

ABSTRAK

Septi Maritza. Judul Skripsi “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik”. Penyusun skripsi ini di bawah bimbingan Dr. Adi Maladona, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing I dan Endang Hardi, Drs., M.Pd., sebagai Pembimbing II.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berpikir tingkat tinggi yang masih rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Adakah Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. Penelitian dilakukan pada bulan Januari-Juni 2024 di kelas XI-7 SMA Negeri 2 Banjar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Banjar yang mengambil mata pelajaran biologi yang terdiri dari enam kelas dengan jumlah peserta didik 213. Sampel pada penelitian adalah kelas XI-7 SMA Negeri 2 Banjar. Anggota populasi pada penelitian ini terdiri dari satu kelas dengan jumlah 33 peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda (PG). Data hasil penelitian ini dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji Z. Hasil penelitian menunjukkan adanya Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik pada materi sistem gerak pada manusia. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi dinilai dengan rata-rata 0,60 dengan data berdistribusi normal dan uji hipotesis statistik diterima. Berdasarkan perhitungan uji Z diketahui bahwa $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ dimana nilai $Z_{hitung} 2,14 \geq Z_{tabel} 1,65$. Sehingga dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* berbasis media *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada Materi Sistem Gerak pada Manusia.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Quizizz*, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS)