

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR
DI SMA MUHAMMADIYAH
2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

SITI NURAI SYAH

342018020



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR
DI SMA MUHAMMADIYAH
2 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu prasyarat
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Siti Nuraisyah
NIM 3402018020**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
Agustus 2022**

Skripsi oleh Siti Nuraisyah Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing I,



Dra. Hj. Aseptianova, M.Pd.

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing II,



Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si.

**Skripsi oleh Siti Nuralsyah ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 18 Agustus 2022**

Dewan Penguji:



Dra. Hj. Aseptianova, M.Pd.

Ketua



Ervina Mukharomah, S.Pd, M.Si.,

Anggota



Erie Agusta, S.Pd., M.Pd.,

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi**



**Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0223079001**

**Mengetahui
Dekan
FKIP UMP**



**Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.
NIDN. 0007095908**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STATUS TERAKREDITASI INSTITUSI PREDIKAT "B"
Alamat: Jl. Jend. A. Yani 13 Ulu Palembang 30263, Hp: 08228100033

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Nuraisyah
NIM : 342018020
Program Studi : Pendidikan Biologi
Telp/Hp : 082281153883

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

"Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar di SMA Muhammadiyah 2 Palembang."

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya senduru dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Muharram 1443 H
Agustus 2022 M

Yang menyatakan,

Siti Nuraisyah
NIM. 342018020

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Sesungguhnya apa yang melewatkan ku tidak akan pernah menjadi takdir ku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkan ku.*
- ❖ *Apa yang ditakdirkan untukmu, akan sampai kepadamu, meskipun berada di bawah dua gunung. Dan apa yang tidak ditakdirkan untukmu tidak akan sampai kepadamu, meskipun itu di antara kedua bibirmu.*

Persembahan:

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah di limpahkan, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya. Dengan segala kerendahan hati, ingin saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

- ❖ *Kedua orang tua tercinta Bapak Bakri dan Ibu Suprehatin, terimakasih telah merawat, menjaga, membimbing, melindungi, menjadi penyemangat, serta selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada saya secara moril dan materil sejak kecil dan memberikan semangat yang luar biasa sehingga sampai pada titik ini dan semuanya tidak dapat terbayar oleh apapun.*
- ❖ *Kepada saudaraku, adik Nadzifatunnisa Almarwaddah yang selalu menghibur dan memberikan semangat, serta seluruh keluarga besar terimakasih atas supportnya selama ini.*
- ❖ *Untuk guru-guru dan dosen yang selalu mendidik dalam studi ku hingga dapat mewujudkan anganku sebagai awal berpijak dalam menggapai cita-cita.*
- ❖ *Teruntuk kekasihku, Mas Muhammad Abdul Karim terimakasih telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini, selalu menyemangati dan menemani.*
- ❖ *Teman-teman Kelas A Biologi Angkatan 2018 yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga kita semua selalu diberikan kemudahan.*
- ❖ *Terimakasih kepada teman-teman Kos Pondok Putri Kenanga, Sisky Azizah, Puspita Damayanti, Bellah Septia Anggraini, Friska Frisilia, dan Wana Lestari yang selalu memberikan semangat dan motivasi, mendengarkan segala keluh kesah selama menyusun skripsi, memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.*

- ❖ *Teman seperjuangan bimbingan Ibu Ervina dari awal kuliah sampai sekarang, Habibullah, Wana Lestari, dan Mardia Saputri. Serta teman seperjuangan bimbingan saya selama skripsi ini Y. Rosa Adila terimakasih sudah bisa saling menguatkan.*
- ❖ *Kepada orang-orang yang banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Last but not least , i wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for never quitting, for jut being me at all times.*

***Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan
Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar di SMA Muhammadiyah 2
Palembang***

Abstrak

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kepada masalah-masalah yang nyata atau sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Quizizz adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan Quizizz untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-experimental design*. Dengan rancangan penelitian *Design One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu XI IPA sebagai kelas eksperimen. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t berpasangan, hasil yang diperoleh dari perhitungan uji t berpasangan yaitu nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya model *Problem Based Learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

Kata Kunci : *Problem Based Learning, Hasil Belajar, Aplikasi Quizizz*

The Effect of Problem Based Learning Learning Model Assisted by Quizizz Application on Learning Outcomes at SMA Muhammadiyah 2 Palembang

