas data. Uji normalitas ialah salah satu pengujian data demi menentukan data tersebut berdistribusi normal (Lubis et al., 2023). Apabila setelah proses pengujian didapatkan nilai signifikansi (sig) lebih dari 0,05, bisa disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi yang normal (H_0 diterima). Sementara apabila setelah proses pengujian didapatkan nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, bisa disimpulkan bahwa data tersebut tidak memiliki distribusi yang normal (H_a ditolak) adalah kriteria pengujian normalitas data.

Table 2. Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stat	df	Sig.	Stat	df	Sig.
	istic			istic		
<i>pretest</i> hasil belajar	.219	17	.030	.906	17	.086
<i>posttest</i> hasil belajar	.271	17	.002	.843	17	.008

Pengujian terhadap normalitas dilakukan terhadap sejumlah data yang sudah peneliti dapatkan dari aktivitas tes guna menguji kemampuan sebelum pemberian *treatment* (*pretest*) dan tes kemampuan akhir pasca pemberian tindakan (*pretest*). Merujuk tabel 2 hasil normality diperoleh hasil normalitas menunjukkan nilai signifikansi pada *pretest* yaitu 0,086 yang bermakna $0,086 > 0,05$, oleh karenanya data tersebut bisa dinyatakan memiliki distribusi yang normal (H_0 dapat diterima). Nilai signifikansi yang diperoleh dari data *posttest* yaitu 0,08. Hal tersebut berarti data tersebut berdistribusi normal (H_0 diterima) karena $0,08 > 0,05$. Setelah melakukan perhitungan normalitas data dengan SPSS, dapat disimpulkan bahwa tes kemampuan sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) dan pasca perlakuan (*posttest*) yang diberikan kepada peserta didik dari 5 SDN Ngablak 01 Cluwak Pati populasi data berdistribusi normal (H_0 diterima). Karena data yang digunakan kurang dari 100, maka digunakan metode Shapiro – Wilk untuk normalitas data.

Jika data dihasilkan berdistribusi normal, langkah berikutnya ialah menggunakan uji homogenitas agar memastikan informasi yang dipakai bersumber dari populasi yang sama (homogen). Berikut ialah hasil uji homogenitas:

Table 3. Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variances

nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.065	1	32	.310

Berlandaskan output homogenitas di atas didapatkan angka signifikansi senilai 0,310 > 0,05 yang artinya lebih tinggi dari angka signifikansi 0,05, kesimpulannya data tersebut homogen (bentuknya sama).

Guna memperoleh informasi apakah terdapat kesenjangan diantara skor *pretest* dan skor *posttest* rata-rata menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji pasangan sampel t-test difungsikan guna memeriksa kesenjangan antara dua sampel berpasangan dari subjek yang sama tetapi dengan perlakuan atau perawatan yang berbeda. Ini digunakan untuk menilai baik sebelum maupun sesudah desain penelitian. (Hernanda et al., 2023).

Table 4. Uji Paired Sample T-Test
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>pretest</i> hasil belajar	3.53	17	1.586	.385
<i>posttest</i> hasil belajar	8.35	17	1.115	.270

Mengacu pada tabel output hasil t, didapatkan angka signifikansi sebesar 0,00, artinya nilai tersebut memberikan pengaruhnya yang signifikan kepada hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada materi ide pokok paragraf. Maka dari itu dapat dilakukan penerimaan terhadap H_a dan hal ini menyebabkan H_0 harus dikesampingkan, dikarenakan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Table 5. Paired Sample Test

Paired Samples Test										
Paired Differences							t	df	Sig. (2- tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
							Lower	Upper		
Pair 1	<i>pretest</i> hasil belajar - <i>posttest</i> hasil belajar	-4.824	.951	.231	-5.312	-4.335	-20.913	16	.000	

Hasil analisis deskriptif di atas, diperoleh skor rerata *pretest* siswa yaitu 3,53 dan rerata skor *posttest* siswa yaitu 8,35, yang berarti terjadi hasil belajar Bahasa Indonesia meningkat setelah peserta didik dari kelas V SDN Ngablak 01 Cluwak Pati mendapatkan *treatment* model PJBL berbantuan media

quizizz. Dari temuan-temuan yang ada bisa diambil sebuah simpulan yakni pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui pengaplikasian model PJBL dengan menggunakan media *quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Bahasa

Indonesia pada siswa kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak Pati.

Setelah dilakukan uji *Paired Sample T Test* kemudian diuji regresi. Pengujian regresi merupakan suatu upaya untuk mengetahui adakah pengaruh antar variabel (D. Purba et al., 2022).

Table 6. Uji Regresi

ANOVA ^a					
Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	26.200	1	26.200	28.000	.000 ^b
Residual	14.036	15	.936		
Total	40.235	16			

Mengacu pada tabel output uji regresi didapatkan angka signifikansi nilai *f* hitung mencapai 28.00 serta taraf signifikansi mencapai $0,000 < 0,05$ maka bisa diambil konklusi yakni variabel *X* mempengaruhi variabel *Y*.

Table 7. Uji Regresi Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.807 ^a	.651	.628	.967

Melihat tabel 7, peneliti menemukan nilai korelasi atau hubungan (*R*) senilai 0,807, serta koefisien determinasi (*R-square*) senilai 0,651. Dapat ditarik kesimpulan, variabel independen memberikan pengaruh sebesar 65,1% terhadap variabel terikat.

