

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan memiliki kedudukan penting dalam ajaran islam, hal ini terlihat dari banyaknya ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis yang menerangkan tentang mulia dan tingginya derajat orang yang berilmu. Salah satu ayat Al-Qur'an yang menerangkan tentang orang yang berilmu adalah surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ - ١١

Yang berarti : *“Wahai orang-orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “ berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teilti apa yang kamu kerjakan.*¹

¹ Departemen Agama RI, *“Al-Quran dan Terjemahnya”*, Solo: PT Tiga Serangkai, 2009 hal 312

Quraysh Sihab dari Tafsir al-Misba berpendapat bahwa ayat ke-11 Surah al-Mujadilah adalah tentang kepemimpinan moral dalam ritual. Syair tersebut menjelaskan bagaimana menjalin hubungan yang baik atau harmonis dalam upacara tersebut. Allah berkata “Orang-orang yang beriman, ketika seseorang memberi tahu kamu, duduklah ketika diminta untuk melakukannya, dan kemudian dengan senang hati meninggalkan ruangan untuk orang lain, dan tuhan pasti akan menjadi milik kamu.” Allah akan memberi ruang untuk semua kehidupan ini, dan ketika dikatakan berdirilah dan bangun di tempat lain, atau tempat kamu untuk orang yang lebih waras, shalat atau jihad. Lakukan hal-hal seperti, dan bangun dan bangun, Allah menciptakan orang-orang beriman di antara kamu dan orang-orang yang beriman dunia dan tentang kemuliaan masa depan, dan Allah mengetahui apa yang kamu lakukan sekarang dan di masa depan.²

Salah satu cabang ilmu pengetahuan adalah biologi. Biologi berisi materi tentang fakta-fakta ilmiah namun juga berkaitan dengan obyek yang abstrak seperti: sistem hormonal, proses metabolisme dalam tubuh, sistem koordinasi manusia dan hewan, dan lain-lain. Materi biologi memiliki sifat obyek yang beragam, baik dari segi keamanannya (bakteri/virus yang bersifat pathologi), ukuran (makroskopis dan mikroskopis), penggunaan bahasa (bahasa latin yang digunakan dalam nama ilmiah), keterjangkauannya (organisme, populasi, komunitas, ekosistem, bioma, biosfer, bioma) dan seterusnya.³

² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Jilid 1*, Jakarta: 2013, Lentera Hati, h. 77-78

³ Suciarti Sudarsiman, “*Memahami Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013*”, Jurnal Florea Volume 2 No.1, 2015, hal 32

Materi sistem ekskresi merupakan salah satu materi yang mempelajari fisiologi manusia. Berdasarkan hasil observasi diketahui siswa berpendapat bahwa materi sistem ekskresi merupakan materi yang cenderung membosankan dan kurang disukai karena menuntut siswa untuk menghafalkan terminologi organ ekskresi dan memahami proses pembentukan urin.⁴ Materi ini memerlukan media representatif dan dapat diulang-ulang pada saat dibutuhkan siswa, agar pemahamannya kuat.⁵ Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmayani bahwa salah satu faktor-faktor kesulitan belajar biologi materi sistem ekskresi adalah penggunaan media pembelajaran sebesar 58,22% dan motivasi sebesar 80,70% masuk ke dalam kategori menghambat.⁶ Fitri Amini juga mengemukakan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor penyebab kesulitan belajar berasal dari faktor internal salah satunya motivasi sebesar 44,21% dan faktor eksternal salah satunya media belajar sebesar 44,21% dalam kategori cukup menghambat.⁷

Peneliti melakukan observasi kepada guru biologi kelas IX di MAN 3 Magetan bernama Imroatus Sholikah, S.Pd dan diketahui bahwa masih banyak siswa yang tidak mencapai nilai KKM yaitu 75. Ada sekitar 40% siswa yang

⁴ Rahmayani, Masdiana Sinambela, Rosida, "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI MIA SMA Negeri 16 Medan", Jurnal Pelita Pendidikan Vol 5 No.2. hal 56

⁵ Nisfatun Nuroifah, Bachtiar Syaiful Bachri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto", Mojokerto: Jurnal Pendidikan, Vol 3, A 01, 2017, hal 3

⁶ Rahmayani dkk, "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI MIA SMA Negeri 16 Medan", Medan: Jurnal Pelita Pendidikan, Vol.5, No.2, hal 60

⁷ Fitri Amini, "Analisis Kemampuan Kognitif dan Kesulitan Belajar Siswa Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 1 Karang Baru", Aceh Tamiang; Jurnal Pelita Pendidikan, Vol.06, No.4, hal 230

mendapatkan nilai KKM di bawah skor tes ulangan tengah semester. Ia berpendapat bahwa rendahnya jumlah siswa yang mencapai nilai KKM disebabkan karena kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, salah satu faktornya adalah penggunaan media yang monoton membuat siswa merasa bosan.

