

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Aplikasi *Quizizz*

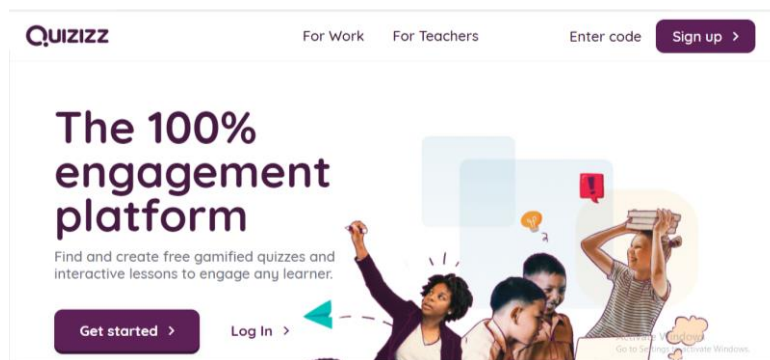
a) Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020, hlm. 298), bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Menurut artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> mengatakan bahwa *quizizz* itu adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi.

Berdasarkan dari teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah media online yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan pemberian kuis interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

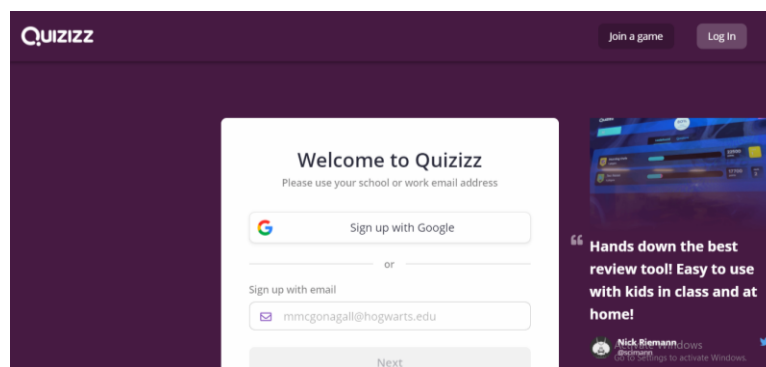
b) Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

(1) Pengguna Sebagai Guru



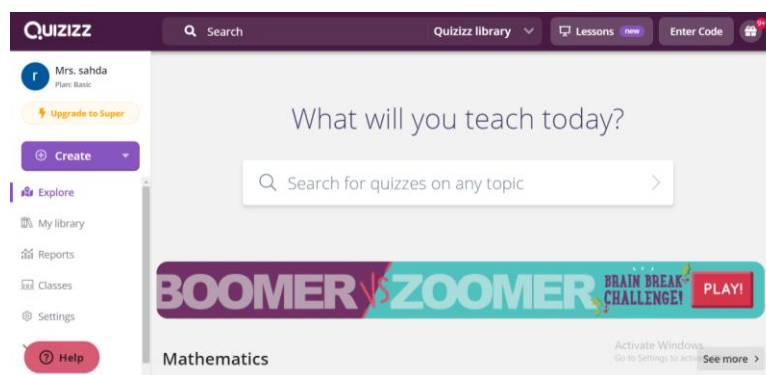
Gambar 2. 1

Bagi pengguna *quizizz* harus diketahui bahwa *quizizz* dapat kita akses melalui aplikasi yang sudah didownload ataupun melalui web yang tersedia pada *gadget* masing-masing. Apabila kita menggunakan *quizizz* melalui web maka tampilan yang akan anda temui seperti gambar diatas. Jika anda merupakan pengguna baru dan belum mempunyai akun, maka hal yang perlu anda lakukan hanyalah klik fitur “*sign up*” lalu mendaftarkan akun anda.



Gambar 2. 2

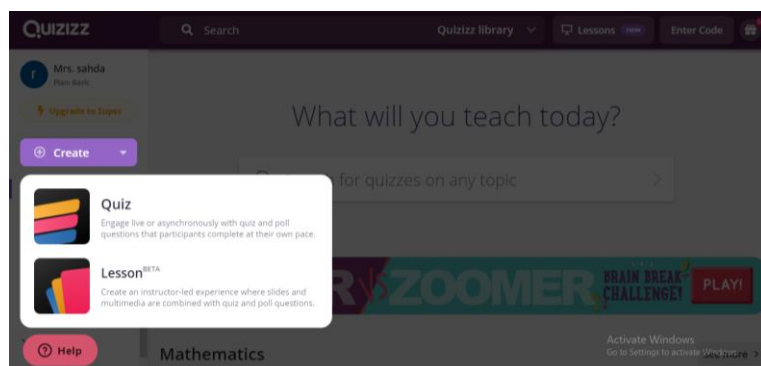
Setelah proses sebelumnya berhasil, maka akan keluar tampilan seperti gambar diatas. Jika belum mempunyai akun silahkan untuk daftarkan terlebih dahulu namun jika sudah memiliki akun sebelumnya atau akun anda sudah terdaftar sebelumnya maka anda hanya mengklik fitur “*log in*” di atas.



