

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan potensinya. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses memperoleh pengetahuan dan untuk mengembangkan kualitas diri sehingga dapat memberikan dampak positif bagi orang lain (Nurkholis, 2013). Dalam terwujudnya pendidikan yang diharapkan maka diperlukan sebuah kurikulum dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan susunan tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang mampu memfasilitasi proses kegiatan pembelajaran yang seimbang antara pendidik dan peserta didik, kurikulum 2013 ini mampu mempersiapkan peserta didik di perkembangan IPTEK dan kurikulum 2013 lebih menekankan kepada karakter peserta didik sehingga menjadi pendidikan karakter.

Salah satu jenjang pendidikan, Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan kemampuan dasar pada diri manusia, diantaranya menulis, membaca, dan menghitung yang dapat membekali peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran dan mempersiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tercapainya tujuan dalam pendidikan tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara langsung agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna, tapi tidak ada pada situasi ini.

Karena Pandemi COVID-19 ini sudah tersebar pada banyak negara di dunia, terutama pada Indonesia. Virus corona merupakan virus yang berbahaya, maka dari itu pemerintah mengimbau masyarakat untuk melakukan segala kegiatan di rumah termasuk kegiatan belajar-mengajar dalam situasi pandemic seperti ini pendidik memiliki posisi yang penting karena keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada guru dan orangtua. Karena guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di sekolah sedangkan orangtua berperan dalam pendampingan pada kegiatan pembelajaran di rumah. Maka dari itu pembelajaran di rumah membuat pendidik dan peserta didik dituntut untuk memanfaatkan teknologi yang telah berkembang untuk memudahkan proses pembelajaran, karena teknologi yang telah berkembang dapat memudahkan seseorang dalam beraktivitas salah satunya kegiatan belajar, pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada situasi

pandemic di Indonesia menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk melakukan proses pembelajaran secara online dari berbagai jenjang pendidikan, memilih media pembelajaran harus dilakukan agar situasi kegiatan belajar agar tetap aktif.

Media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran salah satu menggunakan media Quizizz yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Purba (2019) Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan dan kuis dengan visual yang menarik (Fazriyah et al., 2020). Quizizz dengan program yang bisa diakses gratis dalam bentuk aplikasi maupun web yang digunakan dalam permainan tes interaktif dan bisa digunakan untuk melakukan penilaian dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan Quizizz dapat menjadikan suatu pembelajaran yang berfokus pada peserta didik agar terlibat aktif pada saat proses pembelajaran.

Pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar yaitu pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dan menggunakan tema tertentu (Kadir & Hanun, 2014, hlm 9). Selain itu pembelajaran tematik juga bentuk yang menciptakan sebuah pembelajaran terpadu yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dan dapat memecahkan masalah yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dalam belajar secara tematik peserta didik dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Fungsi dari pembelajaran tematik yaitu sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran untuk pembelajaran (Wahidmurni, 2017, hlm:35). Salah satu kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran tematik untuk dikembangkan dan dimiliki oleh peserta didik adalah hasil belajar.

Salah satu keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari nilai hasil belajar (ulangan harian) yang didapatkan dan perkembangan karakter individu. Hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat oleh seseorang atau peserta didik selepas menyerap pengalaman belajar (Febryananda, 2019). Menurut Nursoviani (2020) hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur kemampuan peserta didik dan sebagai suatu patokan untuk mengembangkan proses pembelajaran. Hasil belajar yaitu sebuah prestasi yang didapatkan oleh peserta didik setelah proses kegiatan belajar-mengajar yang disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dapat dinyatakan dalam sebuah symbol, huruf maupun sebuah kalimat. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari usaha yang telah dilakukannya untuk menambah informasi, pengetahuan maupun pengalaman peserta didik, melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat mengukur sejauh mana kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik dan dapat menentukan hal-hak apa saja yang

dilakukan kedepannya agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal (Anastasia Nandhita Asriningtyas, dkk. 2018). Untuk memperoleh hasil belajar maka seseorang harus belajar terlebih dahulu karena belajar merupakan penguasaan terhadap kebiasaan, minat bakat, persepsi, jenis-jenis keterampilan, keinginan dan harapan, bukan hanya sekedar penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja akan tetapi harus dapat memahami materi pembelajarannya (Rusman, 2017:2019). Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar-mengajar, dalam proses tersebut pendidik tidak hanya menyampaikan materi tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara mengvaluasi hasil belajar-mengajar sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi pelajaran yang telah disampaikan (Sudjana, 2005:22).