Penelitian dilakukan dalam dua sesi pertemuan dengan tujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan model PJBL dibarengi dengan pemakaian media *quizizz* terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* pemahaman siswa kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak sebagai

identifikasi awal. Setelah diperoleh hasil *pretest* diketahui skor *pretest* dalam kategori rendah, selanjutnya perlakuan atau *treatment* yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa dengan penggunaan model PJBL pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok paragraf. Selain itu peneliti juga menggunakan media *quizizz* sebagai alat pembelajaran yang menunjang interpretasi siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut perlakuan atau *treatment* yang telah diberikan menunjukan skor hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukan dengan perkembangan rata-rata skor sebelum atau *pretest* dan sesudah atau *posttest* siswa yaitu dari 3,53 menjadi 8,35.

Berdasarkan uraian di atas, bisa terlihat adanya peningkatan capaian hasil belajar siswa melalui model PJBL. Model pembelajaran yang basisnya proyek telah terbukti dapat hasil belajar Bahasa Indonesia. (Huang et al., 2022). Model pembelajaran ini sesuai diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar pada kelas 5 di SDN Ngablak 01, dimana sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Alasan memilih model pembelajaran ini karena model tersebut dianggap tepat dan sesuai dengan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka, kurikulum tersebut lebih membebaskan siswa dalam berekspresi dan lebih mengutamakan pembelajaran dengan basis proyek. Dengan proyek *map mapping* ini peserta didik dapat memahami tentang materi ide pokok paragraf dan dapat menyimpulkan serta menjawab pertanyaan tentang ide pokok paragraf secara tepat. Lain halnya dalam memfasilitasi pembelajaran peneliti memanfaatkan media pembelajaran yaitu menggunakan media *quizizz*. Media *quizizz* ialah suatu media yang berbasis aplikasi yang menggabungkan permainan dengan pendidikan (Sitorus et al., 2022).

Bersumber pada uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model PJBL berbantuan media *quizizz* memperlihatkan pengaruhnya

yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dibuktikan oleh perbedaan skor *pretest* dengan skor *posttest*. Keberhasilan siswa tercapai melalui penggunaan model PJBL yang didukung media *quizizz* yang membuat tertarik serta lebih memudahkan siswa-siswi pada proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa model PJBL berbantuan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak Pati.

Temuan yang peneliti dapatkan melalui pelaksanaan riset ini juga memiliki kesesuaian dengan studi sebelumnya yakni, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar memakai model PJBL memberikan dampak kepada perolehan hasil dalam aktivitas mempelajari materi IPA (L. K. Sari et al., 2021). Dalam riset tersebut didapatkan signifikan yang bernilai mencapai $0,004 < 0,05$, maknanya terdapat pengaruh sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* yakni pelaksanaan kegiatan belajar mengajar memakai model yang basisnya sebuah proyek terhadap hasil belajar IPA. Selanjutnya (Nadiyah et al., 2023) mengemukakan adanya pengaruh model penggunaan model *project based learning* terhadap *critical thinking* siswa pada Kurikulum Merdeka Belajar, dalam penelitian ini didapatkan hasil t-test nilai thitung $157,09 >$ dari pada nilai tabel $2,093$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SIMPULAN

Mengacu pada hasil riset serta uraian yang telah penulis sebutkan dengan topik “Pengaruh Model PJBL Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di kelas 5 SDN Ngablak 01” bisa ditarik sebuah simpulan yakni melalui digunakannya model PJBL berbantuan media *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Ngablak 01 Cluwak Pati pada materi ide pokok paragraf. Pengaruh ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada uji

t yaitu $0,00 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulannya, H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian diperoleh angka signifikansi senilai $0,000 < 0,05$ pada uji regresi dapat ditarik kesimpulannya, ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

REFERENSI

- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2019). *Buku Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif dan Kualitatif*. Noah Aletheia.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan project-based learning untuk penguatan profil pelajar pancasila kurikulum merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226.
- Hernanda, Y., Kaporina, A., & Nurlaily, D. (2023). Analisis Tingkat Pengangguran Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Sign test, Wilcoxon Test dan Paired Sample t-Test. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Matematika (SEMIOTIKA)*, 2(1), 94–102.
- Huang, W., Li, X., & Shang, J. (2022). Gamified Project-Based Learning: A Systematic Review. *International Conference on Blended Learning*, 313–324.
- Joydiana, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas II SDN 01/Iv Kota Jambi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2227–2238.
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134–143.
- Maulida, R., Zzulfa, Z., & Hasyim, I. (2022). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka Belajar Profil Pelajar Pancasila. *Seminar Nasional*

- SAGA# 4 (Sastra, Pedagogik, Dan Bahasa), 4(1), 24–32.
- Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1935–1950.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nadiyah, F., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 25–36.
- Padji, M. F. D., Nuhamara, Y. T. I., & Wadu, D. I. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 38–45.
- Purba, D., & Purba, M. (2022). Aplikasi Analisis Korelasi dan Regresi menggunakan Pearson Product Moment dan Simple Linear Regression. *Citra Sains Teknologi*, 1(2), 97–103.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Rahmani, A., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Ips. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 112–118.
- Ringotama, A. A., Setyaningsih, E., & Handayani, E. I. P. (2022). Preservice Teachers' Perception on the Implementation of Online Project-Based Learning. *Journal of Languages and Language Teaching*, 10(4), 469–482.
- Sari, A. M., Suryana, D., Bentri, A., & Ridwan, R. (2023). Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 432–440.
- Sari, L. K., Sunanah, S., & Saleh, Y. T. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 112–117.
- Shofiana, N., Antika, H. A. D., & Wiranti, D. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Dengan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5330–5339.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sriana, S. (2024). Kemampuan Seni Rupa Teknik Pengecapan Pada Anak Tunagrahita Menggunakan Metode Demonstrasi Di SLBS Fajar Amanah. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 116–123.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(1), 36–45.
- Tafonao, A. S. E. D. D. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Widiastuti, R., Sitorus, M., & Jahro, I. S. (2021). Inovasi Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning (PjBL) Pada Materi Hidrolisis Di SMA. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).