Gambar 2. 3

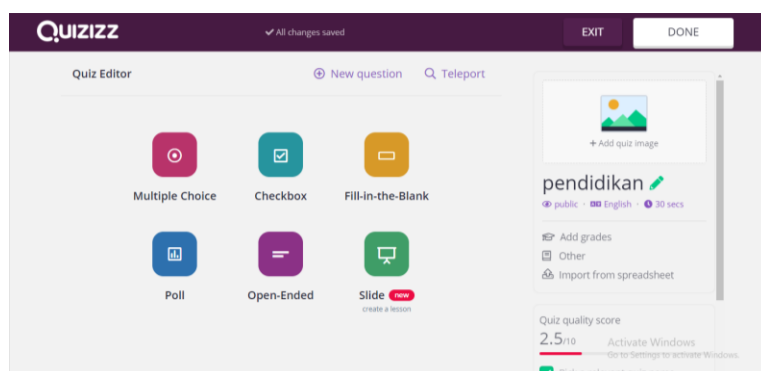
Jika anda sudah berhasil *log in* kedalam *quizizz*, maka akan keluar tampilan seperti di atas. Dalam *quizizz* terdapat banyak manfaat yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik khususnya. Salah satunya dalam *quizizz* terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk melakukan kuis interaktif maupun

memasukkan materi pembelajaran. Jika anda hendak menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran maka anda bisa mengklik fitur “*create*”.



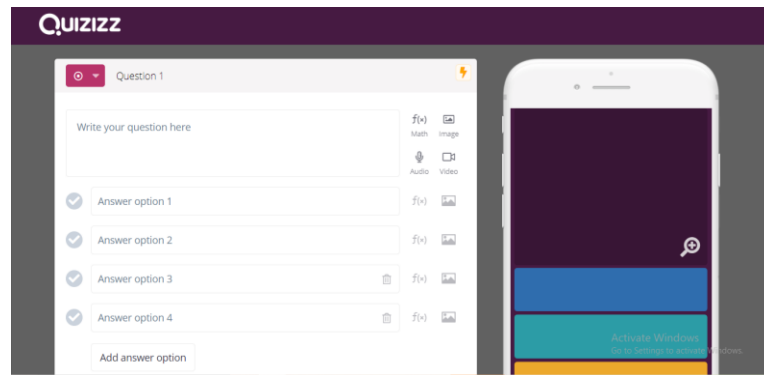
Gambar 2.4

Jika sudah diklik fitur “*create*”, maka akan keluar tampilan seperti di atas dimana akan ada dua pilihan yang disediakan yaitu fitur “*quiz*” yang berfungsi ketika kita sebagai pengguna hendak mengadakan quiz interaktif dan juga fitur “*lesson*” yang berfungsi jika kita hendak memasukkan materi maupun tugas pembelajaran.



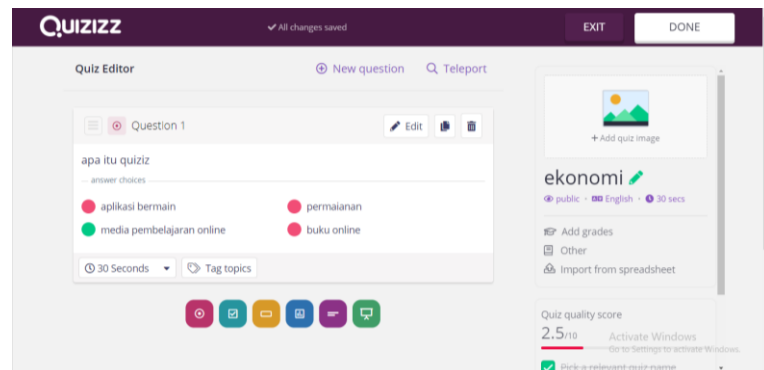
Gambar 2.5

Jika dilangkah sebelumnya anda memilih fitur “*quiz*”, maka *quizizz* akan menampilkan tampilan seperti di atas. Untuk memulai menggunakan *quizizz* sebagai kuis interaktif maka akan muncul pilihan-pilihan di atas. Penggunaan fitur-fitur di atas dapat anda gunakan sesuai kebutuhan pada saat proses pembelajaran.



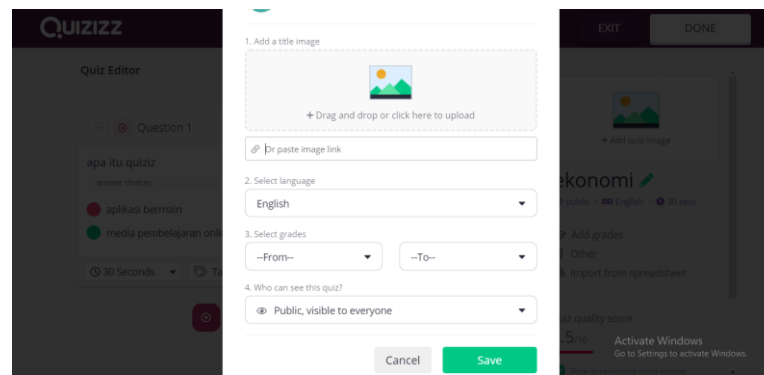
Gambar 2. 6

Gambar di atas adalah salah satu contoh jika anda menggunakan fitur “multiple choice”, maka tampilan yang keluar seperti pada gambar di atas. Yang perlu anda lakukan untuk menggunakannya hanyalah mengisi soal dan juga jawaban pada kolom yang sudah tersedia lalu memilih pilihan jawaban yang benar. Selain itu juga anda bisa memasukkan gambar bahkan audio dan video sesuai kebutuhan. Jika sudah selesai mengisi soal dan juga jawaban, maka anda klik fitur “save”.