Selain itu terdapat Ciri-ciri hasil belajar adalah peserta didik yang sudah mampu mengendalikan dan mengontrol dirinya terutama atas apa yang telah dicapainya sehingga peserta didik dapat menyadari adanya perubahan tingkah laku yang telah terjadi pada dirinya yang menuju ke arah kemajuan seperti pengetahuan dan keterampilan yang meningkat setelah mereka mengikuti proses belajar. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk bisa belajar sendiri dan dapat mengembangkan kreativitasnya (Aan Anisah & Ezi Nur Azizah, 2016). Menurut Dimiyati & Udjiono, (2013) menyatakan proses pembelajaran lebih efektif apabila peserta didik terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memperoleh pemahaman dari pembelajaran yang dilakukan serta dapat mempertinggi hasil belajar, keberhasilan pembelajaran yang efektif salah satunya dipengaruhi oleh adanya suatu media pembelajaran. Hasil belajar yang kurang terjadi karena proses pembelajaran yang tidak melibatkan peserta didik dan hanya berpusat pada guru, materi yang disampaikan bersumber pada guru, materi yang disampaikan bersumber dari buku saja dan tidak menggunakan media saat penyampaian materi (Abdullah, 2014). Menurut Djamarah (2011:15) ciri-ciri belajar sebagai berikut: 1) perubahan yang terjadi secara sara. 2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional. 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. 4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. 5) perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. 6) perubahan mencakup seluruh aspek.

Menurut Rusman (2014:219) Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hasil belajar terdapat ranah belajar yaitu Menurut Moore (dalam Homroul Fauhah & Brillian Rosy, 2021).

1. Ranah Kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif meliputi penerimaan, menjawab dan menentukan nilai.

3. Ranah Psikomotorik meliputi fundamental movement (gerakan dasar), generic movement (gerakan umum), ordinative movement (gerakan koordinatif), dan creative movement (gerakan kreatif).

Maka dapat disimpulkan bahwa ranah pembelajaran mempunyai 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik.

Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Irwitadia Hasibuan, 2015) menyebutkan terdapat enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

1. Pengetahuan (knowledge) adalah kemampuan untuk menghafal, mengingat, atau mengulangi informasi yang pernah diberikan.
2. Pemahaman (comprehension) adalah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.
3. Aplikasi (application) adalah kemampuan menggunakan informasi, teori, dan aturan pada situasi baru.
4. Analisis (analysis) adalah kemampuan mengurai pemikiran yang kompleks dan mengenai bagian-bagian serta hubungannya.
5. Sintesis (synthesis) adalah kemampuan mengumpulkan komponen yang sama guna membentuk satu pola pemikiran yang baru.
6. Evaluasi (evaluation) adalah kemampuan membuat pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Rancamanyar 02 dan SDN Ranca Panjang khususnya di kelas tinggi ada beberapa permasalahan yang dapat ditemukan oleh peneliti yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran yang di berikan oleh guru. Untuk lebih meyakinkan lagi tentang permasalahan yang muncul di kelas tersebut. Maka ditindak lanjuti secara formal melalui pra survey. Berdasarkan hasil pra survey tersebut, diperoleh data hasil belajar di kelas tinggi yang berupa rata-rata nilai hasil ulangan harian secara umum masih di bawah nilai KKM (75) demikian hasil belajar masih tergolong rendah seperti tampak table di bawah ini.