Guru dinilai kurang optimal dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, hal ini terlihat dari sejumlah kenyataan di lapangan. Sebagian besar guru masih menggunakan bahan ajar konvensional dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran Biologi di MAN 3 Magetan menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), inovasi terbaru yang dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kenyataan bahwa guru tidak tertarik untuk memperbaharui kondisi pembelajaran akan menyebabkan turunnya motivasi belajar. Hal ini terlihat karena siswa kurang mempersiapkan materi belajar dan siswa kurang fokus dalam belajar ditambah siswa mudah bosan dengan cara belajar yang monoton. Tinggi rendahnya motivasi belajar dari siswa akan berdampak pada hasil belajar. Jika motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajarnya juga tinggi sebaliknya, jika motivasi belajarnya rendah maka hasil belajarnya juga rendah.

Uno mendefinisikan motivasi sebagai dorongan atau keinginan untuk mencapai tujuan tertentu. Jika siswa tertarik dan puas dengan proses pembelajaran, hal ini akan meningkatkan motivasi internal siswa untuk terus belajar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Hasil belajar merupakan ukuran penguasaan siswa terhadap masalah yang ditugaskan. Guru

memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa tentunya tidak sama, sebagian siswa mencapai hasil belajar yang baik dan sebagian siswa mencapai hasil belajar yang kurang baik. Hal ini tidak lepas dari peran bahan ajar yang diadopsi oleh guru. Materi pembelajaran yang digunakan harus menarik agar siswa termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang baik.⁸

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa multimedia dan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi sumber belajar kepada siswa, merangsang perkembangan emosi, perhatian, berpikir, dan kesukaan siswa untuk melakukan proses belajar (di dalam atau di luar kelas) lebih efektif. Koesnandar mengatakan bahwa materi dapat ditransmisikan melalui media dengan menghadirkan foto, gambar, film atau video dari objek tersebut. Melalui cara ini, guru terbantu dalam menjelaskan materi kepada siswa. Penggunaan media dapat menghemat waktu, kata-kata dan penjelasan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, mendorong pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menghilangkan kesalahpahaman dalam memahami materi dan informasi dalam dokumen menjadi lebih konsisten.⁹ Penggunaan bahan ajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama untuk bahan ajar yang dianggap sulit dipelajari jika hanya dijelaskan dengan metode pengajaran.

⁸ Hasanudin, *Biopsikologi Pembelajaran*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017, hal.25

⁹ Nira Elpira dan Anik Ghufon, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD", Yogyakarta: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, April 2015, Volume 2, No1, hal 95

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan manusia misalnya dalam bidang pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terasa nyata. Siswa dapat dengan cepat dan akurat mengakses berbagai jenis informasi dari berbagai sumber. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kreatif berdasarkan Pasal 40(2) UU 2003 yang menyatakan bahwa guru dan pendidik harus menciptakan suasana belajar yang bermakna, dinamis, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif dan menyenangkan, meskipun dilakukan dari jarak jauh. Siswa menjadi aktif melalui penerapan materi pembelajaran yang menarik. Salah satu indikator kinerja siswa dalam pembelajaran adalah keterlibatan siswa.¹⁰

Pembelajaran powerpoint menggunakan pendekatan saintifik merupakan model pembelajaran yang menerapkan aktivitas pengumpulan data melalui kegiatan mengamati (mengidentifikasi masalah-masalah materi pembelajaran), menanya (merumuskan pertanyaan dan membuat hipotesis), mengumpulkan informasi (siswa mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber baik dari internet, buku maupun media belajar yang diberikan oleh guru seperti Powerpoint), mengasosiasikan (menganalisis data dengan cara berdiskusi), dan mengkomunikasikan (dikomunikasikan dalam bentuk presentasi dan pengambilan

