

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara seorang guru dengan siswanya dalam kegiatan belajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika setiap guru dan siswa dapat bekerjasama dalam mewujudkan pembelajaran yang kondusif. Seorang guru idealnya harus mampu memberi peran yang sempurna dalam menentukan dan menerapkan model-model pembelajaran untuk menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga siswa mau belajar dan tercapainya hasil belajar yang optimal. Cara guru menerapkan model pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Guru yang berhasil bukan sekedar menyajikan materi dengan kharismatik dan persuasif akan tetapi mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, merencanakan pembelajaran, melaksanakan, serta menentukan penilaian. H. A. Kosasih Djahiri (dalam Dasim Budimansyah : 2006) mengemukakan bahwa :

Hakikat PPKn atau *civic education* adalah program pendidikan pembelajaran yang secara programatik-prosedural yang berupaya memanusiakan (*humanizing*) dan membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia/anak didik (diri dan kehidupannya) menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan/yuridis konstitusional bangsa/negara.

Mata pelajaran PPKn yang memiliki fungsi penting dalam kelangsungan hidup siswa untuk menjadikan siswa memiliki intelektual yang luas, berakhlakul karimah dan siswa dapat mengembangkan kemampuan diri dilihat dari ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotor. Sehingga mata pelajaran PPKn sangat penting dikuasai oleh siswa karena dalam mata pelajaran PPKn tidak hanya fokus kepada pengetahuan akan tetapi termasuk pula watak dan keterampilan sebagai warga negara.

Rini Anggraeni, 2021  
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

Mengingat pentingnya peranan mata pelajaran PPKn maka sebagai guru berusaha dengan maksimal agar siswanya mendapatkan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar siswa yang optimal akan tercapai apabila seorang guru yang mendidik dan siswa yang terdidik bekerjasama untuk mewujudkan pembelajaran yang kondusif dan saling mendukung. Guru yang menjadi pengajar sebagai gardan terdepan dalam mentransper ilmu pengetahuan harus melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik merencanakan pembelajaran sesuai RPP, mempersiapkan pembelajaran, mendalami materi, merancang model pembelajaran yang inovatif dengan sangat matang, menentukan penilaian disesuaikan indikator yang mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan siswa sebagai pembelajar harus mempersiapkan mental, pikiran dan perhatiannya untuk fokus belajar. Sehingga kerjasama yang dilakukan seorang guru dan siswanya yang terjalin baik dapat membentuk kondisi belajar yang kondusif yang dapat menciptakan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi di MTS Yapiq Soreang ditemukan permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat banyaknya siswa yang tidak mencapai KKM .
2. Guru belum melakukan pembelajaran sesuai dengan kecakapan pada abad 21 yang meliputi berkomunikasi, kolaborasi dan inovasi.
3. Sebagian besar siswa pasif ketika mengikuti pelajaran PPKn.
4. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan alasan apabila terlalu fokus kepada model pembelajaran khawatir menghabiskan banyak waktu sehingga materi tidak tersampaikan.

Peneliti telah melakukan pra penelitian dan dikumpulkannya data dengan cara melakukan pra penelitian pada pelajaran PPKn serta melakukan wawancara secara langsung kepada guru mata pelajaran kelas VIII MTS YAPIQ pada tanggal 9 bulan November 2020 hasil observasi dan wawancara menunjukan bahwa hasil PTS (Penilaian Tengah Semester)

pelajaran PPKn nilai rata-rata kelas sangat rendah serta cenderung banyak

Rini Anggraeni, 2021  
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

siswa yang tidak mencapai nilai KKM(Kriteria Ketuntasan Minimal). Penentuan nilai KKM dilakukan agar dapat mengetahui tingkat pencapaian dari pendidikan dan pengajaran sehingga diukur dengan penentuan standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada mata pelajaran PPKn di MTS Yapiq nilai KKM nya ialah 75. Menurut ibu guru PPKn siswa yang jumlahnya 26 orang hanya 8 siswa yang lulus KKM.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MTS Yapiq dikarenakan dalam menyampaikan materi guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang tidak inovatif, bervariasi, dan pembelajaran cenderung *teacher center* dan pembelajaran yang dilaksanakan belum melaksanakan *e learning* dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa di abad 21 yaitu berkomunikasi, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, kecakapan berpikir kritis serta dalam penyampaian materi guru sangat sering menggunakan metode ceramah, dan cenderung tradisional menyebabkan hasil belajar siswa pada Kriteria Ketuntasan Minimal cenderung rendah.

