

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTU *GAME "CUT THE ROPE"* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH HILIR**



SKRIPSI

**Oleh: TRISKA ANANDA PUTRI
NIM:2131016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKA FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN
2025**

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU
GAME “*CUT THE ROPE*” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH HILIR**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh: TRISKA ANANDA PUTRI
NIM:2131016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKA FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian

Menyatakan bahwa

TRISKA ANANDA PUTRI

NIM. 2131016

Telah Menyelesaikan ujian akhir untuk pendidikan Strata (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Fisika

Pada Tanggal 29 Juli 2025



Dr. PIPTERAHAYU, M.Pd
NIP. 198601312009032002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU
MEDIA GAME "*CUT THE ROPE*" UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH HILIR

Skrupa

Disusun oleh :

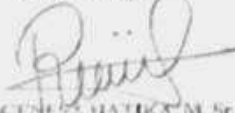
NAMA : TRISKA ANANDA PUTRI

NIM : 2131016

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN FISIKA

Disetujui oleh :

Pembimbing I



RENDI GENTA DHATIKA, M.Sc
NIDN. 1001039901

Pembimbing II



HAMID SYAHROPE, M.Pd
NIDN. 1002049303

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Fisika



NURHIKMAH SASNA JUNAIDI, M.Pd
NIDN. 1008069301

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa :

TRISKA ANANDA PUTRI

NIM. 2131016

Telah dipertahankan di depan dewan penguji dari program studi pendidikan fisika FKIP UPP pada tanggal 29 Juli 2025 sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

1. **RINDI GENISA HATIKA, M.Sc**
NIDN. 1001039001
Ketua
2. **HAMID SYAHROPI, M.Pd**
NIDN. 1002049303
Sekretaris
3. **NURHIKMAH SASNA JUNAIDI, M.Pd**
NIDN. 1008069301
Anggota
4. **IKA DARUWATI, S.Pd., M.Sc**
NIDN. 1008068801
Anggota
5. **AZMI ASRA, S.Si., M.Pd**
NIDN. 1014078004
Anggota

Tanda Tangan



LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Triska Ananda Putri

NIM : 2131016

Program Studi : Pendidikan Fisika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Pasir Pengaraian

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul : "Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu *Media Game "Cut The Rope"* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 3 Rambah Hilir", adalah benar hasil karya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik institusi Universitas Pasir Pengaraian maupun di masyarakat hukum negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Pasir Pengaraian, 30 Juli 2025

Yang menyatakan



Triska Ananda Putri

NIM. 2131016

PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan"

-Q. S AL-Insyirah: 5-

"Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha"

-BJ. Habibie-

"Janganlah takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk jalan yang benar pada langkah ke dua "

-Buya Hamka-

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta Sugiarto dan ibunda tercinta Ningsih yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang yang tak terbatas
2. Ketiga saudara/saudari tersayang yang selalu memberikan semangat
3. Terimakasih untuk ibu Rindi Genesa Hatika, M.Sc dan bapak Hamid Syahropi, M.Pd atas bimbingan, ilmu, nasihat, sabar dan tabah serta yang tidak lelah mendengarkan setiap pertanyaan dan memberi solusi untuk saya
4. Terimakasih kepada bapak/ibu dosen UPP, terutama bapak/bu dosen pendidikan fisika, terimakasih atas ketulusan ilmu, nasehat, sabar, dalam memberi pelajaran
5. Teman-teman afika 21 yang selalu bersama, dalam 4 tahun ini kita saling menguatkan, saling memberi dorongan, dan saling memberi semangat.
6. Almameterku tercinta Universitas Pasir Pengaraian

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU
GAME “*CUT THE ROPE*” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 RAMBAH HILIR**

TRISKA ANANDA PUTRI

Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian
2025

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Ipa dikarenakan siswa di SMP tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai disekolah Sehingga siswa beranggapan bahwa pelajaran IPA itu sulit dan membosankan. Penelitian ini adalah untuk “Mengetahui Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu *Game “Cut The Rope”* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negri 3 Rambah Hilir. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negri 3 Rambah Hilir. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* yaitu *one grup pretest-posttest desaign*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA SMA Negeri 3 Rambah Hilir. Penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, diperoleh sampelnya adalah kelas VIIIA yang terdiri dari 34 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* 62,38 lebih rendah dari nilai rata-rata nilai *posttest* 85,34. Untuk melihat hasil belajar dilihat berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, yang diperoleh sebesar 0,576 dengan kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media game *cut the rope* dalam pembelajaran IPA materi hukum Newton III.

Kata Kunci : *Problem Based Learning* (PBL), Media Pembelajaran, Hasil Belajar

**IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
MODEL USING THE GAME "CUT THE ROPE" TO IMPROVE
LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII STUDENTS OF SMP
NEGERI 3 RAMBAH HILIR**

TRISKA ANANDA PUTRI

*Physics Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education
Pasir Pengaraian University
2025*

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in science learning are due to the lack of adequate facilities at school, so students assume that science lessons are difficult and boring. This study is to "Knowing the Application of the Problem Based Learning (PBL) Model assisted by the Game "Cut The Rope" as a Learning Media to Improve Learning Outcomes of Class VIII Students of SMP Negeri 3 Rambah Hilir. The population in this study was class VIII of SMP Negeri 3 Rambah Hilir. This study uses a quantitative method with a pre-experimental research type, namely one group pretest-posttest design. The population in this study were class VIIIA students of SMA Negeri 3 Rambah Hilir. Determination of the sample using the Purposive Sampling technique, the sample obtained was class VIIIA consisting of 34 students. The instrument used was a multiple choice test. Based on the results of the study, the average pretest score was 62.38 lower than the average posttest score of 85.34. To see the learning outcomes, it is seen based on the results of the N-Gain calculation, which was obtained at 0.576 with a moderate category. So it can be concluded that there is an influence in improving student learning outcomes using the Problem Based Learning learning model assisted by the cut the rope game media in science learning on Newton's III law material.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Intructional Media, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Menggunakan Permainan "Potong Tali" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 3 Rambah Hilir." Tujuan penulisan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian gelar sarjana di Universitas Pasir Pengaraian dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan Fisika.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan nasihat, bimbingan, dukungan, bantuan, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sukses. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Hardianto, S.Pd., M.Pd selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian.
2. Ibu Dr. Pipit Rahayu, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
3. Ibu Nurhikmah Sasna Junaidi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian
4. Ibu Rindi Genesa Hatika, M.Sc selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi kritik, saran, bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Hamid Syahropi, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi kritik, saran, bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Azmi Asra, S.Si., M.Pd, sebagai Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
7. Ibu Ika Daruwati, M. Sc sebagai Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.

8. Ibu Nurhikmah Sasna Junaidi, M.Pd sebagai Dosen Penguji III yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
9. Bapak Daris Salim, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Rambah Hilir.
10. Ibu Yuliatun, S. Pd selaku Guru IPA SMP Negeri 3 Rambah Hilir, semua Guru, Karyawan dan Siswa-Siswi SMP Negeri 3 Rambah Hilir yang telah membantu peneliti.
11. Kepada kedua orang tua, Ayah (Sugiarto) dan ibu (Ningsih), abang (Rio Andika Putra, S.si), adik (Dian Pristiyani, Surya Raka) yang telah mendoakan, memberikan dukungan moral kepada penulis.
12. Rekan-Rekan mahasiswa Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian Angkatan 2021 yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
13. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan, baik dari segi sistematika maupun teknik penulisan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya. Semoga tesis ini, sesuai harapan penulis, dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pasir Pengaraian,.....Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Definisi Istilah.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Model Pembelajaran.....	13
2.2 Model Problem Based Learning (PBL).....	14
2.3 Media Pembelajaran.....	17
2.4 Game <i>Cut The Rope</i>	19
2.5 Hasil Belajar.....	23
2.6 Hukum Newton III	26
2.7 Penelitian Relevan.....	27
2.8 Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	33
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.4 Variabel Penelitian	35
3.5 Prosedur Penelitian.....	36
3.6 Instrumen Penelitian.....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	45
3.8 Indikator Keberhasilan	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	51
4.2 Pembahasan.....	59

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	65
5.2 Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	3
Tabel 3.1 Sampel Siswa Kelas VIII SMP Negri 3 Rambah Hilir.....	35
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validitas Butir Tes	40
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Uji Validasi	42
Tabel 3.4 Perhitungan Uji Reabilitas.....	44
Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas.....	44
Tabel 3.6 Kriteria Skor Gain Ternormalisasi	47
Tabel 4.1 Nilai Hasil Pretest	52
Tabel 4.2 Nilai Hasil Posttest.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Gain Ternormalisasi Tiap Siswa.....	56
Tabel 4. 4 Perhitungan Rata-Rata Gain Ternormalisasi.....	57
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Ketuntasan Klasikal.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Desain Game Cut The Rope.....	21
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttes Desain	33
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Hasil Belajar.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	71
2	Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Hasil Belajar	77
3	Lembar Validasi RPP	84
4	Lembar Validasi Soal	93
5	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
6	Kunci Jawaban <i>Pretests</i> dan <i>Posttest</i>	102
7	Hasil Perhitungan Validitas	103
8	Hasil Perhitungan Reabilitas	104
9	Kode Nama Siswa	105
10	Hasil Perhitungan <i>Pretest</i>	106
11	Hasil Perhitungan <i>Posttest</i>	107
12	Hasil <i>Pretest</i>	108
13	Hasil <i>Posttest</i>	112
14	Tabel R <i>Product Moment</i>	116
15	Dokumentasi Penelitian.....	117
16	Surat Izin Penelitian.....	118
17	Surat Balasan	119