

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Semakin pesatnya teknologi informasi di era digital ini menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat, sehingga berkembang pesat dan maju serta mendapatkan minat yang baik oleh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari, salah satunya sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan yang mengakibatkan meningkatnya mutu pendidikan. Bagi guru, pengetahuan tentang penguasaan merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Sehubungan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 103 tahun 2014 terkait dengan standar pembelajaran bahwa: “ Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dan meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip TIK.” Terkait dengan hal tersebut, peningkatan kualitas guru dan siswa dalam melibatkan TIK sangat penting dilakukan.<sup>3</sup> Kenyataannya di lapangan masih banyak guru yang belum menguasai dan siap menggunakan TIK dalam sistem pembelajaran. Banyak kegiatan pembelajaran menggunakan

---

<sup>2</sup> Sri Wigati, *Penggunaan Media Game Kahoot Untuk meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vo.l 8, No. 3, Desember 2019, hal 457-464.

<sup>3</sup> Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*, 2014.

metode konvensional tanpa melibatkan penggunaan pada TIK, baik pada tahap persiapan, pelaksanaan maupun pada tahap evaluasi pembelajaran.

Pendidikan sangat penting untuk menunjang kesejahteraan, kemajuan, tanggung jawab serta perubahan sosial atas generasi bangsa. Hal ini tercantum pada tujuan Garis – garis Besar Haluan Negara yaitu tentang

Terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju, dan sejahtera, dalam wadah negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia Indonesia yang sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, kesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta disiplin.<sup>4</sup>

Oleh karena itu, pendidikan suatu kebutuhan yang sangat mendasar sehingga harus dipenuhi demi terwujudnya kesejahteraan hidup.

Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi seorang manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>5</sup>

Didalam UU tersebut memuat tentang pelaksanaan pendidikan yang berada di Indonesia meliputi pengertian tentang pendidikan, jenjang suatu pendidikan, jenis pendidikan, standard pendidikan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan di Indonesia sudah ditentukan dengan sedemikian rupa.<sup>6</sup>

Pembelajaran suatu bagian dari pendidikan yang berfungsi sebagai proses keterkaitan antar siswa, instruktur pengajar atau guru dan referensi belajar atau

---

<sup>4</sup> Tap MPR No. 1V/MPR/1999 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara Tahun 1999-2004.

<sup>5</sup> UU No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS bab 2 pasal 3 hal 3

<sup>6</sup> I Wayan Cong Sujana *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*, jurnal Pendidikan Dasar, Vol 4 no 1 April 2019, ISSN:977252754401.

sumber belajar di lingkungan belajar yang meliputi siswa dan guru saling bertukar sebuah informasi. Pembelajaran dapat berupa bantuan yang diberikan kepada guru agar terjadinya suatu proses penguasaan tabiat dan kemahiran, perolehan ilmu pengetahuan, pembentukan kepercayaan dan sikap kepada siswa. Dengan kata lain pembelajaran dapat membantu siswa agar memperoleh belajar yang baik.<sup>7</sup>

Setelah melakukan proses pembelajaran yang telah dilakukan, maka pembelajaran tersebut perlu dievaluasi. Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah: (1) Menentukan tujuan pembelajaran, (2) Mengukur berbagai aspek pembelajaran, (3) Menemukan kesulitan siswa, (4) Memotivasi siswa, (5) Untuk menyediakan informasi dengan tujuan bimbingan konseling, (6) Mengubah hasil evaluasi menjadi suatu perubahan kurikulum.<sup>8</sup>

Hasil belajar dapat dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran untuk mengetahui seseorang dalam menguasai materi yang telah diajarkan.<sup>9</sup> Puncak hasil belajar terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 yaitu afektif (sikap), psikomotorik (tingkah laku), kognitif (pengetahuan). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bettencourt, sebagaimana dikutip dalam Firozalina bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pengalaman siswa sendiri dengan lingkungan dan dunia

---

<sup>7</sup>Dini Rosdiana, *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hal 2-4.

<sup>8</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hal 9-11.

<sup>9</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 45.

fisiknya. Hasil belajar dapat diketahui dari apa yang mereka pelajari, misalnya tujuan, konsep dan motivasi.<sup>10</sup>

Hasil belajar tidak lepas dari motivasi siswa karena motivasi dapat mengarahkan, menggerakkan dan menjaga tingkah laku agar mendorong untuk bertindak sehingga mencapai tujuan atau hasil tertentu.<sup>11</sup> Setiap siswa perlu memiliki motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan terdorong untuk belajar dan berusaha mencapai tujuan atau hasil sedangkan siswa yang memiliki motivasi yang rendah akan mudah menyerah bahkan tidak memiliki motivasi untuk belajar.<sup>12</sup>

Peningkatan hasil belajar yang baik, selain dari motivasi siswa perlu adanya dukungan model pembelajaran yang digunakan guru untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila guru menerapkan model pembelajaran yang tepat, karena siswa diperlukan kesempatan dalam memperoleh pengalaman.<sup>13</sup> Apabila seorang guru tidak menerapkan model pembelajaran yang tepat maka, hasil belajar kurang maksimal.<sup>14</sup>

Salah satu media evaluasi yang dapat dijadikan sebagai peningkatan hasil belajar dan motivasi adalah dengan menggunakan sistem android. Pada media ini, siswa terlihat minat pada zaman ini, karena menggunakan android dan

---

<sup>10</sup>Firosalina Kristin, *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*, Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol. 2, No. 1 April 2016 hal 90.

<sup>11</sup> Hamdu. Ghullam & Lisa Agustina, *Pengaruh Motivasi belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12, No. 1, 2011, hal 90-96.

<sup>12</sup>Syaiful Bhari Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2011) hal 147.

<sup>13</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009) hal 98

<sup>14</sup> Turdjai, *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*, Jurnal Triadik Vol. 15 No. 2, Oktober 2016, hal 17-29.

internet di kalangan anak muda. Media evaluasi berbasis android ini dapat membantu siswa agar aktif dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Media dengan berbasis android salah satunya menggunakan aplikasi quizizz. Pada media ini, siswa memiliki motivasi dan berkompetisi antar siswa. Pemanfaatan media ini sebagai upaya mengatasi dalam menghadapi media evaluasi yang masih konvensional, sehingga media ini dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa yang efektif.<sup>16</sup>

Pelajaran IPA salah satunya terdapat mata pelajaran biologi yang dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran karena mengandung unsur fakta, konsep serta prosedur. Kesulitan dalam mempelajari biologi yaitu menuliskan nama ilmiah dan memahami istilah. Salah satu materi biologi yaitu sistem pernafasan yang dianggap sulit bagi siswa, karena untuk mempelajarinya, siswa belum memahami organ-organ yang menyusun sistem pernafasan yang terdapat pada organ tubuh manusia maupun proses terjadinya pernafasan.<sup>17</sup>

Berdasarkan observasi awal, di MTsN 4 Tulungagung, beberapa guru masih ada yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bahkan berpusat pada guru (*teacher center*) dengan metode konvensional, sehingga membuat siswa bosan dan kurang motivasi untuk belajar. Selain itu, di MTsN 4 Tulungagung, siswa diperbolehkan membawa hp pada saat offline tetapi evaluasi pembelajaran masih sebatas (*paper and pencil*) dan evaluasi pembelajaran secara online guru langsung mengirimkan soal dalam bentuk

---

<sup>15</sup> Agustina, Patahuddin dkk, *Pemberian Kuis Berbasis Media Android dengan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Peserta didik Kelas X IIS 3 SMAN 9 Gowa*, Jurnal Pemikiran Kesejarahan dan Pendidikan Sejarah, Vol. 18 No. 1, 2020 hal 88-100.

<sup>16</sup> Yulia Isratul Aini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*, Jurnal Kependidikan Vol. 2 No. 25, 30 Agustus 2019.

<sup>17</sup> Ruqiah Ganda Putri, Titin dkk, *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernafasan di Kelas XI SMA*, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 8 No 1, 2020, hal 141-151.

word dan pdf saja, kemudian siswa mengerjakan melalui kertas (*paper*) dan pensil (*pencil*) saja lalu difoto dan diupload. Sehingga evaluasi yang dilakukan guru masih belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah PBL (*Problem Based Learning*). Model PBL ini menggunakan pendekatan secara konstruktivitas, dengan berpusat pada siswa (*Student Center*) sehingga siswa yang mengikuti proses pembelajaran lebih aktif. Selain itu model PBL melatih siswa dalam menganalisis masalah serta memecahkan suatu masalah.<sup>18</sup> Siswa dapat memiliki kesempatan untuk menggali pengalaman secara autentik pada model pembelajaran *problem based learning* sehingga dapat mengintegrasikan secara konteks di sekolah dan kehidupan yang nyata secara ilmiah.<sup>19</sup>

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat terjadi jika guru mampu dalam menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan dapat membimbing pertukaran ide.<sup>20</sup> Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) guru sebagai fasilitator dalam diskusi, memberikan pertanyaan serta membantu siswa dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup> Sehingga model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

---

<sup>18</sup> Maaruf Fauzan dkk, *Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No. 01, 2017, hal 27-35.

<sup>19</sup> Firmansyah, Kosim, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis masalah dengan metode eksperimen pada materi cahaya terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa kelas VIII SMPN 2 Gunung Sari Tahun ajaran 2014/2015*, Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, Vol.1, No.3 Hal 154-159

<sup>20</sup> Susilo & Supartono, *Model Pembelajaran IPA Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berfikir Kritis Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan Sains Unnes, Vol. 1, No. 1, 2011, hal 12-20.

<sup>21</sup> Eka Sastrawati, M. Rusdi, dkk, *Problem Based Learning (PBL) Strategi Metakognisi, dan keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa*, Jurnal Tekno-Pedagogik Vol 1, No 2, 2011, Hal 1-14.

Salah satu media evaluasi yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa adalah media evaluasi quizizz. Media evaluasi quizizz sendiri suatu platform yang digunakan sebagai latihan siswa secara daring. Kuis ini dapat membantu siswa dalam memahami sesuatu yang di baca dengan cara menyenangkan.<sup>22</sup> Media evaluasi quizizz dapat dimainkan berbasis game edukasi yang berisi kuis secara interaktif. Kelebihan pada quizizz sendiri memiliki batasan waktu sehingga siswa diajak untuk berfikir cepat dan tepat. Selain itu, quizizz bisa digunakan sebagai latihan soal *pretest* dan *posttest*.<sup>23</sup>

Untuk mengukur evaluasi pembelajaran, diperlukan media evaluasi berupa quizizz dibanding dengan konvensional yang masih menggunakan kertas (*paper*) dan pensil (*pencil*) karena media evaluasi pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi pada siswa. Guru juga dapat menggunakan aplikasi quizizz pada setiap akhir pembelajaran sambil bermain games sehingga evaluasi pembelajaran sedang berlangsung yang menyenangkan, tidak monoton, serta dapat membuat siswa semangat belajar.<sup>24</sup>

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Evaluasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Kelas VIII Di MTsN 4 Tulungagung.**

---

<sup>22</sup> M Chabib D.W & M Misbachul, *Pengaruh Penggunaan quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*, Jurnal Pena Karakter Vol 03, No 1, Oktober 2020-April 2021, hal 37-40.

<sup>23</sup> Cahyani amildah Citra, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasais Game Edukasi Quizizz Terhadap hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMA Ketintang Surabaya*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol.8, No.2, 2020, hal 261-272.

<sup>24</sup> Purba, *Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika 1*, Jurnal Dinamika Pendidikan, Vol.12, No. 1, 2019, hal 19.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam evaluasi pembelajaran.
- b. Masih ada guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik sehingga motivasi siswa untuk belajar kurang.
- c. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih sebatas pada kertas (*paper*) dan pensil (*pencil*).
- d. Hasil belajar siswa yang kurang pada materi sistem pernafasan manusia.

### 2. Batasan Masalah

- a. Model Pembelajaran yang digunakan *problem based learning* berbantuan media evaluasi *quizizz*.
- b. Pada penelitian ini hanya membatasi motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Hasil belajar hanya pada aspek ranah kognitif sesuai dengan taksonomi bloom C1- C4.
- d. Materi yang digunakan yaitu sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi *quizizz* terhadap motivasi siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung?



2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara yang dijadikan pernyataan-pernyataan dengan diuji kebenarannya oleh seorang peneliti.<sup>25</sup>

Adapun hipotesis yang diajukan peneliti sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*, (Malang: UMM, 2006), hal 9.

H<sub>a</sub>:

1. Adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi belajar pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
2. Adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
3. Adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.

H<sub>0</sub>:

1. Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi belajar pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
2. Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
3. Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.

## **F. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Secara Teoritis
  - a. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, dapat memberikan sebuah inovasi terbaru alat evaluasi pembelajaran yang menarik.

- b. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap peneliti selanjutnya yang akan meneliti pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media evaluasi quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pernafasan manusia di MTsN 4 Tulungagung.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media evaluasi quizizz dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi pihak sekolah sebagai sumber pilihan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA khususnya bidang biologi.

### b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai sumber bahan masukan dan mempertimbangkan dalam merencanakan serta melaksanakan suatu model pembelajaran dan media evaluasi yang efektif dan efisien di kelas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memperoleh sebuah pengalaman pembelajaran *problem based learning* yang menarik dan media evaluasi berbantuan quizizz serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### d. Bagi Peneliti

Diharapkan untuk peneliti dapat memperluas wawasan dan pengalaman, bagaimana cara meningkatkan motivasi dan hasil belajar

agar proses kegiatan pembelajaran tidak monoton, menarik dan membuat sebuah terobosan evaluasi pembelajaran yang efektif.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan dalam menentukan penegasan istilah sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang melibatkan kemampuan berfikir siswa dalam mengelola masalah secara nyata.<sup>26</sup>

#### b. Media Evaluasi

Media evaluasi pembelajaran merupakan alat atau sarana sebagai perantara untuk melakukan penilaian secara online atau daring dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat diakses di web.<sup>27</sup>

#### c. Quizizz

Quizizz adalah suatu alat evaluasi digital yang dapat dimainkan secara bersama sama dalam suatu kelas secara menarik dan menyenangkan pada perangkat handphone maupun komputer.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Rusman, *Model - model pembelajaran Edisi 2*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2013) hal 242.

<sup>27</sup> Nurzannah dan Hasrian Rudi S, *Program Kemitraan Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD (Pembuat Media Evaluasi Pembelajaran Online)*, Jurnal pendidikan karakter sosial, Vol.3, No. 2, Juli 2020, hal 299-310.

<sup>28</sup> Yan Mei, Yan ju, dkk, *Implementating Quizizz as Game Based Learning In the Arabic Clasroom*, Jurnal Sains Eropa vol, 12, No 1, April 2018.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keadaan seseorang secara psikologi yang dapat memberikan energi atau dukungan untuk belajar.<sup>29</sup>

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai dan pengertian – pengertian, apresiasi, pola perbuatan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam menguasai bahan ajar yang telah diajarkan.<sup>30</sup>

f. Sistem pernafasan

Sistem pernafasan merupakan proses dimana oksigen (O<sub>2</sub>) diambil dan dikeluarkan oleh gas karbondioksida (CO<sub>2</sub>).<sup>31</sup>

2. Penegasan operasional

a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk memecahkan masalah dan mencari solusi.

b. Media Evaluasi

Media evaluasi pembelajaran merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai proses evaluasi pembelajaran secara mudah dengan memanfaatkan aplikasi berbasis website.

---

<sup>29</sup> Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) hal 150.

<sup>30</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2009), hal 44

<sup>31</sup> N. Majunder, *Physiology of Respiration*, *IOSR Journal of Sports and Physical Education*, Vol.2, No. 3(May-jun2015), PP 16-17.

c. Quizizz

Quizizz merupakan suatu alat bantu evaluasi terhadap proses model pembelajaran *problem based learning*.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan usaha menggerakkan seseorang agar dapat terjadi dorongan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah diadakan kegiatan belajar mengajar.

f. Sistem Pernafasan

Sistem pernafasan merupakan suatu hal penting bagi manusia yang terdapat bagian paru-paru yang berfungsi sebagai tempat pertukaran oksigen.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi membuat sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

## 2. Bagian Inti

- a. Bab 1 Pendahuluan: Pada bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.
- b. Bab II Kajian Pustaka: Pada bab ini peneliti membahas tentang model pembelajaran *problem based learning*, media evaluasi, quizziz, motivasi, hasil belajar serta materi sistem pernafasan pada manusia yang dijadikan landasan atau pembahasan pada bab selanjutnya, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian: Pada bab ini memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan meliputi: Rancangan penelitian yang berisi pendekatan penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- d. Bab IV Laporan Hasil Penelitian: Bab ini membahas mengenai deskripsi data serta pengujian hipotesis
- e. Bab V Pembahasan: Pada bab ini, memaparkan beberapa sub bab yaitu mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media evaluasi quizziz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi pernafasan manusia kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
- f. Bab VI Penutup: Pada bab ini berisi kesimpulan dari rumusan masalah dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi MTsN 4 Tulungagung.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat uraian mengenai daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.