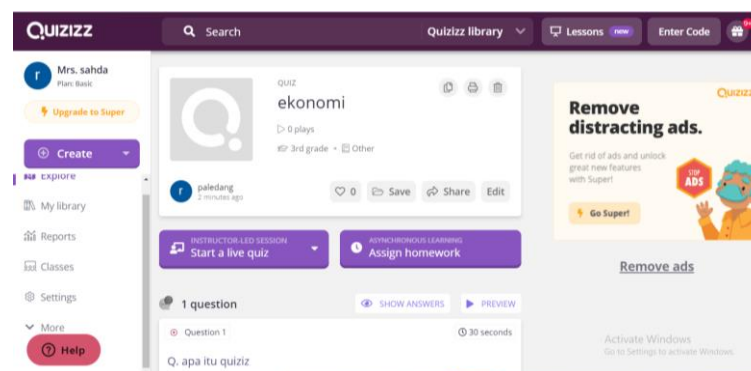
Gambar 2. 7

Setelah itu akan keluar tampilan di atas dimana gambar di atas merupakan bukti bahwa anda sudah membuat soal dan pilihan jawaban yang benar. Pada fitur inipun anda dapat mengedit kembali jika dirasa ada kesalahan dan juga anda dapat mengatur waktu pengerjaan kuis di setiap soalnya. Jika sudah maka anda dapat mengulangi langkah ini untuk melanjutkan ke nomor soal berikutnya. Jika semua soal sudah dimasukkan, maka langkah selanjutnya anda klik fitur “done” di pojok kanan atas.



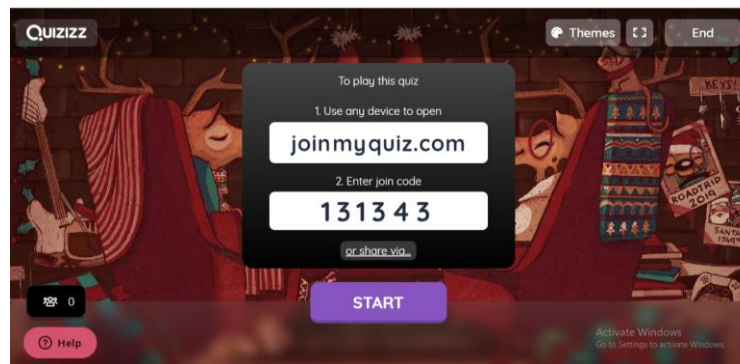
Gambar 2. 8

Setelah mengklik langkah di atas maka akan keluar tampilan seperti ini, pada langkah ini anda dapat memasukkan gambar sebagai profil kuis selain itu juga dapat mengubah bahasa dan menentukan kelas. Setelah selesai maka anda klik fitur “save”.



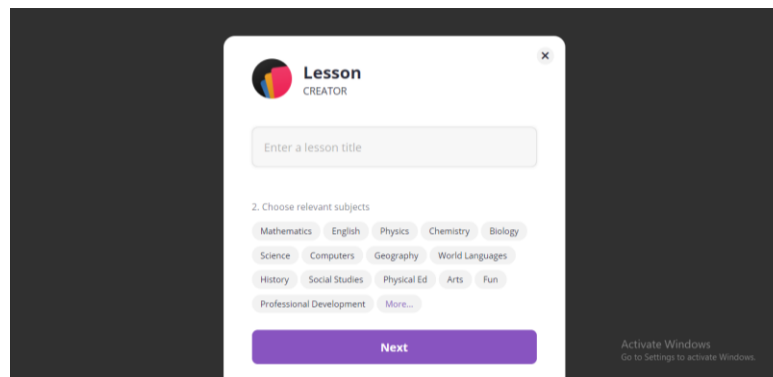
Gambar 2. 9

Jika soal sudah tersimpan sebagai kuis maka akan keluar tampilan di atas dan anda akan diberikan dua pilihan yaitu “start a live quiz” yang dapat digunakan jika anda akan melakukan kuis pada saat itu atau “assign homework” anda bisa menugaskannya berdasarkan settingan waktu yang telah ditetapkan.



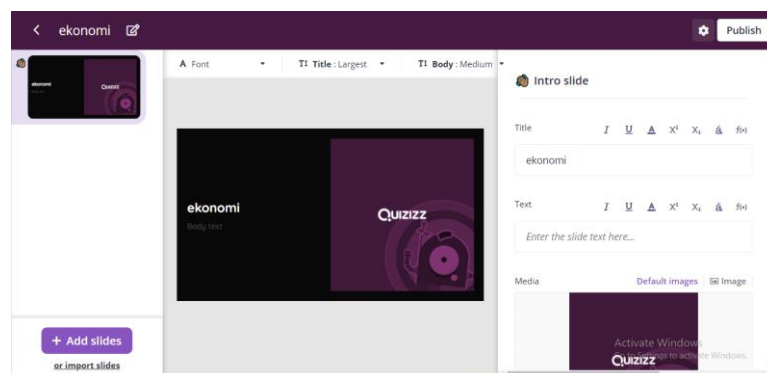
Gambar 2. 10

Jika anda memilih fitur “*start a live quiz*” maka tampilan yang akan keluar seperti di atas dan yang anda perlu lakukan hanyalah membagikan kode join kepada siswa dan menunggu semua siswa memasuki kuis.



Gambar 2. 11

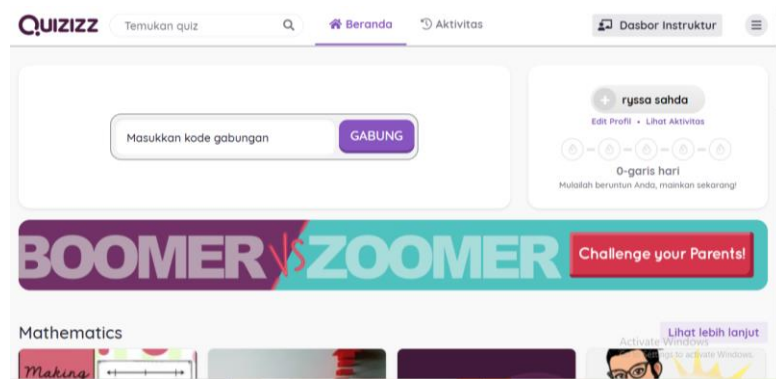
Berbeda dengan fitur “kuis”, selanjutnya jika sebelumnya anda memilih fitur “*lesson*” maka tampilan yang akan keluar seperti di atas. Anda hanya perlu mengisi judul pembelajaran dan memilih subjek yang relevan dengan pembelajaran anda, jika sudah lalu klik fitur “*next*”.



Gambar 2. 12

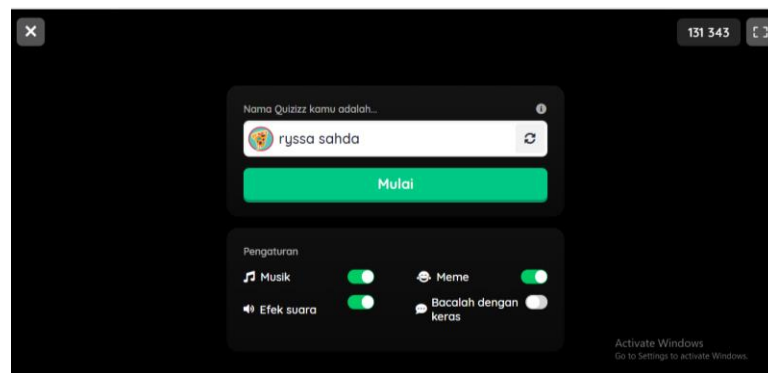
Jika anda memasuki fitur “*lesson*” maka akan keluar tampilan di atas. Untuk menggunakan fitur ini sangat mudah sama halnya dengan membuat kuis, anda hanya perlu memasukkan materi pembelajaran dan materi tersebut dapat berupa slides, gambar atau paragraph biasa. Selain itu juga kita dapat mengubah jenis font, ukuran font dan masih banyak lagi yang pastinya mudah dilakukan pada saat pengoprasiaannya.

(2) Pengguna *Quizizz* Sebagai Siswa



Gambar 2. 13

Yang pertama dapat anda lakukan jika anda seorang pengguna *quizizz* dan berperan sebagai siswa, maka anda dapat memasuki *quizizz* pada web pada situs “*quizizz join game*”, maka tampilan yang keluar seperti di atas dan yang perlu anda lakukan adalah memasukkan kode join yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.



Gambar 2. 14

Jika sudah memasukkan kode join maka akan keluar tampilan seperti di atas, anda hanya perlu mengisi nama anda lalu klik “mulai” setelah itu anda hanya perlu menunggu sampai kuis dimulai.

c) *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kusuma, Y. A (2020, hlm. 11) *quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis digital dan online yang disertai dengan fitur yang lengkap. Seperti yang kita ketahui bahwa *quizizz* itu pastinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada setiap peserta didik dan juga *quizizz* ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang memadai untuk digunakan hanya dalam satu aplikasi.

d) Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Menurut Paksi dan Lita (2020, hlm. 14-15) dalam aplikasi *quizizz* terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Lebih privat, maksud lebih privat disini artinya bahwa setiap peserta didik akan bisa mengakses kuis pada *quizizz* jika sudah mendapatkan kode digit yang diberikan oleh guru.
- b. Dapat dijadikan PR, dalam *quizizz* tidak hanya dapat dilakukan untuk melaksanakan kuis interaktif saja melainkan guru juga dapat menugaskan PR pada aplikasi *quizizz* dan batas pengerjaannya pun dapat diatur sesuai kebijakan yang dibuat oleh guru.
- c. Tidak dapat mencontek, saat melakukan kuis interaktif peserta didik tidak dapat mencontek karena pada saat proses kuis berlangsung, soal yang diberikan kepada setiap peserta didik telah diacak oleh guru. Sehingga setiap nomor soal pada setiap peserta didik akan berbeda.
- d. Mengetahui ranking, pada akhir pekerjaan, peserta didik dapat melihat dan mengetahui setiap ranking yang diperoleh oleh setiap peserta didik.
- e. Jawaban benar, tidak hanya ranking yang dapat peserta didik lihat namun juga peserta didik dapat mengetahui setiap jawaban yang benar dari soal yang sudah selesai dikerjakan.

2. Kekurangan

- a. Mengalami penurunan tingkat pada ranking, penurunan ranking dapat terjadi walaupun peserta didik sudah selesai mengerjakan soal, hal ini terjadi karena cepat atau lambatnya peserta didik menyelesaikan soal akan mempengaruhi hasil nilai yang diperoleh, jika peserta didik mengerjakan soal lebih cepat maka akan memperoleh nilai yang besar pula begitupun sebaliknya.
- b. Dipengaruhi internet yang kuat, dalam prosesnya *quizizz* akan membutuhkan koneksi internet yang kuat dan stabil terutama pada saat melaksanakan kuis interaktif, jika koneksi internet tidak stabil maka akan menghambat peserta didik dalam mengerjakan kuis.

Sedangkan kelebihan dan kekurangan *quizizz* menurut Ramadhani, R. dkk (2020, hlm. 48-49) dijelaskan sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Peserta didik yang menjawab soal dengan benar maka perolehan poinnya akan terlihat beserta dengan posisi ranking yang diperoleh.
- b. Jika soal yang dikerjakan peserta didik ternyata salah, maka jawaban yang benar akan muncul di layar *smartphone* mereka masing-masing.
- c. Tampilan *review question* akan muncul jika peserta didik sudah selesai mengerjakan soal.
- d. Setiap pertanyaan pada setiap nomor soal atau kuis peserta didik akan berbeda karena kuis atau soal telah di *setting* untuk mengacak soal.