¹⁰ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19" Online Jurnal of Paedagogy.07.no 03 (juli 2020)

kesimpulan)¹¹. Arsyad berpendapat bahwa guru dapat menggunakan PowerPoint interaktif untuk menjelaskan materi sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran.¹² Menurut penelitian yang dilakukan oleh Srimaya dengan temuan bahwa penggunaan materi pembelajaran Powerpoint efektif dalam meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi..¹³ Pendekatan saintifik cocok digunakan pada pembelajaran biologi hal ini sebabkan karena pendekatan saintifik memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mencari dan menemukan konsep berdasarkan fakta yang telah ditemukan.¹⁴

Pembelajaran di kelas dengan pendekatan saintifik dimulai dari mengamati obyek yang akan dipelajari membuat siswa mengetahui organ-organ sistem ekskresi yang terdapat didalam tubuh manusia. Melalui media powerpoint materi dikemas secara menarik dengan fitur-fitur yang ada sehingga siswa akan fokus dan termotivasi untuk mempelajarinya.

Kegiatan selanjutnya adalah bertanya, pengajar memberikan contoh yang sesuai dengan kehidupan nyata akan membuat siswa untuk aktif bertanya. Guru memberikan contoh secara nyata akan membuat siswa langsung merasakan dampak dalam kehidupan sehingga siswa akan mengalami rasa ingin tahu yang

¹¹ Eka Aprilia Permatasari, "Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Sejarah", Semarang: Indonesian Journal of History Education, 2014, Vol 3, No 1, hal 12

¹² Farida Musthofaiyyah dkk, "Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Media PPT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Tema 7 Perkembangan Teknologi di SD Negeri 1 Klepu Kabupaten Temanggung", Semarang: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Semarang, Juli 2021, Vol.8, No 3, hal 386

¹³ Srimaya, "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa", Maros: Jurnal Biotek, 2017, Volume 5 No 1

¹⁴ Diah Dwi Mayasari, dkk, "Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa", Lubuklinggau: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2019, Vol 2 No 2

tinggi sehingga siswa sering bertanya dan aktif dalam pembelajaran. Pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Setelah kegiatan bertanya yaitu mengumpulkan informasi dari berbagai media. Siswa tidak hanya berpaku pada sumber belajar yang diberikan guru saja, tetapi siswa juga dapat menambah pengetahuan dengan media internet. Minat belajar setiap siswa berbeda untuk meningkatkannya diperlukan strategi salah satunya dengan media pembelajaran yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman.

Mengasosiasikan data dengan cara berdiskusi. Siswa yang telah mendapatkan beberapa pertanyaan berkelompok dengan temannya dan melakukan diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang telah didapatkan. Siswa membuat ringkasan dan menjawab pertanyaan. Melalui kegiatan diskusi siswa akan bertukar pikiran dengan siswa lainnya mengenai solusi dari masalah yang ada. Diskusi membuat siswa aktif dalam berpendapat dan belajar menerima pendapat orang lain.

Kegiatan terakhir adalah mengkomunikasikan. Siswa maju bergiliran mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan, kemudian siswa lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang maju. Di akhir pembelajaran siswa dan guru membuat kesimpulan materi. kegiatan mengkomunikasikan tersebut, siswa akan

aktif untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka sehingga motivasi siswa menjadi meningkat.¹⁵

Berkaitan dengan media pembelajaran tentu memiliki berbagai macam jenis seperti media visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran yang banyak digunakan, sederhana dan mudah ialah power point. Media ini dimanfaatkan dalam pendidikan untuk menyampaikan materi sehingga perasaan, pikiran, pengamatan, pendengaran siswa dapat terangsang untuk lebih fokus dan mengikuti pembelajaran. Powerpoint dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik sesuai dengan kebutuhan baik dari aspek warna, tampilan, maupun audionya. Berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan adanya manfaat penggunaan media powerpoint dalam pembelajaran seperti meningkatnya motivasi belajar, kualitas hasil belajar dan peningkatan kualitas proses pembelajaran.¹⁶ Penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Putu Agung Arimbawa yang menyatakan bahwa implementasi metode inkuiri melalui pemanfaatan powerpoint dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran biologi.¹⁷

Menurut Baugh bahwa perbedaan hasil belajar menggunakan mata atau indera penglihatan dan telinga atau indera pendengaran sangat signifikan perbedaannya kurang lebih 90% hasil belajar siswa diperoleh dari indera penglihatan,5% untuk pendengaran dan 5% lagi dari indera lainnya. Dale

¹⁵ As Tsaniyah Putri Aisyiyah, Amrizal, “Penerapan Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) dalam Pembelajaran Biologi SMA”, Medaa: Jurnal Pelita Pendidikan, 2020, Vol 8 No 4

¹⁶ Mahyudin Ritonga dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa”, Jakarta: Jurnal Bahasa Arab, Mei 2020, Vol.4,No.1, hal 181-182

¹⁷ I Gusti Putu Agung Arimbawa, “Penerapan Metode Inkuiri Melalui Pemanfaatan Media Powerpoint Berbasis Mandiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi”, Petang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 2020, vol3 No3

memperkirakan bahwa hasil belajar diperoleh melalui indera penglihatan sekitar 75%, indera pendengaran 13% dan indera lainnya 12%. Penelitian lainnya dari Arief menyatakan bahwa pengetahuan seseorang didapatkan dari mendengarkan sebanyak 11%, pengalaman penglihatan 83% dan daya ingat melalui penglihatan sebanyak 50%.¹⁸

Diperlukannya inovasi media pembelajaran yang berbasis permainan dan teknologi agar siswa tertarik. Media yang berbasis teknologi dan permainan sesuai era industry 4.0 yang dapat menjawab tantangan pada era revolusi industri yang sedang berkembang. Hal tersebut membuat motivasi siswa menjadi semakin meningkat. Menanggapi hal tersebut terdapat media penilaian hasil belajar interaktif quizizz yang berbasis permainan dan teknologi dapat dipilih oleh guru.

Quizizz merupakan *platform* berbasis kuis dan *game* yang dapat digunakan sebagai media penilaian hasil belajar siswa. Quizizz menawarkan banyak pertanyaan kuis dari berbagai disiplin ilmu yang dapat diakses oleh guru dan siswa selain itu, kuis dikemas dalam tampilan yang menarik, sehingga siswa tertarik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa dapat mengakses Quizizz dari laptop, komputer, atau ponsel. Guru dapat menyiapkan kuis sebagai latihan soal di awal dan akhir pembelajaran untuk memantau aktivitas siswa. Salah satu manfaat kuis adalah guru dapat mengatur waktu untuk setiap soal kuis sehingga siswa dapat dilatih untuk menjawab dengan benar dan cepat. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari situs resmi quizizz bahwa sudah

¹⁸ Nira Elpira dan Anik Ghufon, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD", Yogyakarta: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, April 2015, Volume 2, No1, hal 96

10 juta siswa menggunakan quizizz dan satu dari dua sekolah di Amerika Serikat menggunakan media Quizizz.¹⁹ Di Kanada dan Amerika dalam dunia pendidikannya telah mulai mengaplikasikan quizizz dan situs-situs e-learning yang dapat di akses oleh siapa saja.²⁰ Penggunaan media yang menarik dan inovatif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang sukar dipahami seperti materi biologi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Quizizz dan Powerpoint Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Ekskresi Manusia dan Hewan”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Guru menggunakan media pembelajaran yang monoton
- b. Motivasi belajar siswa yang rendah
- c. Hasil belajar siswa yang masih dibawah nilai KKM
- d. Materi sistem ekskresi manusia dan hewan yang masih sulit dipahami

¹⁹ Halimatus Solikah, “ *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi TekS Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2019/2020*”, Surabaya: jurnal bahasa indonesia,2019, hal 2

²⁰ Windi Anggraini , dkk, “ *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi*”, Tangerang:Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ,2020, hal 5

2. Pembatasan Masalah

- a. Media powerpoint berbasis pendekatan saintifik dan quizizz
- b. Variabel penelitian adalah motivasi dan hasil belajar siswa
- c. Materi sistem ekskresi manusia dan hewan
- d. Penelitian dilakukan di MAN 3 Magetan

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan?
2. Apakah ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan?
3. Apakah ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan
2. Mengetahui pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan

3. Mengetahui pengaruh penerapan media quizzizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumber referensi khususnya pada pengaruh penerapan media quizzizz dan powerpoint pada pembelajaran dikelas dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk individu maupun institusi dalam pendidikan yaitu sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Penerapan media quizzizz dan powerpoint diharapkan dapat memotivasi siswa untuk selalu belajar dan meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi peneliti

Membantu dalam mengatasi masalah pada objek penelitian dan menambah wawasan tentang pengaruh penerapan media quizzizz dan powerpoint bagi pembelajaran di kelas.

c. Bagi guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan inovasi media belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

d. Bagi sekolah

Dapat dijadikan referensi pemilihan media pembelajaran bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan

H_1 : Ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan

2. Hipotesis 2

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan

H_1 : Ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan

3. Hipotesis 3

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan.

H_1 : Ada pengaruh penerapan media quizizz dan powerpoint berbasis pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia dan hewan.

G. Asumsi Penelitian

Sebelum pelaksanaan penelitian siswa kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai fitur-fitur yang ada pada quizizz. Siswa melakukan uji coba mengerjakan latihan soal di quizizz. Sebelum penelitian siswa sudah bisa mengoperasikan quizizz.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media quizizz

Quizizz adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang mencakup aktivitas *multi-game* dan membuat latihan dan tes interaktif menjadi menyenangkan.²¹

²¹ Rosita Primasari, Zulfani, Yanti Herlanti, “*Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan*”, Jakarta:2014, Edusains, Vol 6 No 10 hal 70-72

b. Powerpoint

Perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik, mudah digunakan, mudah dibuat karena tidak memerlukan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.²²

c. Pendekatan saintifik

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran meliputi observasi untuk menggali informasi, rumusan masalah, observasi, pengolahan data, penyajian data, analisis data, penalaran, menyimpulkan dan mencipta.²³

d. Motivasi belajar

Suatu daya penggerak yang menjamin terjadinya kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.²⁴

e. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁵

²² Darmawan, Deni, Cepi, “*Teknologi Pembelajaran*”, (Bandung:Rosadakarya,2020) hal 301

²³Misykat Malik Ibrahim, “*Implementasi Kurikulum 2013;Rekonstruksi Kompetensi, Revolusi Pembelajaran dan Reformasi Penilaian*” (Makasar: Alaudin University Press,2014), hal 85

²⁴ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Sleman: Deepublish, 2020), hal. 53

²⁵ Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik* (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), hal. 30

f. Materi sistem ekskresi manusia dan hewan

Sistem ekskresi adalah sistem pembuangan produk sisa metabolisme yang tidak dibutuhkan lagi oleh tubuh. Hasil pembakaran dan sisa metabolisme harus dikeluarkan dari tubuh agar tidak meracuni tubuh.²⁶

2. Penegasan Operasional

a. Media quizizz

Media quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang memuat latihan interaktif dan dapat diakses menggunakan smartphone atau laptop.

b. Powerpoint

Powerpoint atau Microsoft Office Power Point merupakan suatu *software* atau aplikasi untuk mempresentasikan materi yang ingin disampaikan.

c. Pendekatan saintifik

Pendekatan saintifik merupakan model pembelajaran yang menggunakan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, mengkomunikasikan dalam pembelajaran.

d. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan instrinsik ataupun ekstrinsik yang dimiliki siswa untuk mempelajari materi sistem ekskresi manusia dan hewan.

²⁶ Soewolo, *Fisiologi Hewan* (Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas,2000)hal.24

e. Hasil belajar

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal post-test mengenai materi sistem ekskresi manusia dan hewan setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan media quizizz dan powerpoint.

f. Materi sistem ekskresi manusia dan hewan

Materi sistem ekskresi manusia dan hewan merupakan salah satu materi pelajaran biologi yang dipelajari di kelas IX.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penulisan dan pembahasan masalah dalam penelitian ini, sistematika pembahasan dibuat sebagai berikut:

1. Bagian Awal

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

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari 6 bab yaitu:

- a. Bab I (Pendahuluan)
- b. Bab II (Landasan Teori)
- c. Bab III (Metode Penelitian)
- d. Bab IV (Hasil Penelitian)
- e. Bab V (Pembahasan)

- f. Bab VI (Penutup)
3. Bagian Akhir
- a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran-lampiran
 - c. Daftar Riwayat Hidup Penulis