Abstract

Problem Based Learning learning model is a learning model that emphasizes real problems or is closely related to everyday life that can improve students' critical thinking skills. Quizizz is an educational-based interactive game in which there are several icons to develop. One of them is a quiz icon where users can create quizzes using Quizizz for a lesson so that learning becomes interesting and not boring. Learning outcomes are the abilities possessed by students in the form of assessment after following the learning process by assessing knowledge, attitudes, skills in students by a change in behavior. The purpose of this study was to determine the effect of the Problem Based Learning Model on Learning Outcomes at SMA Muhammadiyah 2 Palembang. The type of research used in quantitative research is the Pre-experimental design research method. With the research design Design One Group Pretest-Posttest. The sample of this study used one class, namely XI IPA as the experimental class. The data analysis in this study used validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and t test. The hypothesis test used in this study is a paired t test, the results obtained from the calculation of the paired t test, namely with ($\alpha < 0.05$) the significance value (2-tailed) was $0.000 < 0.005$. Because $sig\ 0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the Problem Based Learning model has effect on improving the learning outcomes of class XI science students on the structure & function of plant tissue at SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

Key words: Problem Based Learning, Learning Outcomes, Quizizz App

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar di SMA Muhammadiyah 2 Palembang”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan strata satu (S-1) pada program studi pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat masukan, bimbingan dan saran dari pembimbing. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada ibu Dra. Hj. Aseptianova, M.Pd. dan ibu Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si., yang penuh kesabaran serta pengertiannya yang telah banyak mengeluarkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam penyusunan skripsi ini. Penulis juga banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang turut membantu memberikan masukan kepada penulis. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Abid Djazuli, S.E, MM., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. H. Rusdy AS., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Seluruh Dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Rizka Setiani, S.Pd., selaku guru biologi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang, beserta dewan guru dan staf yang telah bersedia bekerja sama dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
6. Kedua orangtuaku Ayahanda Bakri dan Ibunda Suprehatin yang tak henti-henti mendoakan dan memberikan semangat kepadaku, memberikan

perhatian, materi dan selalu menyayangiku hingga aku dapat menyelesaikan skripsi ku dengan tepat waktu.

7. Saudara kandungku Adinda Nadzifatunnisa Alkawaddah yang selalu memberikan doa dan semangat kepadaku.
8. Almamaterku dan semua pihak yang telah membantu yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu, dari lubuk hati yang paling dalam saya ucapkan terimakasih atas dukungan dan doanya serta semangatnya. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dengan balasan yang lebih baik.

Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membanguun sangat diharapkan. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.

Semoga Allah SWT membalas jasa serta budi baik yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Aamiin.

Harapan penulis, semoga karya sederhana ini dapat memberikan sumbangan dan manfaat khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan. Kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini akan penulis terima dengan keikhlasan dan ketulusan hati.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Variabel Penelitian	6
G. Daftar Istilah	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III. METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Metode dan Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Rancangan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV. HASIL PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

A. Deskripsi Data	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V. PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. SIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
B. SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	63
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1. Rancangan Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Validasi Instrumen oleh Dosen Ahli **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas oleh Peserta didik**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 4. Tabel *Alpha Cronbach's*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Soal**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov*..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 7 Hasil Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov Smirnov* Hasil Pengerjaan Quizizz dan Hasil Belajar**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 8 Hasil Uji Homogenitas Kelas XI IPA **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 9. Tabel Kriteria Uji Hipotesis.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 10 Rentang Nilai Afektif dan Psikomotorik**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 3. Statistik Deskriptif Tes Awal dan Tes Akhir..**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Aktif Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Kerjasama Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Nilai Afektif Indikator Kerjasama Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 8 Deskriptif Data Statistik Tes Afektif**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Nilai Psikomotorik Indikator Mengeksplorasi (Mengumpulkan Informasi) Kelas Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Nilai Psikomotorik Indikator Mengasosiasi (Mengolah Data) Kelas Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 11. Deskriptif Data Statistik Tes Psikomotorik.**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 12 Persentase Jenjang Kognitif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 13 Perbandingan Hasil Belajar *Pretest*, Pengerjaan Quizizz dan *Posttest*.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 14 Uji *Non-Parametric Test* menggunakan *Wilcoxon Test* **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 15 Hasil Uji t Data Berpasangan (*Paired Sample t-test*) Kelas Eksperimen (PBL) **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 16 Hasil Uji *Paired Sample Correlation* Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Histogram Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Histogram Tes Awal Kelas Eksperimen (PBL) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Histogram Tes Akhir Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Histogram Penilaian Afektif Disiplin **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Histogram Penilaian Afektif Indikator Aktif **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Histogram Penilaian Afektif Indikator Kerjasama **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Histogram Penilaian Afektif Indikator Tanggung Jawab **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7. Histogram Deskriptif Data Statistik Tes Afektif Peserta Didik Kelas XI IPA dengan Model Pembelajaran PBL **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8. Histogram Hasil Kemampuan Afektif Kelas XI IPA selama Proses Pembelajaran Model PBL **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Histogram Penilaian Psikomotorik Indikator Mengeskplorasi (Mengumpulkan Informasi) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Histogram Penilaian Psikomotorik Indikator Mengeskplorasi (Mengumpulkan Informasi) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 11 Histogram Deskriptif Data Statistik Tes Psikomotorik Peserta Didik Kelas XI IPA dengan Model PBL **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Histogram Hasil Kemampuan Psikomotorik Kelas XI IPA selama Proses Pembelajaran Model PBL **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Wawancara Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Lembar Wawancara Peserta didik**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Lembar Observasi Guru.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Kisi-kisi Soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Hasil Uji Coba Soal Peserta didik **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Hasil Validitas dan Reliabilitas Soal**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Silabus Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran)**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Handout Pembelajaran Biologi .**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Powerpoint**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Hasil Validasi Soal-soal Oleh Dosen Ahli**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Hasil Validasi LKPD Oleh Dosen Ahli**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Hasil Validasi RPP Oleh Dosen Ahli**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15. Hasil Perhitungan Validasi RPP, LKPD Dan Soal-soal **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16. Soal Penelitian Pretest.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17. Soal Penelitian Posttest.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18. Hasil Uji Coba LKPD.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 19. Tampilan Evaluasi Bentuk Kuis di Quizizz**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 20. Hasil Penilaian Quizizz**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 21. Hasil Penilaian Aplikasi Quizizz 1 & 2 dalam Bentuk Excel**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 22. Penilaian Hasil Belajar Jenjang Kognitif Pretest dan Posttest**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 23. Penilaian Ranah Kognitif Peserta didik**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 24. Penilaian Ranah Afektif Peserta didik**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 25. Penilaian Ranah Psikomotorik Peserta didik**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 26. Hasil Olah Data Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 27. Foto Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 28. Surat Penelitian Data Awal**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 29. Surat Permohonan Riset.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 30. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 31. Surat Keputusan Pembimbing 1 Dan 2 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 32. Surat Tugas **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 33. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi **Error! Bookmark not defined.**

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan dalam pembelajaran membutuhkan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan peserta didik. Keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik sehingga diharapkan dapat mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan proses kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi maka akan semakin tinggi pula hasil belajarnya. Selain itu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang guru diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran (Nurhayati, 2020).

Berdasarkan pengambilan data awal melalui pengisian lembar observasi, lembar wawancara dengan guru biologi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang pada tanggal 21 Juni 2022, kondisi pembelajaran di kelas peserta didik masih pasif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik kurang termotivasi dengan pelajaran Biologi dikarenakan selama ini pelajaran Biologi dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena harus selalu berhubungan dengan hal-hal yang konkrit. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas model konvensional sehingga pembelajaran menjadi membosankan karena terlalu monoton atau bersifat satu arah (*one way communication*) dan hanya berpusat kepada guru (*teacher centered*), sehingga materi yang disampaikan guru harus diterima peserta didik dan dihafalkan agar dapat melewati sistem evaluasi dengan baik. Akibatnya, peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi pada pengamatan

aktivitas belajar peserta didik bahwa terlihat kurangnya respon peserta didik dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru, kurangnya rasa berani dan percaya diri peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan masih banyak peserta didik yang tidak disiplin dalam mengikuti pelajaran dikelas.

Berdasarkan hal tersebut pula dapat dikatakan bahwa aspek pada ranah afektif peserta didik masih cukup rendah. Selain dari aspek afektif, penilaian pada ranah psikomotorik juga tidak kalah pentingnya karena penilaian ranah psikomotorik juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas peserta didik di kelas, masih banyak sekali peserta didik yang takut dalam mengkomunikasikan hasil diskusi, hanya ada beberapa peserta didik yang dapat mengkomunikasikan hasil diskusi kedepan kelas dengan baik dan benar. Jika kondisi seperti ini terus berlangsung maka akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut tentunya didukung oleh data nilai yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada ranah afektif dan psikomotorik peserta didik yang menunjukkan bahwa nilai afektif dan psikomotorik masih tergolong rendah dengan kategori cukup dengan nilai rata-rata peserta didik kelas XI I IPA sebesar 70. Rendahnya hasil belajar peserta didik juga terlihat dari nilai rata-rata kognitif yang diperoleh peserta didik kelas XI IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang pada mata pelajaran biologi menunjukkan nilai yang diperoleh rata-rata di bawah KKM yaitu 50-70.

Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, dimana berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran biologi menyatakan bahwa selama pandemi ini banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai 75. Apabila ini terus berlanjut, tidak menutup kemungkinan prestasi belajar peserta didik akan semakin menurun sehingga akan berdampak juga pada menurunnya mutu pendidikan.

Rendahnya hasil belajar biologi disebabkan faktor internal diantaranya yaitu motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan

faktor eksternal yang mempengaruhi rendah hasil belajar biologi peserta didik, seperti; guru sebagai pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan (Putu *et al.*, 2021). Untuk menghindari dalam penyimpangan-penyimpangan menyebabkan proses belajar kurang efektif dan efisien yang terjadi di sekolah sehingga perlu tindak lanjut yang inovatif yaitu dengan penerapan strategi baru untuk dapat melibatkan peserta didik belajar secara aktif.

Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada peserta didik (*focus on learners*), memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata (*provide relevant and contextualized subject matter*) dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada peserta didik (Widana & Septiari, 2021). Dalam hal ini guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik peserta didik. Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga guru harus pandai memilih model pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kondisi tertentu, sehingga diharapkan pembelajaran dapat menyenangkan, diminati peserta didik, dan tujuan pembelajaran tercapai. Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi. Model pembelajaran yang meningkatkan kemampuan belajar peserta didik adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah terhadap prestasi belajar dalam mata pelajaran biologi.

Menurut Sulaeman & Astriyani (2016), menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu strategi yang memfokuskan pada penyajian pembelajaran melalui pemecahan masalah untuk diselesaikan oleh peserta didik dengan tujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, kemandirian, berpikir kritis, analitis, inovatif dan berperan aktif dalam proses pembelajaran (Ayu & Sriwati, 2021). Pada *problem based learning* peran guru lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga peserta didik belajar berpikir dan memecahkan masalah mereka sendiri. Belajar berbasis masalah biasanya terdiri dari 5 tahap yang dimulai dengan (1) orientasi peserta didik kepada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam penerapan model pembelajaran juga dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat lebih menarik minat peserta didik dalam belajar bersama kelompok, maka penggunaan model *Problem based Learning* ini dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Kristinawati *et al.*, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lider, 2022). Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yaitu Aplikasi Quizizz yang merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penerapan model *problem based learning* berbantuan media kuis interaktif Quizizz diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya kuis membuat peserta didik mampu mengetahui tingkat pemahamannya sendiri, selain itu, interaktivitas dari kuis yang disajikan menjadikan peserta didik lebih fokus dan suasana kelas menjadi kondusif sehingga waktu pembelajaran lebih efisien (Subiyantoro & Mulyani, 2017).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka masalah yang diteliti dibatasi pada:

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning*.
- b. Media yang digunakan adalah aplikasi game Quizizz.
- c. Materi yang digunakan adalah materi struktur dan fungsi jaringan dan organ tumbuhan kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi peneliti dapat menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru dapat memberikan alternatif dalam memilih pendekatan pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi agar pembelajaran menyenangkan dan mencapai hasil yang optimal.

- c. Bagi peserta didik dapat membantu dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi game Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi sekolah dapat memberikan pembelajaran bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu sekolah.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent Variabel*) = Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz.
2. *Variabel terikat (Dependent Variabel)* = Hasil Belajar peserta didik dalam pembelajaran Biologi Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

G. Daftar Istilah

1. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kepada masalah-masalah yang nyata atau sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.
2. Aplikasi game Quizizz adalah salah satu aplikasi smartphone yang bisa digunakan sebagai media interaktif oleh guru untuk menyajikan soal-soal evaluasi kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengerjakan soal-soal.
3. Hasil belajar adalah suatu pencapaian peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotori

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, A.R, Erman, & M. B. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Korosi Besi Untuk Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Bungah Gresik. *Jurnal Pendidikan Sains E-Pensa*, 1(1), 66–70.
- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sains Kelas Viii Di Mtsn 1 Kota Surabaya.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>
- Ayu, G., & Sriwati, P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik. Indonesian. *Journal of Educational Development*, 2(2).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244635>
- Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2017). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(1), 38–51.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpk/article/view/3067>
- Farisi, A., Hamid, A., & Melvina. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(3), 283–287.
- Fatade, A. O., Mogari, D., & Arigbabu, A. A. (2013). Effect Of Problem-Based Learning On Senior Secondary School Students' Achievements In Further Mathematics (Vol. 6, Issue 3).
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 27–35.
- Gede Budiarsa, I. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas Xii Tkj A Smk Negeri 3 Tabanan Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Teknik Diskusi Kelompok. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3760711>
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem.

Aksara: *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 43.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>

Kartal Taşoğlu, A., & Bakaç, M. (2014). The Effect of Problem Based Learning Approach on Conceptual Understanding in Teaching of Magnetism Topics. *In Eurasian J. Phys. & Chem. Educ (Vol. 6, Issue 2)*.
<http://www.eurasianjournals.com/index.php/ejpce>

Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 63–74.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288>

Kristinawati, E., Susilo, H., & Gofur, A. (2018). ICT Based-Problem Based Learning on Students' Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 38–42. <http://journal.um.ac.id/index.php/jps/>

Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas Vi Semester I Sd Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1).

Made Dianti Purwaningsih dan, N., Wayan Widana, I., & Jurusan, A. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Mengontrol Bakat Numerik Peserta didik 1). *Jurnal Emasains*, 6(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3538893>

Magdalena, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) serta Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik SMA Negeri 5 Kelas XI Kota Samarinda Tahun Ajaran 2015 (Vol. 13, Issue 1).

Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes (1st ed.)*. Mitra Cendikia Press.

Mediatati, N., & Sukoco, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas Viii E Smp Stella Matutina Salatiga. *Satya Widya*, 31(2), 120. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i2.p120-128>

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.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

Nurani, D. C., Adikara, F. S., Akhmad, Y., & Faida, M. (2021). The Influence Of Quizizz Application In Learning Evaluation To Improve Learning

- Outcomes. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4).
<https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8400>
- Nurbudiyani, Ii. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88–93.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pane, D. N., Fikri, M. EL, & Ritonga, H. M. (2018). Pendekatan Konstektual Dalam Meningkatkan Ranah Kognitif dan Afektif Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Patimapat, M., Duda, H. J., & Supiandi, M. I. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Melalui Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Peserta didik. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 4(1), 09–20. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i1.366>
- Priadi, M. A., Sudarisman, S., & Suparmi. (2012). Pembelajaran Biologi Menggunakan Model Problem Based Learning Melalui Metode Eksperimen Laboratorium dan Pendahuluan. *Jurnal Inkuiri*, 1(3), 217–226.
- Putu, M., Wayan Widana, I., & Rini Purwati, N. . (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika Speserta didik Kelas XI SMA Negeri 7 Denpasar Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Journal Widyadari*, 22(2), 429–438.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5550337>
- Rachmawati, D., Sudarmin, & Dewi, N. R. (2015). Efektivitas Problem Based Learning (PBL) pada Tema Bunyi dan Pendengaran Berbantuan Alat Peraga Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SMP. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 4(3), 1031–1040.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Group.
- Subiyantoro1, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris The Use Of Interactive Multimedia In English Language. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

- Sulaeman, E., & Astriyani, D. A. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Melalui Strategi Problem Based Learning pada Kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 29 Sawangan Depok.
- Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Peserta didik SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal, January*.
- Triyanto, S. A., Susilo, H., & Rohman, F. (2016). Penerapan Blended-Problem Based Learning dalam Pembelajaran Biologi Misconception in Teaching and Learning Biology/Science View project Teaching Brain Learning through Biology View project. <https://www.researchgate.net/publication/344311418>
- Utami, B. W., Hernawan, E., Meylani, V., Biologi, J. P., Keguruan, F., & Siliwangi, U. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Kokami Dengan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Pada Sistem The Difference of Kokami and Power Point Media on Learning Outcomes in The Immune System. 286–291.
- Wajdi, B. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Power Point Pada Pembelajaran Fisika. *Kappa Journal*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.29408/kpj.v2i1.762>
- Widana, I. W., & Septiari, K. L. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Pendekatan STEM. *Jurnal Elemen*, 7(1), 209–220. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i1.3031>