Tabel 1.1 Nilai KKM

Nilai KKM	Kriteria
85 – 95	Baik
75 – 84	Cukup
65 – 74	Kurang
0 – 65	Sangat kurang

Kebanyakan nilai hasil belajar peserta didik dibawah nilai KKM (75) sehingga nilai yang didapatkan oleh peserta didik rata-rata nilainya 75 kebawah dengan nilai yang didapatkan dari hasil belajar (ulangan harian) untuk pemahaman peserta didik, peserta didik yang masih kurang dari nilai kkm maka dapat dinyatakan belum berhasil untuk pencapaian pembelajaran

nilai tersebut. Penyebab rendah nilai di bawah kkm salah satunya karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, pentingnya media pembelajaran Menurut Kemp & Dayton dalam Kurnia Dewi (2017) menjelaskan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran adalah membuat pembelajaran dapat lebih menarik. Maksudnya dengan media yang kita gunakan dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan warna-warna yang beragam dari media yang kita gunakan, waktu pelaksanaan pembelajaran akan lebih singkat dengan menggunakan media pembelajaran karena kita tidak perlu menjelaskan terlalu panjang sehingga dapat membuat peserta didik membosankan, membuat pembelajaran lebih interaktif dengan media yang menarik peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses kegiatan pembelajaran dapat lebih ditingkatkan karena peserta didik dapat merasakan lebih menyenangkan saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran, dan peran guru berubah menjadi kearah yang lebih positif dengan artian guru tidak hanya menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar. Apalagi didalam masa pandemic penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti media Quizizz amat diperlukan karena untuk merangsang gairah peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dalam pembelajaran apapun baik dalam konteks luring maupun daring penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan pemahaman peserta didik yang luas. Salah satu solusi untuk menciptakan suasana tersebut peneliti mencoba menyarankan kepada guru untuk menggunakan media Quizizz. Media Quizizz merupakan media berdasar permainan yang efektif sehingga dapat memotivasi dan diminati oleh peserta didik sehingga mereka dapat terlibat langsung dan dapat tertarik saat mengerjakan latihan soal dan kuis sehingga dapat memperoleh hasil yang di harapkan. Penggunaan media Quizizz sangat mudah dengan membuat kuis interaktif yang sudah dibuat dan terdapat jawabannya yang memiliki 4-5 pilihan jawaban dengan soal pilihan ganda jawaban tersebut sudah termasuk jawaban yang benar, media Quizizz juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan yang sesuai dengan keinginan sendiri, bila kuis tersebut sudah selesai atau sudah jadi, kita dapat membagikannya kepada peserta didik dengan membagikan link dan memasukan kode 6 digit yang dihasilkan sebelum gabung kedalam kuis tersebut.

Dalam implementasinya pertama peserta didik ditugaskan untuk melakukan latihan di dalam kelas dengan menggunakan gadget mereka masing-masing. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya aplikasi Quizizz ini memiliki permainan seperti tema, dan music yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Selain implementasi penggunaan aplikasi Quizizz terdapat keunggulan dari aplikasi Quizizz ini selain dapat