2. Kekurangan

- a. Saat mengerjakan soal atau kuis pada *quizizz*, peserta didik dapat membuka tab baru pada *smartphone* masing-masing.
- b. Guru susah mengontrol setiap peserta didik yang membuka tab baru.

e) Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz*

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Mulyadi, dkk (2016, hlm. 45) bahwa manfaat dari media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar adalah

pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan Kartika, F (2020, hlm. 53-54) menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun, itulah mengapa aplikasi *quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu.
2. Dalam aplikasi *quizizz* terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahkan dalam *quizizz* dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema.
3. Peserta didik menjadi lebih aktif.
4. Penggunaan *quizizz* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
5. Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui *quizizz* serta *quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi.
6. *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui *quizizz*, peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya.

2. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi

Menurut Sitorus (2020, hlm. 56) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, selain itu motivasi sering disebut sebagai pendorong dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Menurut Terry dalam Oktiani (2017, hlm. 219) bahwa motivasi merupakan keinginan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat merangsang untuk melakukan suatu tindakan. Adapun pendapat lain menurut

Greenberg dan Baron dalam Oktiani (2017, hlm. 219) mendefinisikan motivasi sebagai serangkaian proses yang menggerakkan, mengarahkan serta mempertahankan perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Dan juga menurut Vroom dalam Setiani dan Priansa (2018, hlm. 133) bahwa motivasi itu mengacu kepada suatu proses yang mempengaruhi pilihan – pilihan seseorang terhadap berbagai bentuk kegiatan yang dikehendaknya.

Berdasarkan dari teori yang ada bahwa dapat disimpulkan motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu atas dasar keinginan dan kesadaran diri sendiri untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

b) Pengertian Belajar

Hamalik, O dalam Nurmala, dkk (2014, hlm. 6) menyatakan bahwa belajar merupakan tingkah laku baru yang semula tidak tahu menjadi tahu yang menimbulkan perubahan sikap, kebiasaan, keterampilan, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani. Selanjutnya menurut Suzana & Jayanto (2021, hlm. 2) bahwa belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang dibentuk dan diperoleh dari pengalaman atau pengetahuan.

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan arti dari belajar adalah suatu aktivitas guna mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang individu yang diperoleh dari pengalaman maupun pengetahuan yang akhirnya diharapkan dapat memberikan perubahan.

c) Pengertian Motivasi Belajar

Dalam (Q.S Al-Mujadalah: 11) berbunyi ayat seperti berikut:

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

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam 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 Teliti apa yang kamu kerjakan.

Dalam potongan ayat tersebut dijelaskan bahwa siapapun orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya tidak hanya di dunia tapi juga di akhirat. Dan juga pada ayat tersebut memotivasi orang-orang untuk terus menuntut ilmu yang bermanfaat dan menjadi orang-orang yang berilmu.

Menurut Sitorus (2020, hlm. 56) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, selain itu motivasi sering disebut sebagai pendorong dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar, lalu menurut Dalyono dalam Oktiani (2017, hlm. 224) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah daya pendorong dalam diri seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan dan daya pendorong tersebut dapat berasal dari dalam diri mereka sendiri dan juga dari luar. Sedangkan menurut Emda (2017, hlm. 175) bahwa motivasi belajar suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang dimana terdapat suatu dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan.

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan teori yang sudah dipaparkan di atas bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk mau belajar dan mendapatkan pengetahuan sehingga pada akhirnya akan mendapatkan hasil atau tujuan yang diharapkan.

d) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Syamsu Yusuf dalam Siahaan (2016, hlm. 4-5), motivasi belajar dapat timbul dikarenakan adanya faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa. Faktor sosial meliputi guru (penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan juga sebagai alat penilaian), konselor, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain-lain.

b. Faktor Non-Sosial

Faktor non-sosial merupakan faktor yang berasal dari keadaan atau kondisi fisik di sekitar siswa. Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat belajar) dan fasilitas belajar (sarana dan prasarana).

Berdasarkan teori dari Syamsu Yusuf maka penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu seperti lingkungan sekitar, orang-orang sekitarnya, kondisi lingkungannya sampai dengan keadaan sekitar peserta didik tersebut dapat mempengaruhi motivasi dalam belajar peserta didik itu sendiri.

e) Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat timbul dikarenakan dua faktor yaitu faktor intrinsik dan juga faktor ekstrinsik, menurut Sardiman dalam Lestari, T (2020, hlm. 6-7) motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang berfungsinya tidak perlu adanya dorongan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan mau sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang berfungsinya karena ada dorongan dari luar.

Menurut Uno, H (2016, hlm. 23) motivasi belajar timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik, di bawah ini merupakan indikator dari faktor intrinsik dan ekstrinsik:

1. Indikator Faktor Intrinsik:
 - a. adanya hasrat dan keinginan berhasil
 - b. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
 - c. adanya penghargaan dan cita-cita masa depan
2. Indikator Faktor Ekstrinsik:
 - a. adanya penghargaan dalam belajar
 - b. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
 - c. adanya lingkungan belajar yang kondusif

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam motivasi belajar timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik yang dimana jika kita uraikan terdapat beberapa indikator dari masing masing faktor intrinsik dan ekstrinsik yaitu adanya keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dalam belajar, adanya cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar dan juga lingkungan belajar yang kondusif.

3. Prestasi Belajar

a) Pengertian Prestasi

Menurut Djamaroh dalam Syafi'I dkk (2018, hlm. 118) prestasi merupakan usaha dalam belajar yang dinyatakan dalam bentuk huruf, angka bahkan kalimat yang mencerminkan hasil yang diperoleh setiap peserta didik. Sedangkan menurut Siti Pratini dalam Syafi'I dkk (2018, hlm. 118) berpendapat bahwa prestasi merupakan suatu hasil yang diraih seseorang dalam proses belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari setiap usaha yang dicapai seseorang dan prestasi ini dapat dinyatakan dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat.

b) Pengertian Prestasi Belajar

Berikut merupakan potongan ayat (Q.S Al-Alaq:1-5) :

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ , خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ , إِنْشَاءً وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ , الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ , عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-mu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhan-mulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Beberapa ulama menyampaikan bahwa dalam surat Al-Alaq merupakan dasar perintah untuk belajar dan menuntut ilmu pengetahuan. Seperti pada ayat pertama kita diperintahkan untuk membaca bukan perintah untuk shalat, puasa, zakat ataupun haji dan pada ayat ini kita juga mempelajari bahwa sebelum kita beramal atau beribadah kita wajib berilmu dan menuntut ilmu itu hukumnya wajib bagi perempuan maupun laki-laki.

Ngalim Purwanto dalam Syafi'i dkk (2018, hlm. 118) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan maksimal pada saat tertentu oleh seseorang. Pendapat lain dituturkan oleh Rosyid, dkk (2019, hlm 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai dengan perubahan yang dicapai peserta didik.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori menurut Hamalik dalam Alannasir (2016, hlm. 88) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dan merangsang kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis peserta didik.

Dapat disimpulkan berdasarkan teori diatas bahwa prestasi belajar adalah suatu pencapaian yang didapatkan seseorang karena kegigihannya dalam mendapatkan ilmu pengetahuan atau keterampilan dan biasanya ditunjukkan

dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol maupun kalimat.

c) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto dalam Ariani (2014, hlm. 2) bahwa secara garis besar prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik), kondisi psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan motivasi).
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode, media pembelajaran, sarana fasilitas sekolah serta peran guru).

Sedangkan menurut Purnaningtyas, A & Suharto dalam Syafei, A (2017, hlm. 28) bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri individu, meliputi faktor jasmaniah dan juga faktor psikologis diantaranya seperti kecerdasan baik kecerdasan intelektual maupun emosional, motivasi, minat, bakat, kecakapan dan kematangan.
2. Faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar individu seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan juga lingkungan masyarakat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar diantaranya adalah faktor jasmani, psikologis, kematangan fisik maupun psikis dan faktor lingkungan.

d) Indikator Prestasi Belajar

Syah dalam Purnaningtyas, A & Suharto dalam Syafei, A (2017, hlm. 26) mengelompokkan indikator prestasi belajar dalam tiga indikator:

1. Ranah Cipta (Kognitif), yang meliputi pengamatan, pemahaman, ingatan, penerapan, analisis dan sintesis atau menyimpulkan.

2. Ranah Rasa (Afektif), yang meliputi sambutan apresiasi atau menghargai, penerimaan, karakterisasi atau penghayatan dan internalisasi atau pendalaman.
3. Ranah Karsa (Psikomotorik), yang meliputi bertindak, keterampilan bergerak, dan kecakapan ekspresi baik secara verbal maupun non verbal.

Jadi, dalam prestasi belajar terdapat tiga indikator yaitu ranah cipta atau kognitif, ranah rasa atau afektif dan ranah karsa atau psikomotorik dan pada penelitian ini indikator yang dipakai peneliti adalah ranah cipta atau kognitif.

4. Keterkaitan antara Aplikasi *Quizizz* dengan Motivasi dan Prestasi Belajar

Berdasarkan pemaparan teori-teori di atas mulai dari aplikasi *quizizz*, motivasi belajar sampai dengan prestasi belajar, maka penulis dapat menyimpulkan keterkaitan antara aplikasi *quizizz* dengan motivasi dan prestasi belajar. Jadi keterkaitannya adalah dimana jika setiap peserta didik merasa nyaman dan merasa apa yang mereka pelajari dapat dipahami maka itu merupakan suatu keberhasilan dari seorang guru dan salah satu faktor pendukung dari keberhasilan tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan, maka dari itu seorang guru harus pandai memilih dan menggunakan media pembelajaran apa yang akan mereka gunakan seperti aplikasi *quizizz* yang dimana aplikasi tersebut memiliki banyak fitur yang memadai dan cara penggunaannya yang menarik yang disertai dengan suara dan penayangan skor secara *live* di aplikasi tersebut. Sehingga aplikasi *quizizz* ini banyak digemari peserta didik dan jika peserta didik sudah tertarik dengan pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan maka akan menumbuhkan rasa motivasi di dalam dirinya untuk terus mau belajar dari yang semula mereka mungkin malas untuk belajar tetapi karena guru mereka menggunakan aplikasi ini dan skor ditayangkan secara langsung maka peserta didik akan termotivasi untuk dapat menjadi yang paling unggul dan supaya mereka mendapatkan skor tertinggi pada penggunaan aplikasi tersebut seperti menurut Terry dalam Oktiani (2017, hlm. 219) bahwa motivasi merupakan keinginan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat merangsang untuk melakukan suatu

tindakan. Jadi, jika seorang peserta didik sudah termotivasi dan terdorong rasa ingin belajarnya maka akan berpengaruh kepada prestasi belajar peserta didik itu sendiri. Mungkin yang semula mereka hanya mendapatkan skor dibawah 70 setelah termotivasi untuk belajar mereka bisa saja meraih skor lebih besar dari sebelumnya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/ Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yoselia Alvi Kusuma (2020)	Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X Mipa di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020	SMA Masehi Kudus.	Kuantitatif dan Kualitatif	Penggunaan media <i>quizizz</i> pada kegiatan penutupan pembelajaran sudah efektif.	- Pengukuran variabel X yaitu aplikasi <i>quizizz</i> .	- Tempat. - Studi kasus mata pelajaran yang digunakan penelitian.
2.	Mar'atur Rafiqah (2013)	Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar	SMA Negeri 2 Metro	Kuantitatif	Motivasi belajar berpengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa.	- Pengukuran variabel Y ₂	- Tempat penelitian - Pengukuran variabel X

							- Jumlah variabel Y
3.	Marwan Hamid (2013)	Hubungan antara Motivasi dengan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jangka Kabupaten Bireuen	SMP Negeri 2 Jangka, Kabupaten Bireuen	Kuantitatif	Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa yang paling menentukan dibandingkan dengan faktor lainnya.	- Pengukuran variabel Y ₂	- Tempat penelitian - Pengukuran variabel X
4.	Leony Sanga Lamsari Purba (2019)	Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran <i>Quizizz</i> Pada Mata	FKIP- Universitas Kristen Indonesia	Kualitatif	Pembelajaran menggunakan <i>quizizz</i> pada mata kuliah kimia fisika I meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa pendidikan kimia	- Media pembelajaran yang diteliti yaitu <i>quizizz</i>	- Jumlah pengukuran variabel Y - Tempat penelitian - Studi kasus mata pelajaran

		Kuliah Kimia Fisika I			FKIP-UKI. Peningkatan konsentrasi belajar kimia mahasiswa sebesar 0,4 dengan kategori sedang.		
5.	Ajang Mulyadi, M. Arief Ramdhani, Defrina Sari Tilawati (2016)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi	SMA Negeri 18 Bandung	Survei Verivikatif	Penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 18 Bandung.	- Pengukuran variabel Y1	- Tempat penelitian
6.	Halimatus Solikah (2019)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi	SMPN 5 Sidoarjo Tahun	Kuantitatif	Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif quizizz terhadap motivasi	- Pengukuran variabel X - Pengukuran variabel Y1	- Tempat penelitian - Pengukuran Variabel Y2

		dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasuf Kelas VII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020			dan hasil belajar siswa		
7.	Intan Haryati (2021)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPS Kelas V MIN 1 Kota Surabaya	MIN 1 Kota Surabaya	Kuantitatif	Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar.	- Pengukuran variabel X - Pengukuran variabel Y1	- Tempat penelitian
8.	Mufida Ratnasari (2011)	Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Profesionalisme Guru Dan Penggunaan Media	Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	<i>Explanatory survey</i>	Media pembelajaran memiliki pengaruh positif dan	- Pengukuran variabel Y2	- Tempat penelitian

		Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar AKuntansi Keuangan Siswa Kelas	Swasta di Indonesia		signifikan terhadap prestasi belajar.		
9.	Inesa Tri Mahardika Pratiwi, Rini Intansari Meilani (2018)	Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa				-	-

C. Kerangka Pemikiran

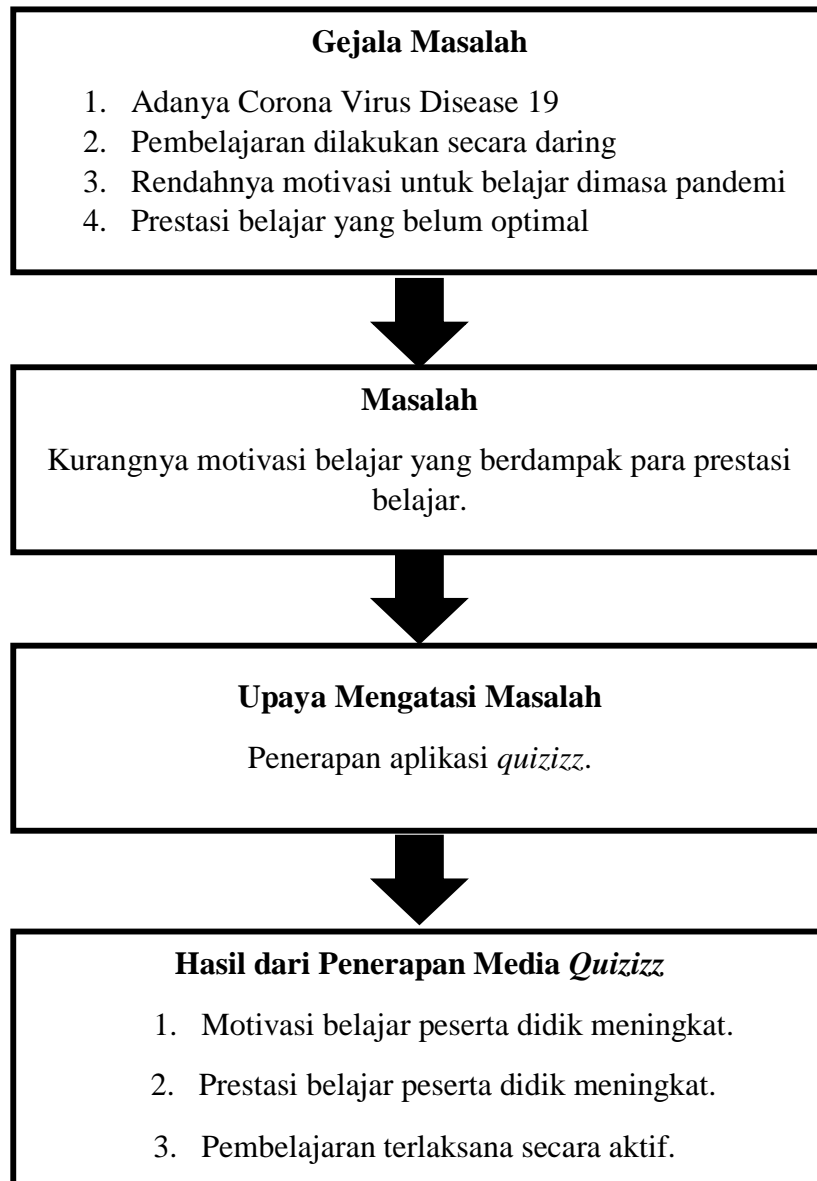
Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sangat dirasakan manfaatnya bagi manusia disetiap aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Di awal bulan Maret tahun 2020, Indonesia digemparkan dengan adanya kasus pertama *CoronaVirus Disease* (COVID-19) maka pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *CoronaVirus Disease* (COVID-19), sehingga dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring ini, memaksa tenaga pendidik khususnya untuk lebih memaksimalkan lagi dalam pemanfaatan teknologi yang ada supaya pembelajaran tetap bisa berlangsung meskipun hanya dilakukan dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran daring perlu didukung dengan kecakapan siswa dalam menggunakan teknologi dan motivasi untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar peserta didik itu penting sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar. Namun faktanya motivasi peserta didik pada saat proses pembelajaran cenderung rendah, kenyataannya yang terjadi di lapangan terlihat banyak perilaku peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, kurangnya pemahaman peserta didik terkait dengan materi pembelajaran, segan untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan terkait materi yang diberikan, masih banyaknya tugas yang tidak dikumpulkan, sering terlambat mengumpulkan tugas dan kurang terciptanya kegiatan pembelajaran secara aktif.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Menurut Slameto dalam Ariani (2014, hlm. 2) bahwa secara garis besar prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik), kondisi psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan motivasi). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode, media pembelajaran, sarana

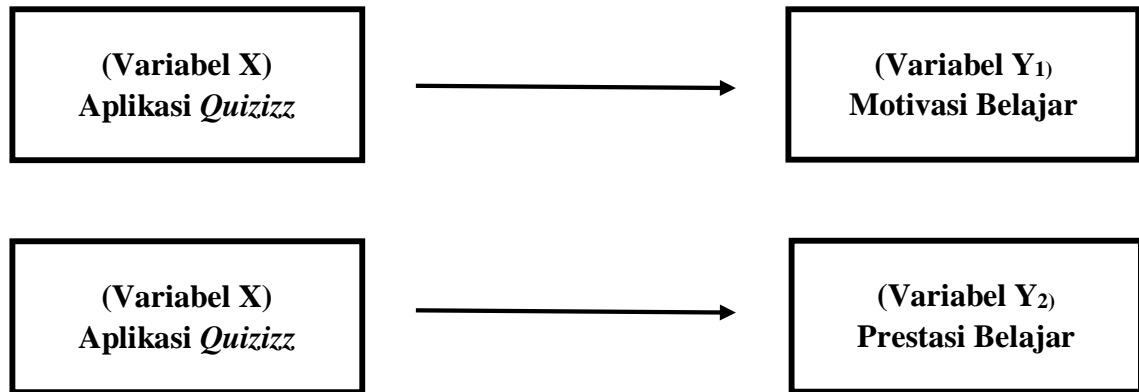
fasilitas sekolah serta peran guru). Rendahnya prestasi belajar terlihat dari nilai yang diperoleh peserta didik yang cenderung menurun.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2016, hlm. 88) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dan merangsang kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis peserta didik. Salah satu media yang menarik yang dapat dijadikan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran baik dalam hal penilaian baik penilaian harian, penilaian tengah semester maupun penilaian akhir semester yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah aplikasi *quizizz*. Menurut Ali M dalam Rafika (2021, hlm. 5) mengatakan bahwa *quizizz* yang merupakan salah satu game edukasi dapat memberikan manfaat dalam motivasi belajar yang pada akhirnya akan berdampak kepada hasil belajar peserta didik. *Quizizz* merupakan suatu platform media pembelajaran berbasis game edukasi, menggunakan *quizizz* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui *quizizz* juga, guru dapat memantau hasil pengisian soal peserta didik dan juga menggunakan media pembelajaran ini guru dapat mengatur waktu yang diberikan untuk peserta didik sehingga sekaligus dapat digunakan sebagai latihan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran serta paradigma penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 15
Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 16
Paradigma Penelitian

Keterangan:

Variabel X = Aplikasi *Quizizz*

Variabel Y1 = Motivasi Belajar

Variabel Y2 = Prestasi Belajar

—————> = Menunjukkan garis pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan prestasi belajar pada survei mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 9 Bandung.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka peneliti berasumsi bahwa:

- a. *Quizizz* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.
- b. Motivasi belajar dapat terbangun ketika peserta didik ada ketertarikan terhadap media pembelajaran yang diberikan secara tidak langsung akan meningkat pula prestasi peserta didik.
- c. Penggunaan *quizizz* akan memberikan perubahan terhadap motivasi dan prestasi belajar.

- d. Dengan *quizizz* motivasi peserta didik akan terbangun yang berdampak kepada nilai perolehan dari pembelajaran.
- e. Dengan aplikasi *quizizz* prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2020, hlm. 63) bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah pada penelitian karena penelitian ini menggunakan sampel maka terdapat hipotesis statistik. Berikut merupakan hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian ini yaitu:

Terdapat pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan terdapat pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS SMAN 9 Bandung.