Joyce (2009) menyatakan bahwa keberhasilan siswa pada pencapaian hasil belajar sangat bergantung pada kemahiran guru dalam menerapkan model pembelajaran sehingga guru seharusnya mampu memerankan, memahami, dan merancang model pembelajaran yang diterapkan dalam setiap pembelajaran dengan sempurna. Sehingga keberhasilan pembelajaran di sekolah ditentukan sangat besar oleh peranan guru. Asumsi dasarnya adalah proses pembelajaran dengan usaha guru yang maksimal akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal pula sehingga disini terdapat hubungan antara mengajar guru yang maksimal dengan hasil belajar yang dicapai. Jika guru mempersiapkan pembelajaran yang maksimal penuh dengan persiapan secara matang tentang media, model dalam pelajaran sehingga makin baik juga proses pengajarannya itu.

Paradigma pembelajaran abad 21 adalah belajar itu bukan hanya kompetensi menghafal saja akan tetapi lebih mengutamakan pembelajaran yang inovatif yang menekankan siswa mampu menguasai teknologi dan informasi dan kemajuan teknologi ini memberikan pengaruh terhadap proses

pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran di sekolah ditentukan sangat besar oleh peranan guru. Selain dilihat dari prosesnya suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dilihat dari hasilnya. Ada hubungan antara mengajar guru dengan hasil belajar yang dicapai. Apabila usaha seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang matang maka makin baik juga hasil pengajaran itu.

Seharusnya guru selain mendalami isi materi tetapi pula seharusnya mampu memerankan model pembelajaran dengan menarik yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar dan hasil belajar yang meningkat dan Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan bersifat kolaboratif dan kooperatif. Menurut Junedi (2020) pilar kecakapan abad 21 yang mencakup 4C adalah berkomunikasi (*communication skill*), kreativitas dan inovasi (*creativity & innovation*), kolaborasi (*collaboration*) kecakapan berpikir kritis (*critical thinking and problem solving*).

Menurut Gagne dalam Komalasari (2013) pada hakikatnya belajar ialah suatu proses perubahan perilaku yang mengarah kepada perubahannya manusia yang ditunjukkan pada sikap, minat, atau kemampuan dalam kemahiran dalam suatu kinerja. Melalui kegiatan belajar akan membuat seseorang berubah perilaku dirinya pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Proses pembelajaran PPKn diharapkan siswa seharusnya dapat memahami hak dan kewajibannya serta memberdayakan dan membudayakan yang memiliki arti dalam pembelajaran tersebut guru dapat menjadi fasilitator untuk memperluas pengetahuan siswa, memotivasi siswa untuk belajar untuk kemampuan berbuat, belajar untuk mempersiapkan kehidupannya dewasa kelak.

Berdasarkan hasil observasi melihat pembelajaran PPKn di MTS Yapiq ditemukan bahwa guru kurang variatif menggunakan model pembelajaran dan cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah, guru menyajikan

Rini Anggraeni, 2021  
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

materi dan siswanya mendengarkan sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan komunikasi hanya satu arah, kegiatan pembelajaran cenderung *teacher center*.

Pemilihan model pembelajaran oleh pendidik sangat penting karena melalui model pembelajaran dapat menjadi acuan dalam mempersiapkan perangkat, media pembelajaran dan mengetahui langkah-langkah dalam pembelajaran sehingga menentukan desain mengajar guru dengan menjadi fasilitator kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Joyce (2007) bahwa dalam menerapkan strategi pembelajaran guru berpatokan kepada suatu pendekatan yang akan dipergunakan dan ketika menerapkan strategi pembelajaran ditentukan juga berbagai macam metode pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang inovatif harus mulai dikembangkan oleh guru di sekolah agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan kerjasama terhadap anggota kelompok dalam belajar sehingga tercapai tujuan dalam pembelajaran. Model Kooperatif sangat berhubungan dengan kerjasama, konsep-konsep kognitif serta merangsang keberanian siswa untuk mengutarakan materi yang dipahami. Solusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran tersebut maka guru diwajibkan untuk dapat menentukan dan mengaplikasikan suatu model yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar yang mampu menjadikan siswa lebih aktif, merangsang siswa agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami pelajaran, *student center*, dan tumbuhnya minat belajar siswa.