digunakan untuk evaluasi didalam kelas aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengerjakan Pekerjaan rumah (PR) selain itu peserta didik satu dengan peserta didik lainnya tidak dapat mencontek atau meniru jawaban karena soal yang ada di dalam aplikasi Quizizz yang diberikan dapat berbeda atau diacak sehingga satu peserta didik dengan peserta didik lainnya tidak sama nomor pertanyaan dan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan ranah kognitif yang dimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi (Rosita Dwi Anggraeni & Fitri Nurjanah. 2016). Dari hal tersebut media Quiziz dapat mempermudah proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang mendukung, pada pembelajaran tematik dengan memanfaatkan media teknologi, media Quizizz ini peserta didik dapat lebih mengerti dan dapat mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Meskipun media ini sangat inovatif tetapi aplikasi ini juga memiliki kelemahan dari Aplikasi Quizizz yakni jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah karena jaringan yang tidak stabil, akan menjadi kendala atau permasalahan bila peserta didik yang terlambat bergabung sehingga kemungkinan tidak bisa mengikutinya (Unik Hanifah Salsabila, dkk. 2020). Walaupun kelemahan ada tapi tidak sebaik keunggulannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta didik (SDN Rancamanyar 02)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran selama ini guru masih menggunakan metode ceramah.
2. Masih banyak guru kurang memiliki kemampuan menggunakan media teknologi.
3. Hasil belajar peserta didik yang masih relative rendah dalam pembelajaran dengan rata-rata dibawah KKM (75).
4. Peserta didik yang jarang masuk sekolah
5. Guru sering marah di kelas
6. Peserta didik yang takut sama gurunya
7. Peserta didik sering tidur dikelas
8. Guru acuh kepada peserta didiknya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan. agar penelitian lebih terfokus tidak meluas dari pembahasan maka penelitian ini membataskan ruang lingkup penelitian pada pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Rancamanyar 02

Dengan batasan ini penulis mengambil batasan masalah dari identifikasi masalah dengan sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.
2. Masih banyak guru kurang memiliki kemampuan menggunakan media teknologi
3. Hasil belajar peserta didik yang masih relative rendah dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Rumusan Umum :
Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Quiziz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (pada guru yang melaksanakan tugas di masa pademi) SDN Rancamanyar 02 ?
2. Rumusan Khusus:
 - 2.1 Bagaimana Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Quizizz?
 - 2.2 Bagaimana Pemahaman Guru Tentang Konsep Media Quizizz?
 - 2.3 Bagaimana Langkah-langkah Penggunaan Media Quizizz?
 - 2.4 Bagaimana Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media Quizizz?
 - 2.5 Adakah Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Tujuan Umum:
Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quiziz terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Rancamanyar 02.
2. Tujuan Khusus :
 - 2.1 Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media Quizizz.
 - 2.2 Untuk mengetahui konsep media Quizizz.
 - 2.3 Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media Quizizz.
 - 2.4 Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media Quizizz.
 - 2.5 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengaruh penggunaan media quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik (sdn dikecamatan baleendah) diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis maupun dari segi praktis :

1. Manfaat teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi baru dalam perkembangan teknologi khususnya didunia pendidikan dalam

menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, serta dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dan diharapkan dengan penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) di masa pandemic Covid-19.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan informasi tambahan dalam upaya meningkatkan profesionalisme khususnya dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui perbaikan proses pembelajaran dan memberikan masukan tentang penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dan hasil belajar peserta didik yang baik.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menyalurkan ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

e. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan bahan masukan dalam penyusunan skripsi ataupun proposal pada suatu hari dan dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya sehingga semakin banya yang membaca maka akan semakin meningkatkan kemampuan dalam diri seseorang.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Media Quizizz adalah aplikasi media pembelajaran berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan dan kuis dengan visual yang menarik (Fazriyah et al., 2020). Quizizz merupakan media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game edukasi yang dapat digunakan untuk kuis interaktif dan dapat diakses secara gratis di web melalui elektronik seperti handphone, laptop, computer dll untuk menyelesaikan kuis tersebut. Quizizz suatu

platform digital untuk membantu peserta didik memahami suatu yang dibaca dengan cara menyenangkan dengan menggunakan gadget atau handphone dengan beberapa fitur yang menarik perhatian peserta didik antara lain adanya pilihan untuk mengaktifkan instrument latar belakang saat mengerjakan latihan soal, ada feedback saat menjawab betul atau salah yang berbeda dan terdapat leader board yang menunjukkan peringkat peserta didik berdasarkan skor yang berhasil dicapainya. Selain itu terdapat fitur tambahan dapat diaktifkan oleh guru untuk menambah keseruan dan minat peserta didik di sekolah dasar seperti reward mengerjakan kembali soal yang salah apabila berhasil menjawab beberapa soal lainnya dengan berturut-turut.