Alternatif solusi dalam mengatasi masalah di MTS Yapiq ialah dengan diterapkan suatu model kooperatif tipe MURDER dengan berbantuan Quizizz untuk pengembangan input, proses, dan output pembelajaran. MURDER merupakan model pembelajaran yang diadaptasi dari buku Hayes yang diadaptasi dari buku karya Bob Nelson “The Complete Problem Solver”

Rini Anggraeni, 2021  
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

MURDER tersusun sesuai dengan tahap-tahap pada pembelajaran yaitu *Mood, Understand, Recall, Digest, Expand, Review* (Hayes : 1989). Model Pembelajaran kooperatif tipe MURDER pertama dikenalkan oleh Hythecker, Dansereu, & Rocklin yang dapat disebut juga Cooperative Script dengan model pengembangannya berupa model pembelajaran kooperatif MURDER. Dalam penelitiannya, pembelajaran kooperatif model ini diakui dapat meningkatkan hasil belajar (Cutis and Jill: 1991).

Pembelajaran kooperatif dapat melatih pemahaman siswa, keaktifan siswa dan melatih siswa bekerjasama dengan temannya dalam kelompok. Prinsip dalam pembelajaran Kooperatif ialah siswa belajar untuk bekerjasama dengan temannya dan mengkomunikasikan materi yang ia dapat dalam pembelajaran. Suatu kegiatan belajar yang inovatif yang perlu diaplikasikan dalam belajar yaitu model pembelajaran yang menunjukkan, mood, kreativitas dan partisipasi siswa, dan memahami fakta, data, dan konsep adalah *Model Cooperative Murders Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, Review*. Asal dari Model MURDER ialah pemikiran psikologi kognitif. Model kooperatif tipe MURDER ini merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada Higher Order Thinking Skill (HOTS) dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan keterampilan tingkat tinggi yang mana berpikir secara kompleks ketika menguraikan suatu materi, menganalisis, dan menciptakan hubungan yang mengajak siswa untuk berpikir kritis ketika kegiatan pembelajaran, berpikir dengan menggunakan logika sehingga akan berdampak terhadap kecerdasan dalam melakukan analisa terhadap masalah, melakukan evaluasi, dan menyelesaikan suatu permasalahan. Pada tahapan murder yaitu *expand* siswa mengembangkan materi yang dipelajari dengan mengaitkan dengan lingkungannya maka siswa dilatih untuk *critical thinking* sekitarnya dengan mengaitkan hubungannya dengan materi yang dipelajarinya serta menganalisis hal yang harus dilakukan dan harus dihindari. Pada tahap *recall* siswa dilatih untuk mengungkapkan kembali materi yang dipelajarinya terhadap temannya maka siswa akan terlatih untuk *colaborating*

Rini Anggraeni, 2021

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

*thinking* agar dapat bekerjasama dengan orang lain dalam memadukan kerangka berpikir antara diri sendiri dan temannya untuk mendapatkan solusi ketika menghadapi suatu permasalahan.

Model Pembelajaran tipe MURDER melatih siswa untuk mengembangkan potensinya untuk menyampaikan kembali pemahaman materi atau ide yang telah dibacanya kemudian mengutarakan secara langsung maupun tulisan dengan temannya. Model kooperatif MURDER terdapat tahapan-tahapan dalam melaksanakan 6 kegiatan utama yaitu: (1) *mood*, (2) *understand*, (3) *recall*, (4) *detect*, (5) *elaborate*, dan (6) *review*. Melalui diterapkannya model MURDER akan menampilkan kepada siswa suatu usaha yang nyata digunakan untuk meningkatkan pendalaman konsep, memberi siswa peluang untuk bekerja secara bersama-sama dan memberikan kesempatan yang sangat luas untuk mengutarakan konsep atau gagasan yang telah dipahami dan mengkomunikasikan gagasan tersebut secara bebas dengan temannya. Model kooperatif tipe MURDER merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mengembangkan kerjasama demi terwujudnya suatu tujuan bersama (Dansereau,1985) serta dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa (Jacob,1996). Kemudian penelitian yang telah dilaksanakan oleh Asriyana Syarifudin dalam skripsinya yang berjudul "Efektivitas Penerapan Strategi Pembelajaran MURDER Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Siswa Kelas X Di SMAN 4 Palopo" Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan strategi MURDER terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa dengan perolehan hasil belajar PAI siswa kelas X SMA Negeri 4 Palopo dengan menggunakan strategi pembelajaran "MURDER" pre-test kelas eksperimen dengan skor rata-rata 61,66, varians 75,34, standar deviasi 8,68 dari sedangkan post-test dengan skor rata-rata 77,92, 10 varians 156,94, standar deviasi 12,50.

Model pembelajaran *Cooperative tipe MURDERS* terbagi menjadi 2 peran. Siswa secara berpasangan membaca teks bacaan tentang materi yang

Rini Anggraeni, 2021

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

telah disiapkan oleh guru. Siswa ada yang ditugaskan menjadi pembaca mengutarakan informasi yang didapatnya dari hasil bacaan dan siswa lainnya menjadi pendengar untuk menyimak dan memeriksa kesalahan atau bacaan yang hilang atau tidak sesuai dengan materi yang terdapat dari bacaan. Kemudian pada tahap selanjutnya siswa bertukar peran, siswa berdiskusi untuk menanyakan yang tidak dipahami tentang konsep atau bertukar pikiran mengenai alasan dan sudut pandang siswa terhadap konsep yang dipahaminya.

Model pembelajaran *Cooperative* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diterapkannya untuk meningkatkan suatu pemahaman siswa dan hasil belajar. Siswa mempunyai peluang untuk memahami kembali materi yang tidak dipahaminya dan memperkaya wawasan dengan melihat dari berbagai sudut pandang siswa. Model pembelajaran *Cooperative* dapat dimanfaatkan proses pembelajaran yang efektif karena muatan materi yang luas dapat diterima oleh siswa dalam bentuk bacaan kemudian siswa mempelajarinya, memahami dan mengutarakan kembali dengan bahasanya sendiri materi yang dibacanya kemudian berdiskusi, merangkum, melakukan analisis terhadap materi yang berupa konsep ataupun penerapannya dengan tujuan meningkatnya hasil belajar.

Siswa mengutarakan ide- ide dalam kelompoknya karena siswa setelah memahami isi bacaan dan melakukan diskusi kemudian melakukan analisis terhadap bacaannya tersebut dan menyampaikan idenya terhadap pasangannya dalam kelompok. Kegiatan siswa untuk saling berkomunikasi menyampaikan suatu ide atau gagasan terhadap temannya akan dapat mengasah siswa untuk berkomunikasi dan mempersiapkan bahan materi yang akan disampaikan terhadap orang lain. Siswa secara bersama saling melengkapi dan mencatat ide pokok. Pada umumnya siswa tidak berani untuk mengutarakan pendapatnya kepada guru karena merasa malu ataupun segan akan tetapi biasanya lebih berani menyampaikan ide terhadap temannya.



Pembelajaran PPKn perlu dikembangkan suatu model yang inovatif yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran yaitu model MURDER dipercaya dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi dan antusias terhadap pelajaran baik dari ranah kognitif afektif dan psikomotor sehingga siswa mampu mengerti suatu konsep, fakta dan data dengan suatu tujuan untuk mendapatkan pencapaian hasil belajar yang maksimal sehingga peneliti sangat berminat untuk meneliti mengenai pengaruh diterapkannya model pembelajaran MURDER terhadap hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung model kooperatif tipe MURDER ialah dengan menggunakan Quizizz. Kegiatan belajar PPKn dengan bantuan media Quizizz dapat dijadikan oleh siswa sebagai tantangan yang harus ditaklukan. Media pembelajaran Quizizz dapat dimanfaatkan dalam berlatih untuk pengerjaan soal melalui cara yang tidak seperti biasanya. Melalui latihan-latihan dalam mengerjakan soal PPKn serta pemanfaatan Quizizz menarik minat siswa untuk lebih semangat karena dengan Quizizz siswa dapat berkompetisi dengan temannya merebutkan peringkat yang paling atas. Quizizz menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz ialah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas. Quizizz ialah media pembelajaran berbasis Web. Media berbasis web yang memuat soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan seperti kuis online (Quizizz,2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Dewi dalam Salsabila (2018) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual maupun verbal.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Suvriadi Panggabean (2020) dengan judul “Study Penerapan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian skor rata-rata kelas eksperimen ialah 88,7 % lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh 80,4% hal tersebut

Rini Anggraeni, 2021

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

menunjukkan bahwa Quizizz yang dilakukan dengan online terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi matematika FKIP UMSU pada mata kuliah geometri transformasi.

Berdasarkan hal ini peneliti mengangkat judul **“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penerapan model pembelajaran MURDER berbantuan Quizizz dalam pembelajaran PPKn?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menggunakan model pembelajaran MURDER berbantuan Quizizz dalam pembelajaran PPKn ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang tidak menggunakan model pembelajaran MURDER berbantuan Quizizz dalam pembelajaran PPKn?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model kooperatif tipe MURDER berbantuan Quizizz dengan kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang dirumuskan peneliti ialah sebagai berikut :

### 1. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini ialah untuk menghasilkan inovasi dalam pembelajaran PPKn berupa model pembelajaran kooperative tipe MURDER dengan berbantuan Quizizz.

Rini Anggraeni, 2021

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

## 2. Tujuan khusus

- (a) Untuk menelaah tanggapan siswa pada kelas eksperimen terhadap penerapan model pembelajaran MURDER berbantuan Quizizz dalam pembelajaran PPKn
- (b) Untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kelas yang menggunakan model pembelajaran MURDER berbantuan Quizizz dalam pembelajaran PPKn
- (c) Untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang tidak menggunakan model pembelajaran MURDER berbantuan Quizizz dalam pembelajaran PPKn
- (d) Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model kooperatif tipe MURDER berbantuan Quizizz dengan kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan dan pedoman pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif tipe MURDER berbantuan Quizizz dalam melaksanakan pembelajaran PPKn dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 1. Manfaat secara Secara Teoretis

- (a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai model Kooperative tipe MURDER berbantuan Quizizz dalam melaksanakan pembelajaran PPKn.
- (b) Memberikan pemahaman tentang konsep MURDER, Hasil Belajar dan Quizizz.

#### 2. Manfaat secara Praktis

##### a. Bagi guru

- (1) Penelitian ini dapat menjadi bahan pengkajian dan acuan guru dalam mempraktekan model pembelajaran kepada siswa.

- (2) Memberikan alternatif model pembelajaran kepada guru untuk dipraktikkan di kelas sebagai wahana untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang.

b. Bagi siswa

- (1) Membantu siswa mengidentifikasi tentang proses informasi yang telah di dapat.
- (2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan teknologi melalui Quizizz.
- (3) Membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan dalam komunikasi dengan teman sekelasnya.

c. Bagi Peneliti

- (1) Menjadi suatu pembelajaran dan menjadi bahan masukan berupa ilmu pengetahuan diterapkannya model-model pembelajaran kooperatif
- (2) Peneliti memiliki ketertarikan tentang model pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

### 3. Segi Kebijakan

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pemangku kebijakan mengenai pentingnya secara kontinue meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menentukan, memahami, dan mempraktekkan model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dalam pembelajaran dan berdampak kepada hasil belajar yang dicapai di persekolahan dan harapannya pemangku kebijakan dapat membantu menyebarkan hasil penelitian ini kepada pihak-pihak terkait dalam rangka mengatasi persoalan-persoalan di lapangan karena proses pembelajaran merupakan kunci pencapaian optimalisasi hasil belajar siswa.

### 4. Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian yang telah dilakukan bisa digunakan sebagai alat untuk memberikan gambaran pengalaman atau pencerahan untuk guru mengenai

Rini Anggraeni, 2021

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu

Pengaruh Model MURDER dengan Quizizz terhadap hasil belajar siswa serta mendukung dengan adanya inovasi dalam penerapan metode serta model pembelajaran yang lebih baik yang nantinya akan lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi penelitian ini ialah sebagai berikut :

### 1. BAB I Pendahuluan

Pada pendahuluan berisi mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### 2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab kajian pustaka berisi mengenai teori yang relevan dengan penelitian yang akan dikaji. Pada bab ini pula dijelaskan mengenai pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, belajar dan pembelajaran, hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe MURDER, Quizizz, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang pendekatan dan metode penelitian yang terdiri dari beberapa komponen seperti desain penelitian, partisipan, populasi, dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

### 4. BAB IV temuan dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari pengolahan data atau analisis data untuk menganalisis hasil temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

### 5. BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Membahas kesimpulan penulis dari hasil penelitian, kemudian dari simpulan yang diambil maka dibuatlah implikasi dan rekomendasi untuk pihak-pihak dalam penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

Rini Anggraeni, 2021  
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MURDER BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Kuasi dalam Pembelajaran PPKn di Kelas VIII MTS YAPIQ Soreang)**

Universitas Pendidikan Indonesia  repository  perpustakaan.upi.edu