Terdapat langkah-langkah penggunaan media Quizizz yaitu ketika dipapan tools aplikasi Quizizz kemudian search dan sign up bisa menggunakan e-mail, klik teacher jika ingin login sebagai guru kemudian masukan identitas diri sendiri dengan e-mail, pilih continue kemudian klik lets create a quiz, kemudian guru mengisi soal-soal seperlunya pada kolom dalam mengisi soal guru harus memiliki jawaban yang benar dengan klik salah satu bentuk bulatan pada kolom, guru juga harus mengatur waktu yang sesuai dengan tingkat kesulitan pada soal, jika sudah selesai maka pilih save atau simpan, jika soal sudah semua diisi maka klik finish quiz, kemudian akan muncul tampilan Quiz detail (atur kelas berapa, mata pelajaran) lalu klik save details, selanjutnya klik start a live quiz untuk dibagikan kepada peserta didik, pilih classic, klik continue, pilih or share via, klik copy link setelah itu bagikan ke peserta didik ketika peserta didik sudah bergabung kedalam quiz maka guru pilih start untuk memulai evaluasi setelah peserta didik selesai mengerjakan evaluasi dengan waktu ditentukan sebelumnya belum habis maka guru bisa klik end untuk mengakhiri quiz, kemudian akan muncul hasil evaluasi peserta didik guru bisa mengunduh hasil tersebut dengan klik download, kemudian simpan di folder laptop atau handphone.

Selain langkah penggunaan media Quizizz memiliki keunggulan dari aplikasi Quizizz ini selain dapat digunakan untuk evaluasi didalam kelas aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengerjakan Pekerjaan rumah (PR) selain itu peserta didik satu dengan peserta didik lainnya tidak dapat mencontek atau meniru jawaban karena soal yang ada di dalam aplikasi Quizizz yang diberikan dapat berbeda atau diacak sehingga satu peserta didik dengan peserta didik lainnya tidak sama nomor pertanyaan dan aplikasi Penggunaan Quizizz sebagai bentuk latihan soal inovasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada zaman ini.

2. Hasil Belajar merupakan dasar untuk mengukur kemampuan peserta didik dan sebagai suatu patokan untuk mengembangkan proses pembelajaran. sebuah prestasi yang didapatkan oleh peserta didik setelah proses kegiatan belajar-mengajar yang disertai dengan suatu

pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dapat dinyatakan dalam sebuah symbol, huruf maupun sebuah kalimat dan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang tersebut melakukan sesuatu yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Winkel (Dalam Teni Nurrita, 2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan Taksonomi Bloom Hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, ranah kognitif terdiri 6 aspek yaitu ranah ingatan(C1), pemahaman(C2), penerapan(C3), analisis(C4), sintesis (C5) dan penilaian (C6). Menurut Gagne dan Brings (dalam Teni Nurrita, 2018) hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Ranah kognitif dapat diukur dengan hasil ulangan peserta didik seperti ulangan harian yang dimana nilai tersebut hasil dari pemahaman dan ingatan pada saat pembelajaran. hasil belajar dapat dikatakan baik apabila hasil belajar diatas nilai rata-rata, nilai rata-rata yang sangat baik yaitu nilai diatas 80 apabila hasil belajar yang dikatakan kurang yaitu nilai rata rata yang dibawah 75 karena nilai kkm yaitu 75 sehingga bila peserta didik mendapatkan nilai di bawah 75 maka peserta didik tersebut dapat hasil belajarnya kurang atau tidak tuntas.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami penyusunan skripsi, maka sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. Merupakan pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. Merupakan landasan teori yang membahas tentang kajian teori, kajian penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB III. Merupakan metodologi penelitian yang membahas tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, definisi operasional dan indikatornya, instrument penelitian, uji instrument, Teknik analisis data.

BAB IV. Laporan hasil penelitian, terdiri dari gambaran lokasi penelitian, analisis data, dan pemahaman hasil penelitian.

BAB V. Merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN