

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

a. Definisi Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian belajar yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Guru memiliki peranan penting dalam aktivitas mengajar dan menjalin komunikasi yang baik serta ilmu yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Menurut ahli psikolog, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik Slameto (2003, hlm. 2).

Adapun beberapa definisi belajar menurut para ahli antara lain dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menurut Sudjana (1996), yang dikutip oleh (Agus, 2010, hlm. 7) dalam buku *Evaluasi Pembelajaran*, belajar adalah “suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar”.
2. Soemanto (2006, hlm. 35) juga mengemukakan bahwa, belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil. Oleh karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

3. Menurut (Hakim, 2009, hlm. 1) Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan.
4. Menurut (Djamarah, 2008, hlm. 13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.
5. Menurut (Winkel, 2004, hlm. 53) adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.
6. Menurut (Hamdani 2017, hlm. 30) belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu ditandai dengan bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut (Sangidu (2004, hlm. 14) metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memulai pelaksanaan suatu kegiatan penilaian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Selanjutnya, Salamun *dalam* (Sudrajat (2009, hlm. 7) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara untuk mencapai hasil pembelajaran disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah. Hal ini berarti bahwa pemilihan metode pembelajaran itu harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran.

3. Blended Learning

a. Pengertian Blended Learning

Istilah *blended learning* berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*, *blended* artinya campuran atau perpaduan. Sedangkan *learning* artinya mempelajari atau pengetahuan atau pembelajaran. Dari kedua unsur kata tersebut dapat diketahui bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran campuran atau tepatnya adalah pembelajaran yang mencampurkan atau memadukan beberapa model dalam satu pelaksanaan pembelajaran. Perpaduan atau kombinasi *blended learning* dari berbagai pembelajaran itu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada peserta didik dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi (Antony dkk., 2004, hlm 4).

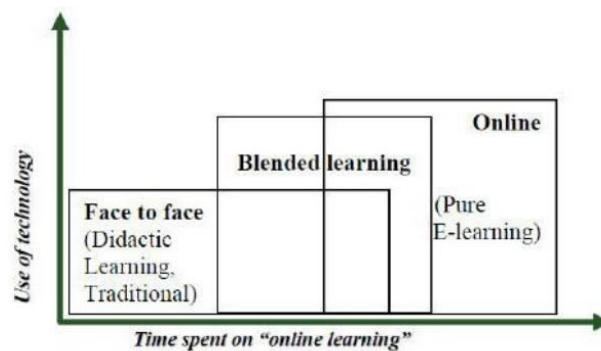
Blended learning adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran di mana instruksi yang disampaikan melalui campuran pembelajaran *online* dan tradisional yang dalam pelaksanaannya di pimpin oleh pengajar atau instruktur. Tujuan pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar dapat belajar dengan mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat (Dwiyoga, 2018, hlm. 60).

Menurut Graham *dalam* (Kuntarto dkk., 2016), pola pembelajaran *blended learning* mempunyai dua tipe lingkungan pembelajaran, yakni ada lingkungan pembelajaran tatap muka secara tradisional (*traditional face to face learning environment*) yang masih digunakan di daerah perdesaan dan *distributed learning environment* yang sudah mulai berkembang seiring dengan teknologi-teknologi baru yang memungkinkan perluasan untuk mendistribusikan komunikasi dan interaksi atau yang biasa disebut dengan pola pembelajaran *e-learning*.

Pembelajaran *blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris dan Australia, di kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Begitu juga di Indonesia sudah ada beberapa Universitas yang menerapkan pola pembelajaran *blended learning* ini. Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan kombinasi berbagai bentuk alat pembelajaran misalnya kombinasi *real time* perangkat lunak, program pembelajaran berbasis *web online* dan

aplikasi lainnya yang mendukung pada lingkungan belajar dan pengetahuan manajemen sistem (Dwiyoga, 2018, hlm. 61). Pembelajaran *blended learning* perpaduan antara *online*, tatap muka dan mandiri yang dipandu oleh mentor, guru atau dosen dengan pembelajaran yang terstruktur.

Pembelajaran berbasis *blended learning*, di samping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga metode pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, *blended*, dan *online* (Widiara, 2020, hlm. 62).



Gambar 2.1 Konsep *Blended Learning*

Sumber : (Heinze & Procter, 2004)

Menurut Driscoll *dalam* (Ali & Angela, 1997) mengidentifikasi empat konsep pembelajaran *blended learning* yaitu:

- a. Menggabungkan atau mencampur mode teknologi yang berbasis web misalnya kelas virtual langsung, pembelajaran kolaboratif, *streaming* video, audio dan teks.
- b. Menggabungkan pendekatan pedagogis misalnya kognitivisme, konstruktivisme, behaviorisme, untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa penggunaan teknologi.
- c. Menggabungkan segala bentuk teknologi pembelajaran misalnya video tape, CD-ROM, pelatihan berbasis *web* film dengan dipimpin instruktur tatap muka.
- d. Mencampur atau memadukan teknologi pembelajaran yang sebenarnya untuk menciptakan efek pembelajaran dan kerja yang harmonis.

Komposisi *blended learning* yang sering digunakan yaitu dengan pola 50/50, dalam alokasi waktu yang tersedia 50% tatap muka 50% pembelajaran online, juga ada pula yang menggunakan pola 75/25, artinya 75% pertemuan tatap muka 25% pembelajaran *online*, dan ada juga yang menerapkan 25/75, 25% menggunakan

pembelajaran tatap muka 75% menggunakan pembelajaran *online* (Dwiyoga, 2018, hlm.80).

Penggunaan pola tersebut tergantung dari analisis kompetensi yang dibutuhkan, mulai dari tujuan mata pelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik dan kemampuan peserta didik dan sumber daya yang tersedia. Namun pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran yaitu penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik efektif dan efisien.

Menurut Ruchi *dalam* (Rohman, 2020, hlm. 39). Dalam menggabungkan pola pembelajaran online dengan tatap muka yang disebut dengan *blended learning* berbeda dengan model pembelajaran lainnya. *blended learning* juga mempunyai karakteristik tertentu diantaranya:

- a. Proses pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran, gaya pembelajaran serta penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi.
- b. Perpaduan antara pembelajaran mandiri via *online* dengan pembelajaran tatap muka dengan peserta didik serta menggabungkan pembelajaran mandiri.
- c. Pembelajaran didukung dengan pembelajaran yang efektif dari cara penyampaian, cara belajar dan gaya pembelajarannya.
- d. Dalam *blended learning* orang tua dengan guru juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran peserta didik, guru merupakan fasilitator sedangkan orang tua sebagai motivator dalam pembelajaran anaknya.
- e. Peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik dengan sesama, peserta didik mempunyai waktu banyak dan dapat melakukan *feedback*, peserta didik juga dipandu dengan baik serta peserta didik belajar dengan atmosfer yang ideal.

Dengan pembelajaran *blended learning* menjadikan peserta didik dapat belajar dan mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun ketika tersambung dengan jaringan internet. Keunggulan metode pembelajaran *blended learning* yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk 2 kali belajar, yaitu belajar mandiri dan belajar dengan pendidik (Rusman dkk., 2011, hlm. 292), peserta didik lebih bebas mengkaji materi sendiri dengan adanya materi yang dapat diakses secara *online*, guru dapat mengontrol dengan baik kegiatan belajar yang

dilaksanakan di luar kelas, peserta didik dapat membaca materi dan mengerjakan tugas sebelum pembelajaran dimulai, guru dapat memberikan materi tambahan secara *online*, pelaksanaan penilaian harian, pemberian tugas dan pemberian hasil tes dapat dilakukan dengan efisien (Husamah 2014, hlm. 35). Selain itu dengan pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik bahkan dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Nande & Irman, 2021).

Terdapat kekurangan *Blended Learning* salah satunya yaitu : tidak semua peserta didik memiliki fasilitas yang sama, jika sarana dan prasarananya tidak mendukung akan sulit diterapkan, minimnya pengetahuan guru maupun peserta didik dalam menggunakan teknologi. Adapun strategi yang dapat diterapkan untuk meminimalisir kelemahan *blended learning* di atas adalah memanfaatkan sarana dan prasarana dan juga fasilitas secara berkelompok (Husamah, 2014, hlm. 37).

4. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. *Quizizz* memiliki tampilan yang cukup menarik perhatian dari penggunaannya dan memiliki beragam fitur-fitur yang menarik untuk dapat digunakan di dalam membantu kegiatan belajar mengajar (Meilovamerry, 2020, hlm. 624). *Quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila kuis sudah jadi, kita dapat membagikannya kepada peserta didik, dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk di bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh

melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti sistem pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Utami dkk., 2019, hlm. 225).

Dengan adanya kompetisi berlomba-lomba untuk belajar mendapat nilai yang terbaik diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung melalui penerapan media yang tepat, yakni media aplikasi *quizizz* pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *game quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau proses dalam mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. *Game quizizz* dapat membantu motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik Noor, 2020 dalam (Nuramanah dkk., 2020, hlm. 120).

Quizizz merupakan sebuah *web-tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke peserta didik agar peserta didik dapat login ke kuis tersebut. *Quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Guru dapat melacak berapa peserta didik yang sudah menjawab pertanyaan dan pertanyaan yang belum dijawab oleh peserta didik. Selain itu guru dapat mendownload statistik hasil belajar peserta didik dalam bentuk *Ms. Excel* yang ada di aplikasi *quizizz*. *Quizizz* juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah peserta didik dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja, selain untuk memberikan kuis atau soal, *quizizz* juga mengeluarkan fitur baru yaitu untuk membuat materi pembelajaran serupa dengan PPT yang dapat diakses secara *online* oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih *fleksibel* dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat mengatur waktu pekerjaan rumah tersebut akan berakhir. *Game quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*,

yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019, hlm. 33). Implementasi menggunakan *game quizizz* peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *game quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di dalam kelas, peserta didik dapat melihat hasil peringkat mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau pengunduh hasil belajar peserta didik ketika kuis selesai. Kemudian guru dapat mengevaluasi kinerja peserta didik. *Game quizizz* dapat membantu motivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Kelebihan Aplikasi *Quizizz*

Ada lima manfaat utama aplikasi *quizizz*, menurut antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika peserta didik menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal, kemudian peserta didik mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana peserta didik menjawab kuis tersebut salah, akan muncul jawaban yang benar, agar peserta didik dapat mengoreksi mandiri jawaban yang salah.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, akan di tampilkan di *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap peserta didik mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

c. Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu waktu bermasalah.

2. Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru, itu artinya peserta didik dapat masuk dengan mudah menggunakan halaman lain untuk mencari jawaban.
3. Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang mulanya dapat mendapatkan peringkat atas, dapat mengalami kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung.

d. Manfaat Aplikasi Quizizz

Menurut (Abyadh 2022, hlm. 47) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media *quizizz* selain membantu peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah dijelaskan. Selanjutnya dapat memunculkan rasa kompetisi di antara peserta didik, sehingga membuat peserta didik menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik didalam kelas. Peserta didik yang memperoleh nilai akan ditampilkan pada layar setelah peserta didik selesai menjawab setiap soal. Aplikasi *quizizz* tidak hanya menyediakan permainan individu melainkan menyediakan model permainan berkelompok, dengan model permainan belajar kuis secara berkelompok, peserta didik dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal kuis tersebut.

e. Langkah-langkah Pembuatan Kuis Quizizz

Langkah-langkah pembuatan kuis *quizizz* (Agustina & Indra, 2019, hlm. 5) menjelaskan ada beberapa langkah-langkah membuat kuis di aplikasi *quizizz* yaitu:

1. Klik *open quiz creator*.
2. Masukkan nama kuis yang akan dibuat.
3. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
4. Masukkan gambar jika diperlukan dalam kuis.
5. Selesai, klik *save*.
6. Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.
7. Dan jawaban dapat berupa *multiple choice* atau uraian.
8. Klik *live game*.
9. Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan diacak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar.

10. Jika sudah selesai, tekan *proceed*. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik *join.quizizz.com* di *browser* gawainya.

Menurut (Salsabila dkk., 2020, hlm. 169) menyebutkan beberapa langkah-langkah pembuatan kuis di aplikasi *quizizz*, yaitu:

1. Masuk ke www.quizizz.com.
2. Klik tulisan *login*
3. Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa *username* email, dan *password*
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
6. Muncul tampilan "*Let's Create a Quiz*"
7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Bahasa Indonesia
8. Kemudian klik *save*
9. Muncul tampilan selanjutnya, klik *create new question*
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia. "*Write Question Here*", lalu masukan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom *answer option 1*, *answer option 2*, dan seterusnya.
11. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar.
12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal.
13. Klik *save*.
14. Apabila telah selesai menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
15. Kemudian, akan muncul tampilan *quiz* detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditunjukkan), lalu klik *save details*.
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
17. Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*proceed*".
18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
19. Kemudian membuka / <http://quizizz.com/admin>.

Cara Mengerjakan Kuis

1. Peserta didik membuka link <https://join.quizizz.com>
2. Peserta didik memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “*Proceed*”.
3. Peserta didik memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “*start*” .
4. Peserta didik mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).

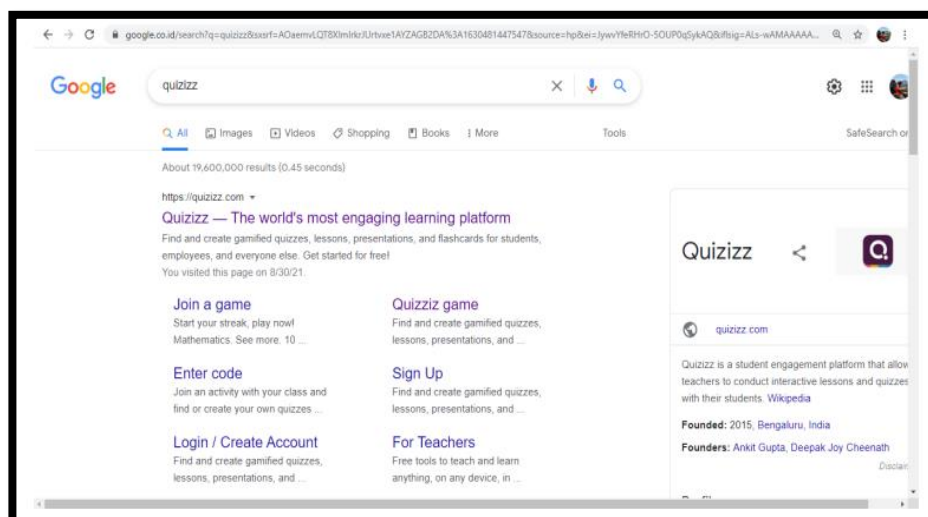
Keterangan Kuis

1. Setiap peserta didik selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ *correct*.
3. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

f. Fitur-Fitur Membuat Quizizz

a. Fitur Membuat Kuis Quizizz

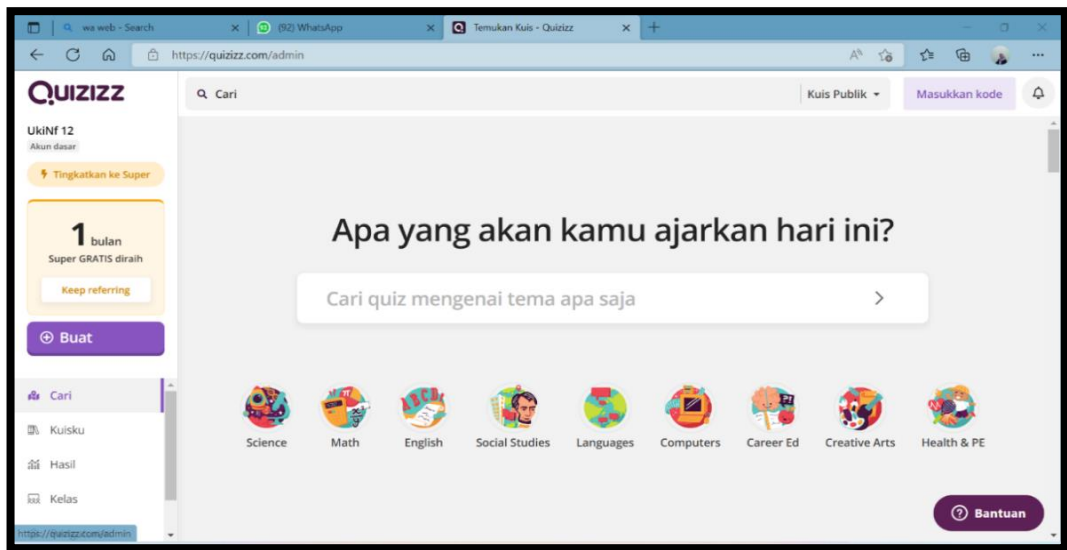
1. Masuk ke Dalam Google



Gambar 2.2 Tampilan Awal

Sumber : Dokumen Pribadi

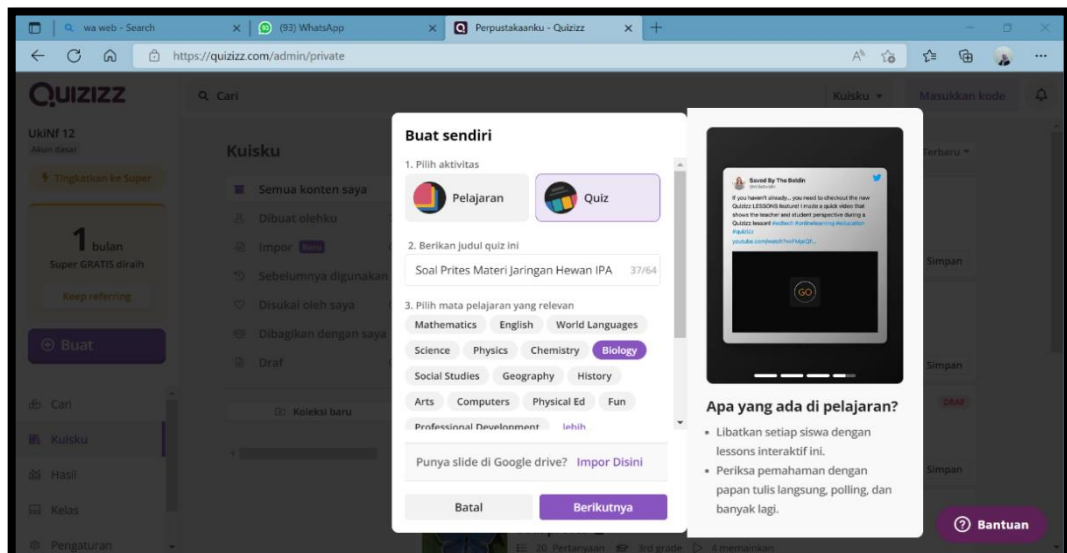
2. Masuk Aplikasi Quizizz



Gambar 2.3 Tampilan Awal *Quizizz*

Sumber : Dokumen Pribadi

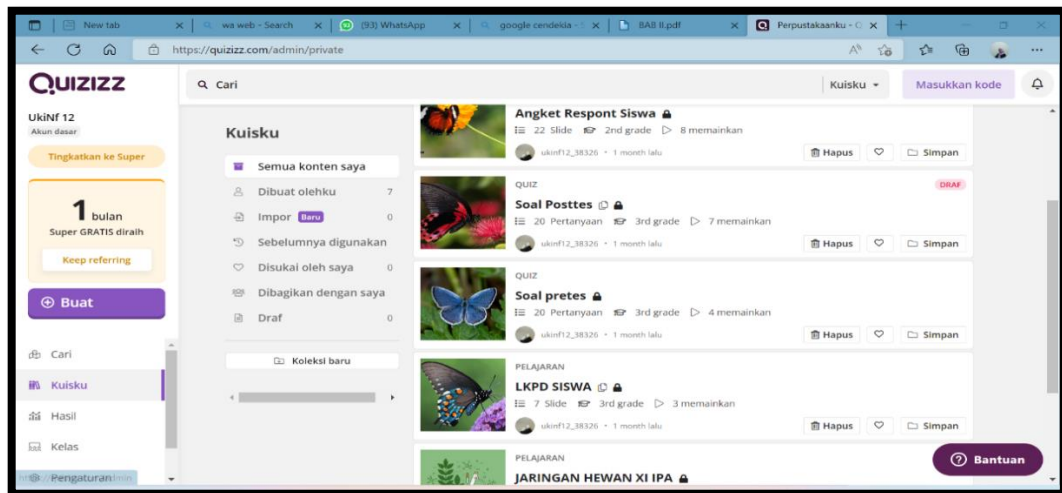
3. Klik untuk Memilih Membuat kuis



Gambar 2.4 Tampilan Memilih Kuis

Sumber : Dokumen Pribadi

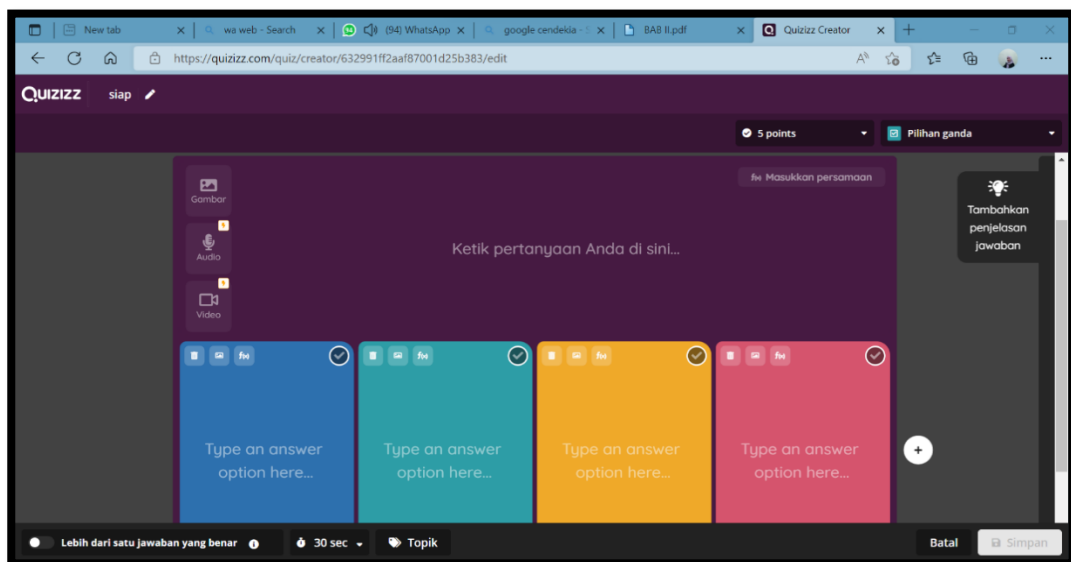
4. Tampilan Hasil Pembuatan Kuis



Gambar 2.5 Hasil Pembuatan Kuis

Sumber : Dokumen Pribadi

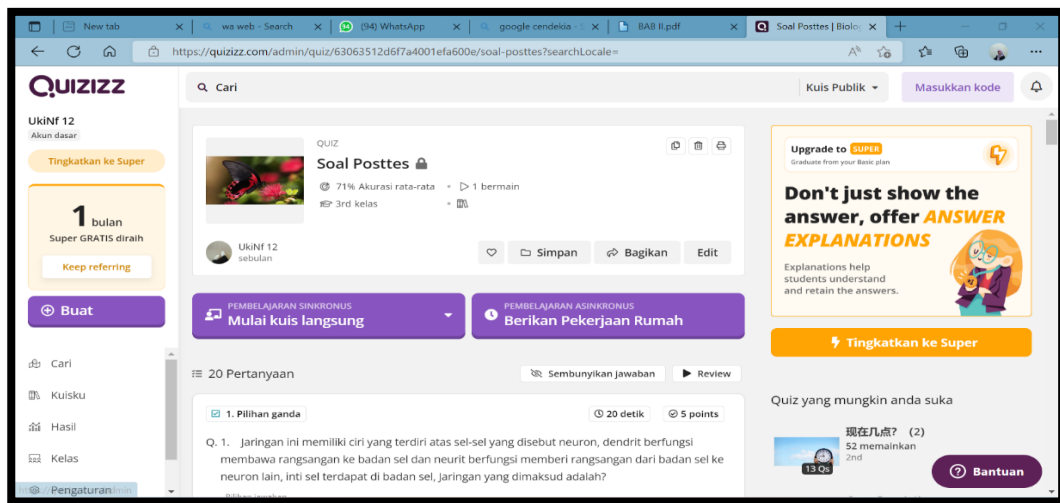
5. Tampilan untuk Membuat Pertanyaan



Gambar 2.6 Tampilan untuk Membuat Pertanyaan

Sumber : Dokumen Pribadi

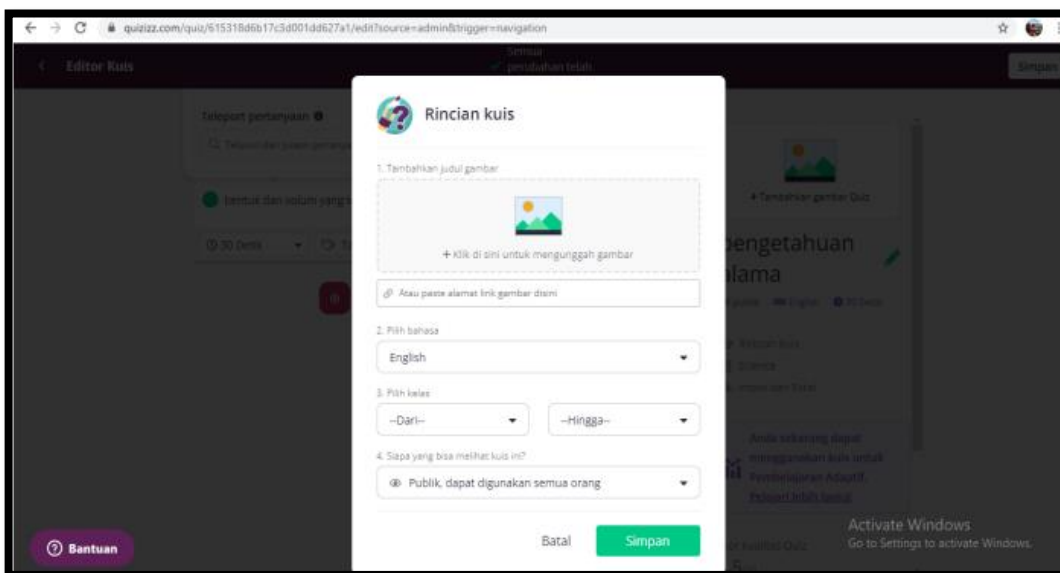
6. Tampilan Contoh Soal



Gambar 2.7 Tampilan Contoh Soal

Sumber : Dokumen Pribadi

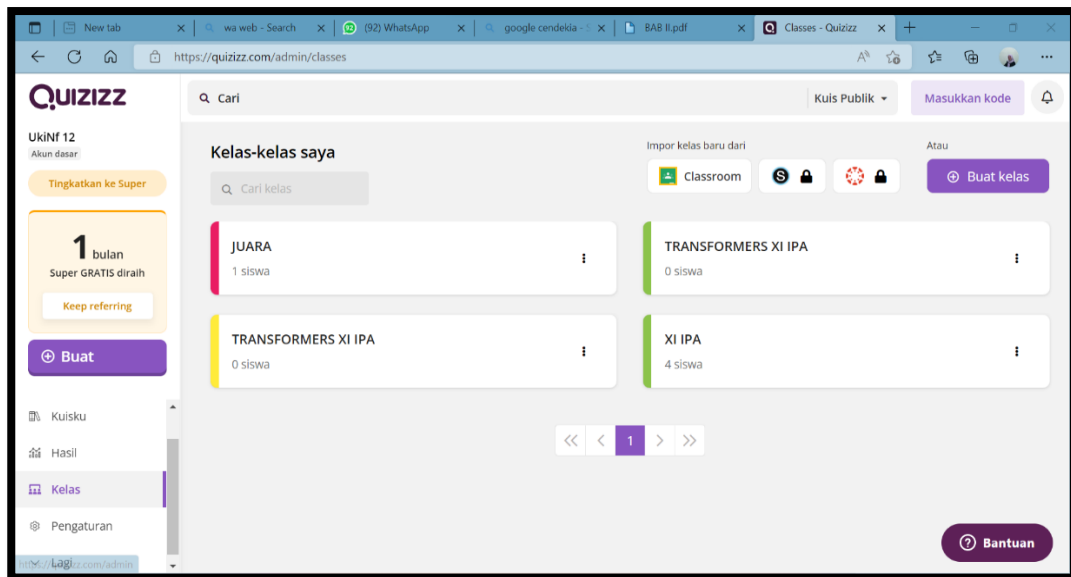
7. Tampilan untuk Member Nama Kuis



Gambar 2.8 Tampilan untuk Member Nama Kuis

Sumber : Dokumen Pribadi

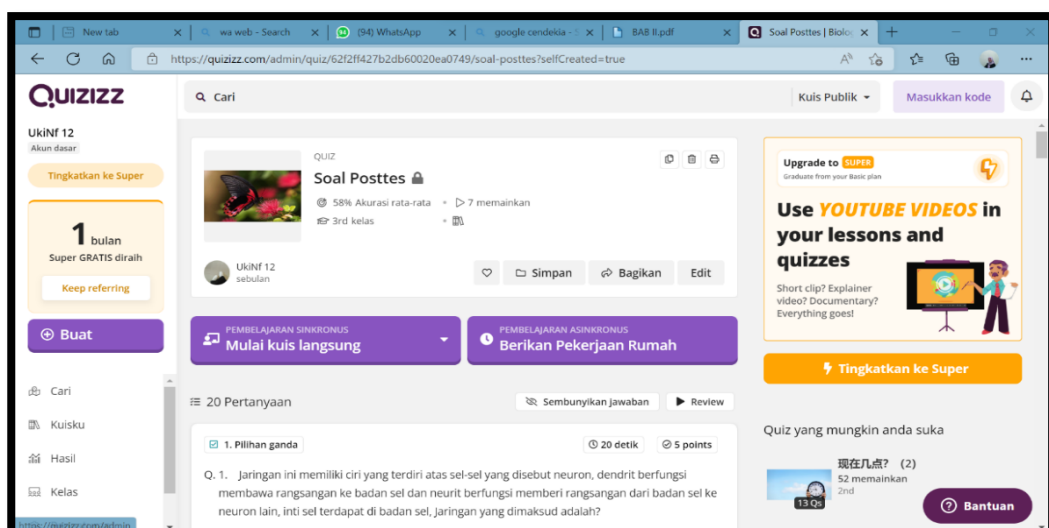
8. Tampilan Membuat Kelas



Gambar 2.9 Tampilan Membuat Kelas

Sumber : Dokumen Pribadi

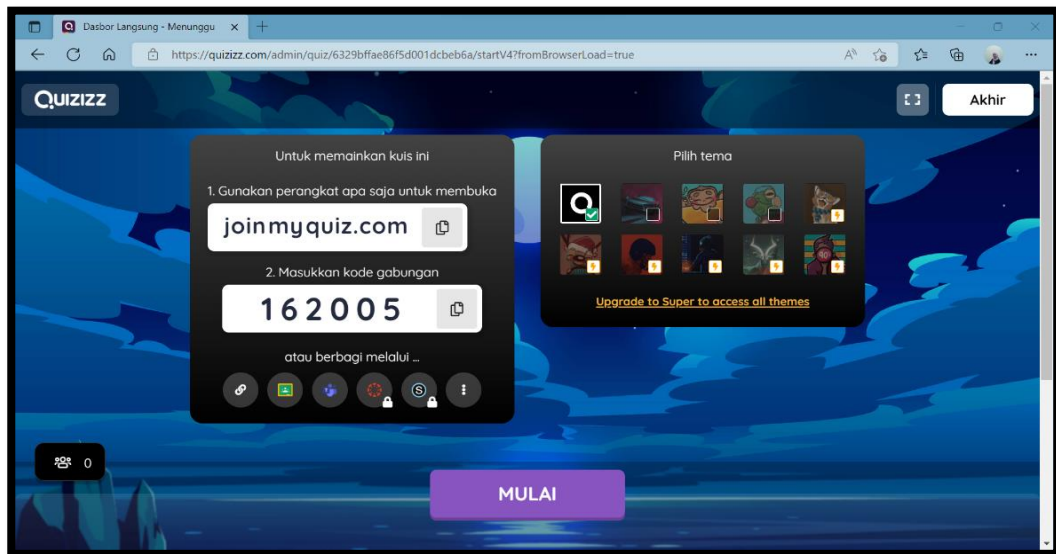
9. Tampilan untuk Memberi Kuis Atau Pekerjaan Rumah



Gambar 2.10 Memberi Kuis Atau Pekerjaan Rumah

Sumber : Dokumen Pribadi

10. Tampilan Alamat Web untuk Memulai

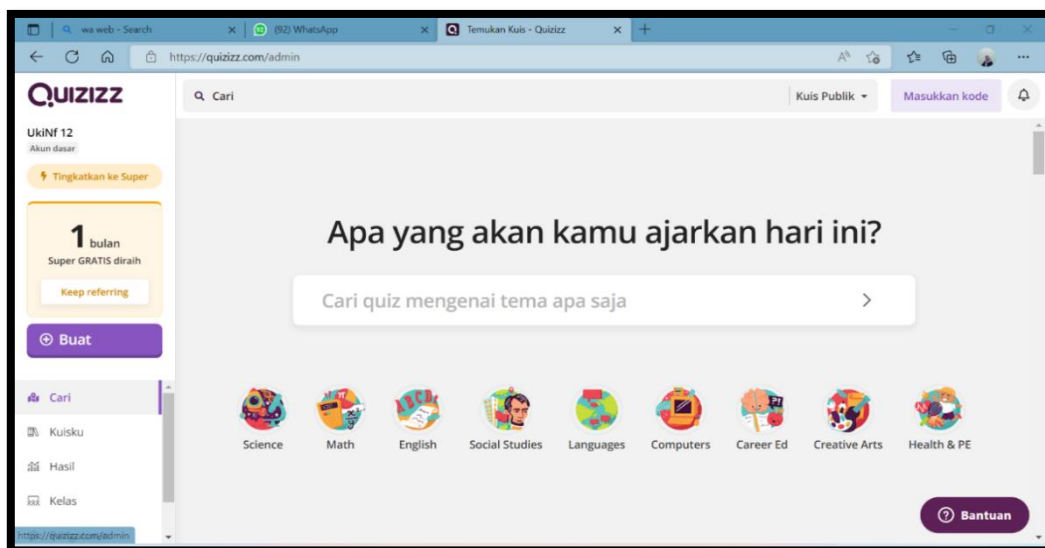


Gambar 2.11 Tampilan Alamat web untuk memulai kuis

Sumber : Dokumen Pribadi

b. Fitur Membuat *Power Point Quizizz*

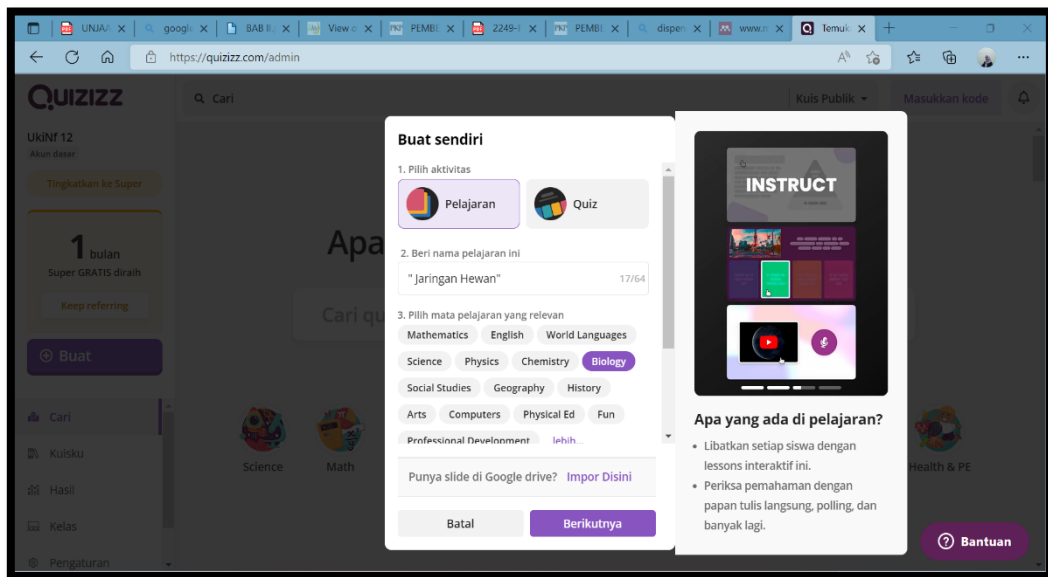
1. Kita Masuk ke dalam Aplikasi *Quizizz* Kemudian Kita Klik “Buat”.



Gambar 2.12 Tampilan Awal *Quizizz*

Sumber : Data Pribadi

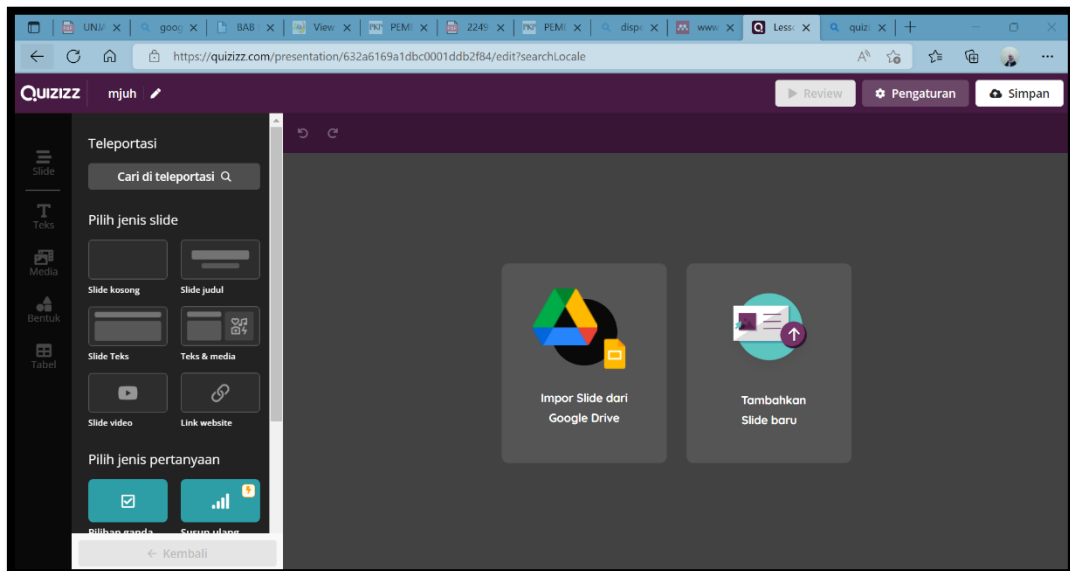
2. Pilih Aktivitas, Kemudian Klik “Pembelajaran”.



Gambar 2.13 Tampilan Pilihan Aktivitas

Sumber : Data Pribadi

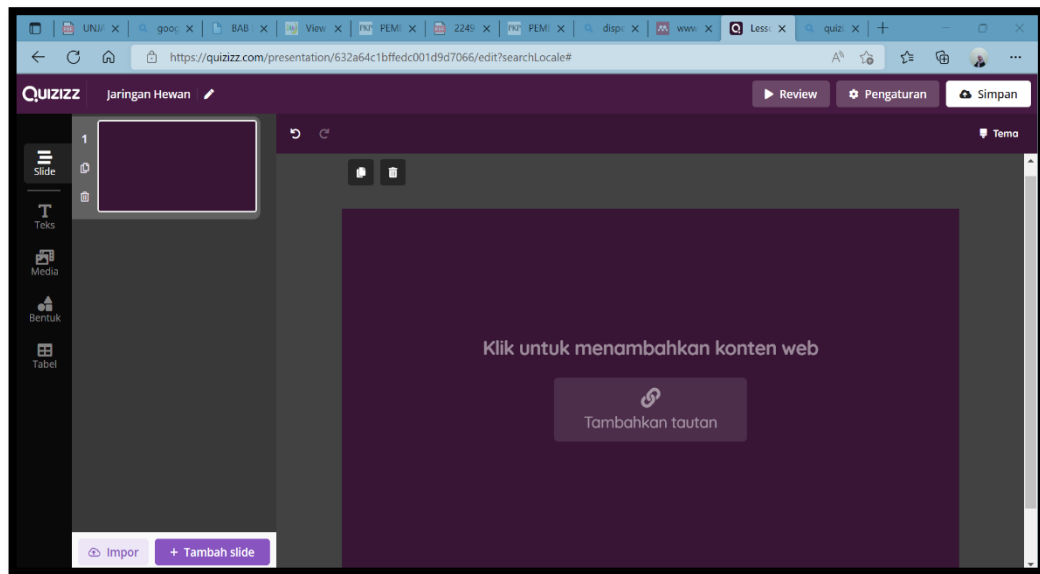
3. Pilih Klik “Tambahkan Slide Baru”



Gambar 2.14 Tampilan Tambahkan *Slide* Baru

Sumber : Data Pribadi

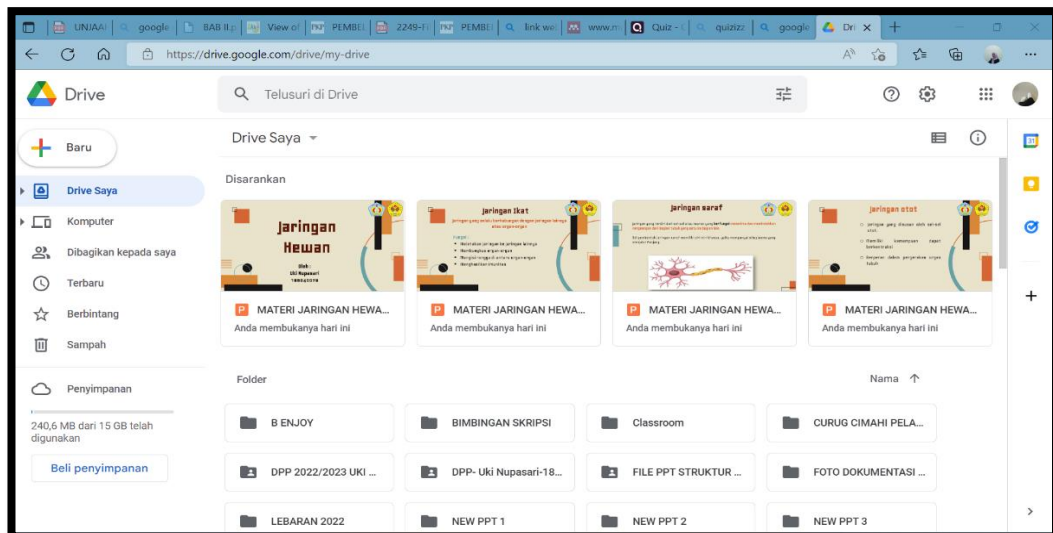
4. Pilih Jenis *Slide* Kemudian Klik “*Link Website*”



Gambar 2.15 Tampilan *Slide Web Quizizz*

Sumber : Data Pribadi

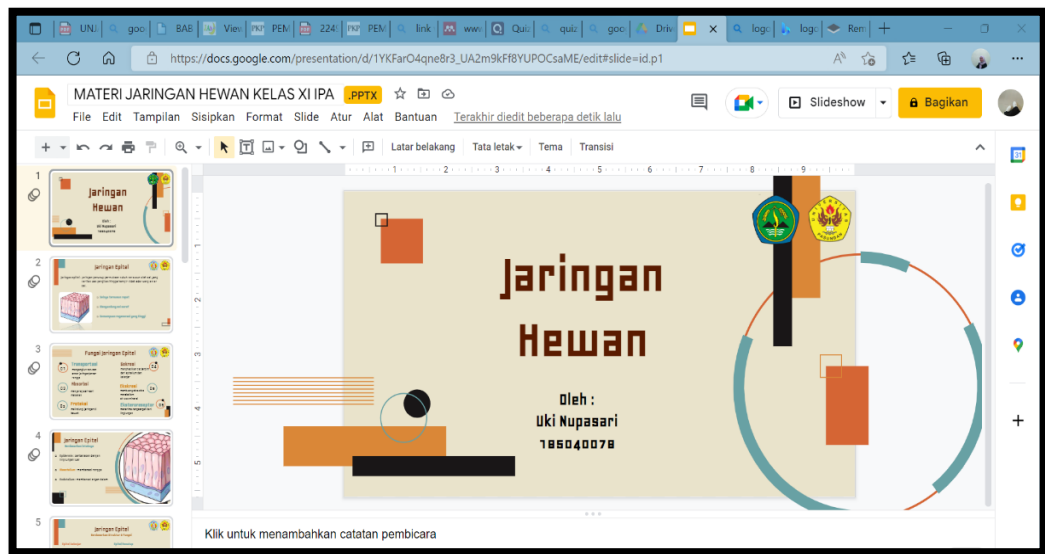
5. Kemudian Kita Masuk “*ke dalam Google Drive*”, Lalu Upload PPT yang Sudah dibuat ke dalam *Google Drive*”.



Gambar 2.16 Tampilan *Google Drive*

Sumber : Dokumen Pribadi

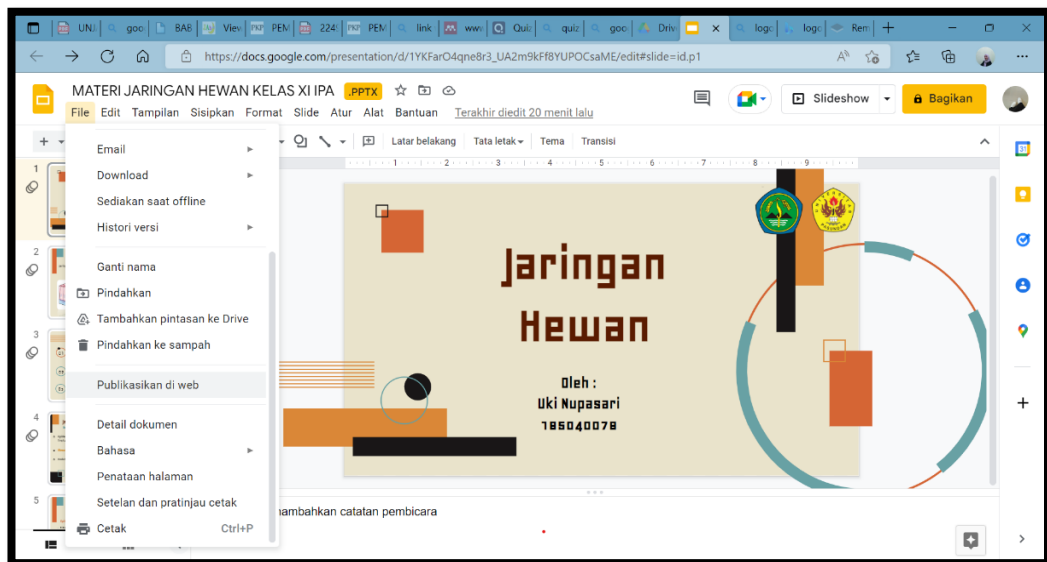
6. Kemudian Klik “PPT yang Telah Di *Upload* ke dalam *Google Drive*”.



Gambar 2.17 Tampilan PPT yang Telah Di *Upload* ke Dalam *Google Drive*

Sumber : Dokumen Pribadi

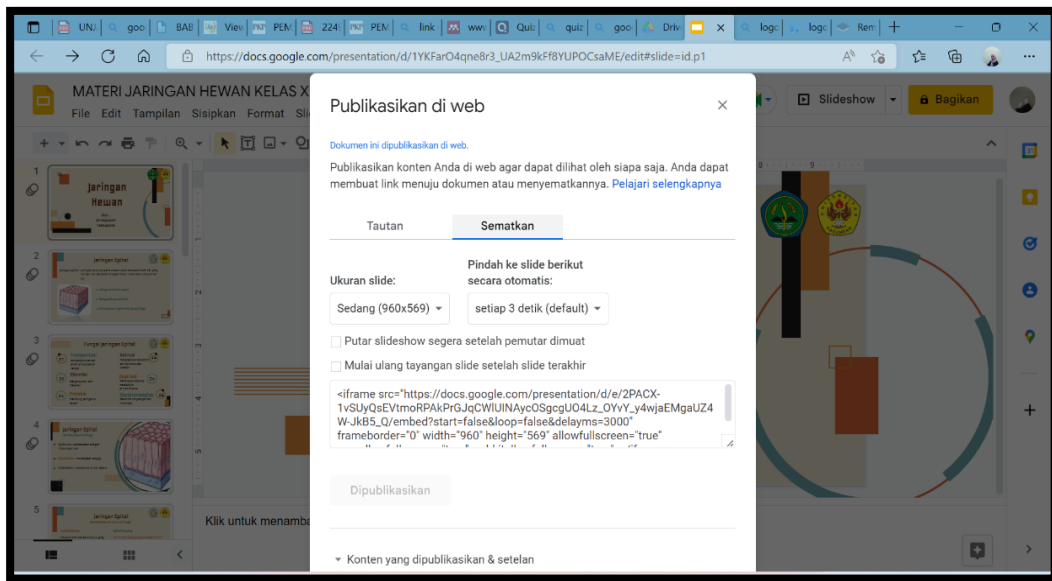
7. Pilih “*File* Kemudian Pilih *Publikasikan di Web*”.



Gambar 2.18 Tampilan *Publikasikan di Web*

Sumber : Data Pribadi

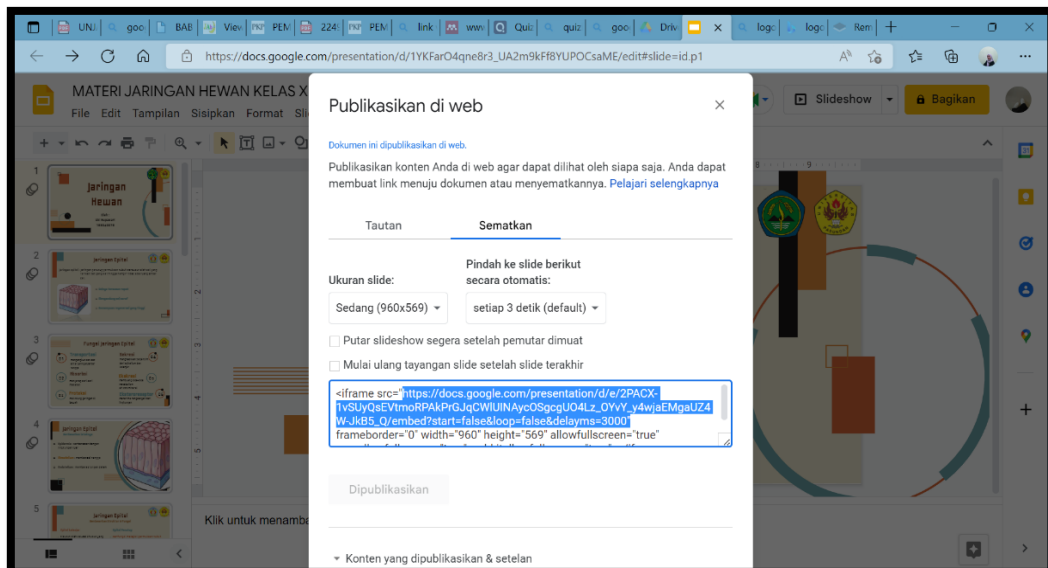
8. Kemudian Pilih “Sematkan”.



Gambar 2.19 Tampilan Pilihan Sematkan

Sumber : Dokumen Pribadi

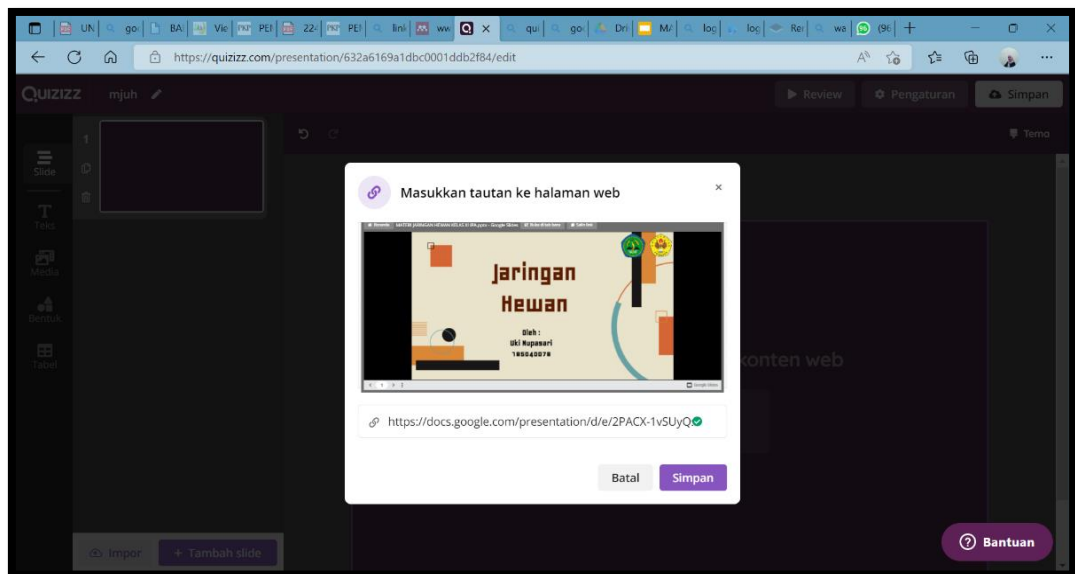
9. Lalu Pilih “Salin Link”.



Gambar 2.20 Tampilan Salin Link

Sumber : Dokumen Pribadi

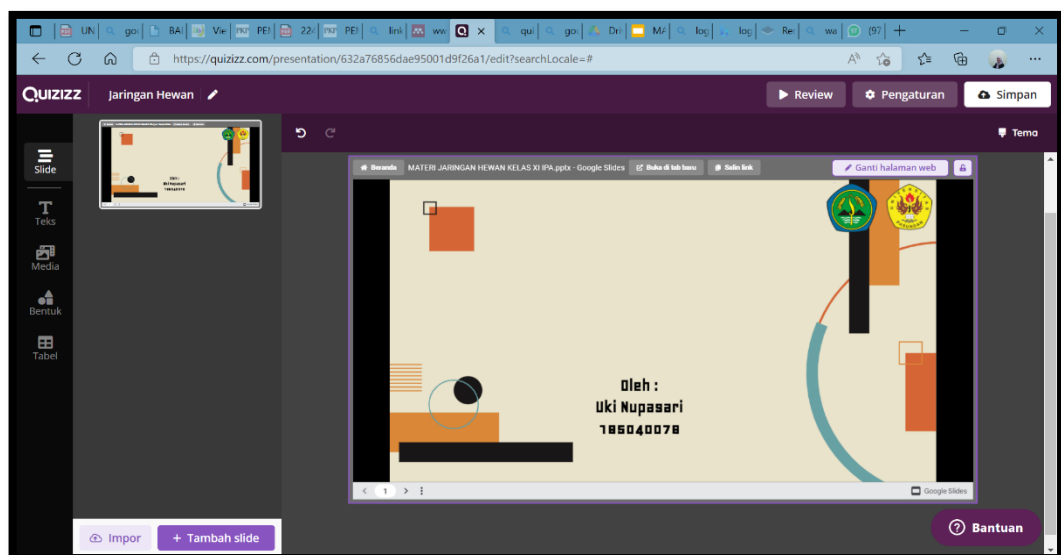
10. Kemudian Masuk ke Layar Awal Tampilan *Slide* Web PPT *Quizizz*, Lalu Masukkan Tautan ke Halaman Web.



Gambar 2.21 Tampilan Masukkan Tautan ke Halaman Web

Sumber : Data Pribadi

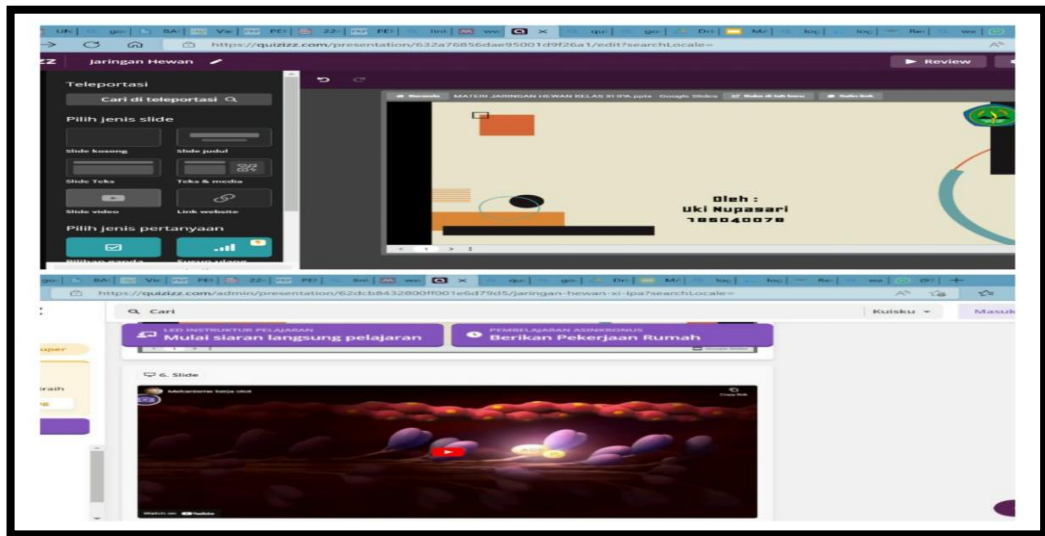
11. Tampilan Awal PPT Setelah Tautan Dimasukan ke dalam Halaman Web



Gambar 2.22 Tampilan Awal PPT

Sumber : Dokumen Pribadi

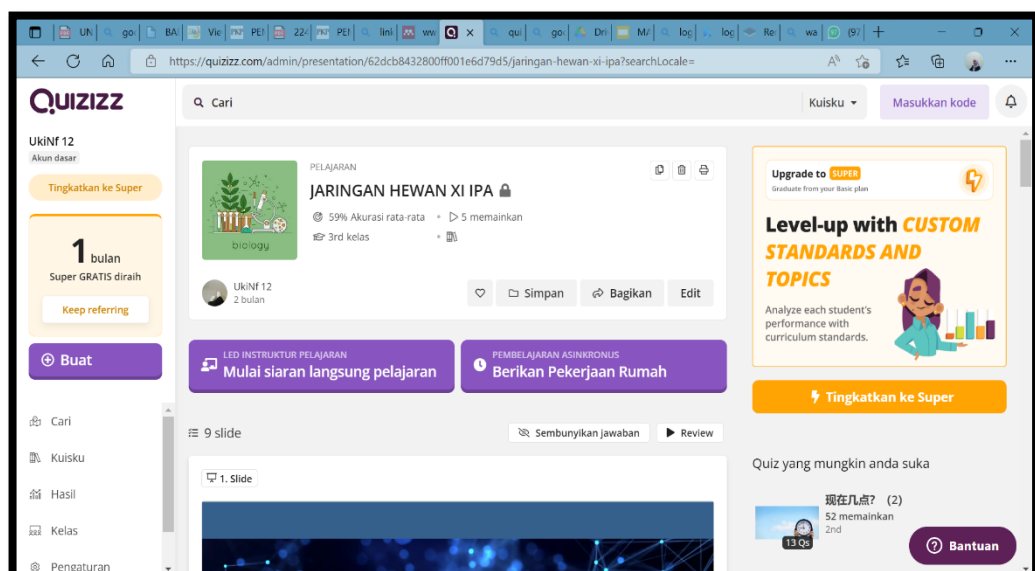
12. Jika Ingin Menambahkan *Video*, Klik “*Link Video* Kemudian Salin *Link Video* dari *Youtube*”.



Gambar 2.23 Tampilan slide *video* PPT

Sumber : Dokumen Pribadi.

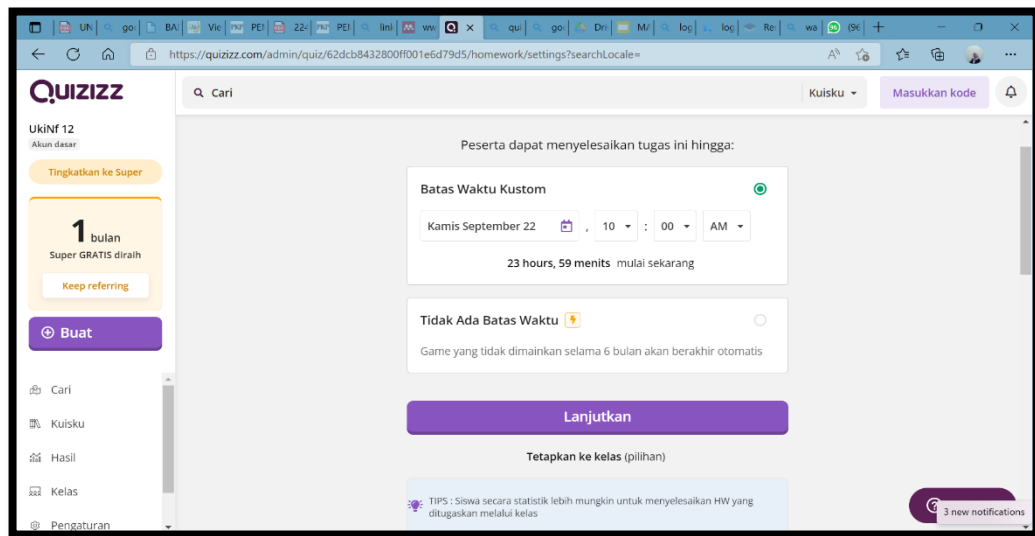
13. Kemudian Klik “*Berikan Pekerjaan Rumah*”.



Gambar 2.24 Tampilan Simpan Sebagai Pekerjaan Rumah

Sumber : Data Pribadi

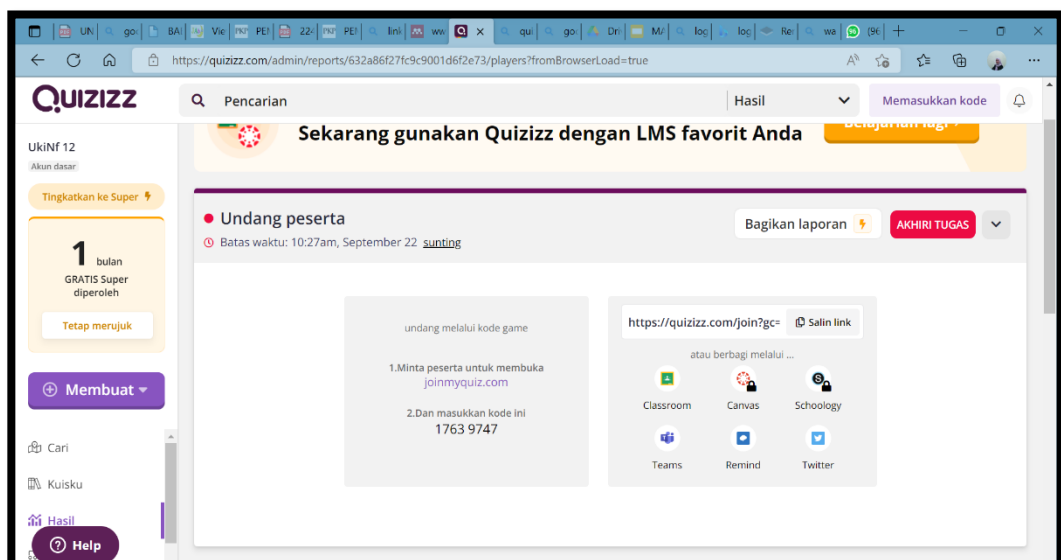
14. Kemudian Atur Batas Waktu yang ditentukan, Lalu Klik Lanjutkan



Gambar 2.25 Tampilan Pengaturan Batas Waktu Mengakses PPT *Quizizz*

Sumber : Data Pribadi

15. Lalu “Kode Akses Masuk ke dalam PPT *Quizizz* siap untuk dibagikan Kepada Peserta Didik”.



Gambar 2.26 Tampilan Kode Akses PPT *Quizizz*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik secara keseluruhan setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Suprijono, 2009: hlm. 6). Hasil belajar bukan hanya dilihat dari salah satu aspek potensial kemampuan saja, tetapi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya Sudjana (2009, hlm. 22). Hasil belajar yaitu segala sesuatu yang dapat dicapai dan hasilnya maksimum dari usaha belajar yang diperoleh dengan teliti dalam belajar (Nasution, 2008, hlm. 43). (Hamdani, 2011, hlm. 138) menyatakan bahwa hasil adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan baik secara individual maupun kelompok. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai dan hasilnya maksimum sesuai dengan usaha belajar yang dikerjakannya baik secara individu maupun secara kelompok. Beberapa fungsi penilaian hasil belajar menurut (Sudjana, 2009, hlm. 3-4) antara lain, alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar, dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar peserta didik kepada orang tuanya.

Belajar melibatkan proses internal yang kompleks, melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tiga aspek tersebut merupakan tujuan instruksional (Anderson, I. W., & Krathwohl 2001, hlm. 78).

1. Kognitif

Kognitif adalah penggunaan pengetahuan. Kognitif menjadi aspek pembelajaran paling penting dari masa ke masa. Bahkan pengukuran keberhasilan pembelajaran sampai saat ini masih menekankan pada aspek kognitif. Tidak dapat dipungkiri bahwa parameter yang jelas terhadap keberhasilan pembelajaran ada di tataran kognitif. Hanya saja dalam kehidupan tidak ada jaminan bahwa ranah kognitif saja akan mampu menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul. Karena hal demikianlah, sehingga dibutuhkan ketuntasan belajar peserta didik pada wilayah yang lain.

Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001, hlm. 66 – 88) tujuan pendidikan dideskripsikan menjadi enam kategori proses, yaitu : mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*),

menerapkan (*applying*), Menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), menciptakan (*creating*).

a) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang sudah didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan yang lebih kompleks. Mengingat berkenaan dengan mengenali (*recognition*) berkaitan dengan pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang nyata, dan memanggil kembali (*recalling*) berkaitan dengan proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

b) Memahami (*Understanding*)

Memahami berarti mengerti berhubungan dengan membangun pengetahuan dari berbagai sumber, memahami berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan serta membandingkan. Mengklasifikasikan muncul ketika peserta didik berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

Mengklasifikasikan berawal dari informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Lalu, membandingkan berkaitan dengan identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide atau situasi.

c) Menerapkan (*applying*)

Menerapkan berkaitan pada proses kognitif mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan proses mengimplementasikan (*implementing*).

Menjalankan prosedur (*executing*) merupakan proses kognitif dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan, peserta didik sudah mengetahui informasi dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur atau langkah yang akan dilakukan.

Mengimplementasikan (*implementing*) muncul bila peserta didik memilih menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan.

d) Analisis (*Analysing*)

Analisis diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide (pengertian, konsep) itu relatif menjadi lebih jelas dan/atau hubungan antar ide-ide lebih eksplisit. Analisis merupakan memecahkan suatu isi komunikasi menjadi elemen-elemen sehingga hierarki ide-idenya menjadi jelas. Kategori analisis dibedakan menjadi tiga, yaitu

- 1) Analisis elemen yaitu analisis elemen-elemen dari suatu komunikasi.
- 2) Analisis hubungan yaitu analisis koneksi dan interaksi antar elemen-elemen dan bagian-bagian dari suatu komunikasi dan
- 3) Analisis prinsip pengorganisasian yaitu analisis susunan dan struktur yang membentuk suatu komunikasi.

e) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berkenaan dengan standar yang sudah diterapkan atau yang sudah ada kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah ke kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika berkaitan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan dengan berpikir kritis dengan melakukan penilaian melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian.

f) Menciptakan (*creating*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk membentuk kesatuan yang koheren mengarahkan peserta didik

untuk menghasilkan produk. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman peserta didik pada pertemuan sebelumnya. Menciptakan disini mengarahkan peserta didik untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dibuat oleh peserta didik. Perbedaan menciptakan dengan berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi berpikir kognitif lainnya adalah terletak pada dimensi seperti mengerti, menerapkan, menganalisis peserta didik bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan menciptakan peserta didik bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Berkaitan dengan berpikir dalam keadaan bercabang-cabang yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Sedangkan, memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Berkaitan dengan dimensi pengetahuan yang lain seperti pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi.

2. Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral (Daulay 2004, hlm.41).Didalamnya mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian dan karakterisasi. Dalam ranah ini peserta didik dinilai sejauh mana ia mampu menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran ke dalam dirinya. Ranah ini erat kaitannya dengan tata nilai dan konsep diri (Kasenda dkk., 2016, hlm. 65).

Menurut Bloom bahwa tujuan afektif dalam pembelajaran sebagai sarana tujuan kognitif adalah mengembangkan minat dan motivasi. Motivasi sangat penting untuk belajar dan dengan demikian merupakan salah satu cara utama dimana domain afektif digunakan sebagai sarana kognitif. Untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sangat penting memperhatikan situasi tempat belajar. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pencapaian tujuan afektif adalah merupakan sarana untuk memfasilitasi pembelajaran kognitif (Qadar, 2015, hlm. 45).

3. Psikomotor

Psikomotor berisi perilaku-perilaku mengenai aspek keterampilan motorik. Aspek psikomotor berhubungan dengan gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya. Taksonomi psikomotor menurut (Dave, 1970, hlm. 62) dibagi menjadi lima poin yaitu:

- a. Meniru, merupakan tahap terendah dalam menguasai suatu kemahiran yaitu dengan membentuk pola setelah orang lain.
- b. Manipulasi, melakukan perlakuan dari arahan yang diterima oleh ingatan
- c. Ketepatan perlakuan, peserta didik melakukan gerakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru.
- d. Menghubungkan, berupaya untuk menggabungkan kemahiran yang sesuai dengan urutan dan dapat dikembangkan dengan baik.
- e. Tindakan semula jadi, menguasai sepenuhnya tindakan tanpa perlu untuk terlalu memikirkannya.

6. Keterkaitan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas (Trianto, 2010, hlm. 17). (Roestiyah, 2001, hlm. 85) mengatakan guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik, guru harus dapat menguasai keadaan kelas, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Metode pembelajaran *blended learning* digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Manfaat dari penggunaan Metode *blended learning* yaitu dapat meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga metode pembelajaran yaitu pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, *blended* dan *online*. Dengan demikian peserta didik dapat belajar secara *fleksibel* kapanpun dan dimanapun ketika terhubung dengan internet.

Kemampuan menggunakan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 adalah sesuatu yang semua orang harus memiliki. Begitu juga dengan bidang pendidikan, belajar dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana yang menyenangkan, menantang dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Aplikasi *quizizz* berperan sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran, dengan digunakan kuis interaktif, tenaga pendidik dapat mengevaluasi pembelajaran melalui kuis yang di bagikan di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Kemudian peserta didik dapat mengakses bahan ajar, *video* penunjang pembelajaran yang di buat di dalam aplikasi *quizizz* dengan mengakses materi tersebut secara *online* oleh peserta didik. Tampilan fitur-fitur yang ada di aplikasi *quizizz* menambah suasana yang menyenangkan. Dengan adanya tampilan tema fitur yang bermacam warna, serta ditambah dengan Tampilan suara audio yang ada di fitur aplikasi *quizizz*, memberikan suasana semangat peserta didik dalam bersaing untuk mendapatkan nilai terbaik. Papan skor penilaian dan perangkungan di dalam fitur aplikasi *quizizz*, akan ditampilkan di akhir setelah peserta didik selesai mengerjakan soal. Ketika peserta didik memberikan jawaban yang salah pada saat pengerjaan soal, soal yang dikerjakan peserta didik dapat ditampilkan kembali untuk pengulangan soal-soal yang telah dijawab di dalam *quizizz*.

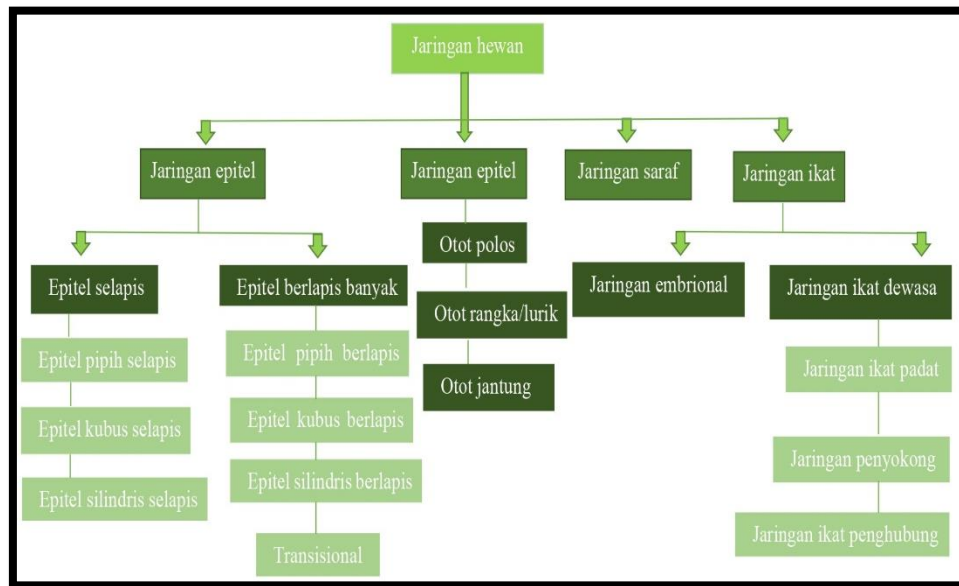
Maka demikian, keterkaitan antara metode pembelajaran *blended learning* dengan *quizizz* dapat digunakan dalam mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan, serta agar dapat dengan mudah ditangkap dan di akses tanpa batas ruang dan waktu, sehingga yang disampaikan oleh guru dapat tercapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

7. Analisis Bahan Ajar Materi Jaringan Hewan

a) Materi Jaringan Hewan

Keluasan materi Jaringan Hewan dalam penelitian ini, didasarkan pada capaian kompetensi dasar (KD) pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai berikut:

- 3.4 Menganalisis keterkaitan antara struktur sel pada jaringan hewan dengan fungsi organ pada hewan.
- 4.4 Menyajikan data hasil pengamatan struktur jaringan dan organ pada hewan.



Gambar 2.27 Peta Konsep Jaringan Hewan
Sumber : Dokumen pribadi

a. Jaringan Epitelium

Jaringan epitelium (epitel) adalah jaringan yang melapisi permukaan luar tubuh atau membatasi permukaan suatu rongga tubuh. Jaringan epitelium yang melapisi permukaan luar tubuh disebut epidermis, sedangkan jaringan epitelium yang membatasi permukaan suatu rongga tubuh disebut mesotelium. Sementara itu, jaringan epitelium yang membatasi organ dalam disebut endotelium. Seluruh jaringan epitelium terletak pada suatu lamina basalis (lapisan membran basal) yang memisahkan epitelium dari jaringan di bawahnya, seperti jaringan ikat, pembuluh darah, dan jaringan saraf. Permukaan sel yang berhadapan dengan lumen disebut permukaan apikal, sedangkan permukaan sel yang berhadapan dengan membran basal disebut permukaan basal. Sementara itu, permukaan sel yang terletak di antara sel-sel disebut permukaan lateral (Saifullah, 2020, hlm. 7).

Jaringan epitelium memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- Sel-sel penyusunnya tersusun rapat sehingga hampir tidak ada ruang antar sel.
- Tidak mengandung pembuluh darah dan pembuluh limfa, tetapi mengandung sel saraf.
- Sel-sel memiliki daya regenerasi yang tinggi.
- Bentuk selnya bervariasi, seperti bersisik, bersudut banyak (poligonal), atau tidak.

Jaringan epitelium memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Transportasi, pengangkutan zat-zat antar jaringan atau rongga yang dipisahkan.
- b. Absorpsi, misalnya penyerapan sari-sari makanan pada usus halus.
- c. Pelindung jaringan di bawahnya.
- d. Sekresi, menghasilkan zat atau enzim dari epitelium membran maupun kelenjar.
- e. Ekskresi, membuang sisa-sisa metabolisme air, karbon dioksida, dan garam-garam tertentu.
- f. Eksteroreseptor, menerima rangsangan dari lingkungan.

Berdasarkan bentuknya, jaringan epitelium dibedakan menjadi empat macam, yaitu epitelium pipih, kubus, silindris, transisional, dan kelenjar.

1. Epitelium Pipih

Epitelium pipih tersusun dari sel-sel yang berbentuk pipih seperti lembaran dengan inti sel tampak seperti cakram. Epitelium pipih dibedakan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut.

a) Epitel Pipih Selapis

Epitel pipih selapis tersusun dari satu lapisan sel-sel, semua sel terletak di atas membran basal dan mencapai permukaan. Contoh epitel pipih selapis terdapat pada endotelium, mesotelium, lapisan parietal kapsula bowman dan lengkung henle telinga dalam. Jaringan epitel selapis berfungsi dalam proses difusi, osmosis, filtrasi, dan sekresi.

b) Epitel Pipih Berlapis Banyak

Epitel pipih berlapis banyak merupakan membran yang tebal. Membran tersebut terdiri atas lebih dari satu lapisan sel-sel yang berbentuk pipih, tetapi pada lapisan sel-sel yang lebih dalam dapat berbentuk kuboid dan silindris. Membran yang tebal berfungsi sebagai pelindung dari pengaruh fisik, biologi dan kimiawi. Di bagian permukaan tubuh yang biasa terkena gesekan, tekanan, dan dehidrasi, sel-sel mengalami karatinasi membentuk lapisan zat tanduk (keratin) yang permukaannya menjadi lapisan mati dan kering sehingga relatif tahan terhadap invasi bakteri dan kedap air, contohnya adalah kulit berbentuk

mirip jari dari jaringan ikat di bawahnya, contohnya pada vagina, *esophagus*, dan kulit (Irnaningtyas, 2013, hlm. 95–96).

2. Jaringan Epitel Kubus (*Kuboid*)

Epitelium ini disusun karena pada sayatan tegak lurus terhadap permukaan, setiap sel-sel tampak seperti kotak atau kubus. Dari permukaan sel-selnya terlihat berbentuk poligonal. Epitelium kubus sederhana terdapat pada banyak kelenjar, pada kelenjar sekresi, maupun pada saluran keluaran. Selain itu, epitelium kubus selapis juga terdapat pada permukaan ovarium atau pada saluran ginjal (Rachmawati faidah, 2011, hlm. 59).

a) Epitel Kubus Selapis

Epitel kubus selapis tersusun dari satu lapisan sel berbentuk kubus. Epitel kubus selapis berfungsi sebagai pelindung, sekretori, dan absorpsi. Epitel jenis ini banyak ditemukan pada kelenjar, baik pada bagian sekretori maupun saluran keluarnya. Contohnya pada ginjal (bagian nefron, tubulus kontortus proksimal, dan tubulus kontortus distal). Ovarium (bagian permukaan luar dan folikel), kelenjar ludah, tiroid, pankreas, dan lensa mata.

b) Epitel Kubus Berlapis Banyak

Epitel kubus berlapis banyak disusun oleh lebih dari satu lapisan sel, dan memiliki bentuk kubus pada bagian dalamnya. Semakin ke arah permukaan, bentuknya semakin pipih. Struktur ini melindungi permukaan jaringan dari gesekan. Epitel kubus berlapis banyak terdapat pada kelenjar keringat, kelenjar minyak, dan folikel di ovarium (Rachmawati dkk., 2011, hlm.42).

3. Jaringan Epitel Silindris

Epitelium silindris tersusun dari sel-sel yang berbentuk heksagonal memanjang (silinder). Inti sel dari epitelium ini berbentuk pipih memanjang, berderet pada ketinggian yang sama, dan letaknya lebih dekat ke permukaan basal. Dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a) Epitel Silindris Selapis

Epitel silindris selapis merupakan epitel yang tersusun dari selapis sel berbentuk silindris. Di antara sel-sel epitelium silindris selapis biasanya terdapat

sel goblet, yaitu sel berbentuk piala yang berfungsi menghasilkan lendir. Ada yang bersilia dan ada yang tidak bersilia. Epitelium silindris selapis bersilia terdapat pada uterus, saluran uterus, vas deferens, dan bronkus intrapulmonary. Sementara itu, epitelium silindris selapis tidak bersilia terdapat pada sebagian besar saluran pencernaan seperti lambung, usus halus, dan kantung empedu. Berfungsi untuk sekresi dan absorpsi.

b) Epitel Silindris Berlapis

Epitel silindris berlapis merupakan epitel yang terdiri atas lebih dari satu lapis sel berbentuk silindris pada permukaannya. Akan tetapi, sel-sel pada lapisan-lapisan basal relatif lebih pendek dan berbentuk polihedral tidak teratur. Terdapat pada uretra, laring, faring, dan kelenjar ludah. Fungsi epitelium silindris berlapis banyak adalah untuk proteksi dan sekresi.

c) Epitelium Silindris Berlapis Semu Bersilia

Epitelium silindris berlapis semu bersilia merupakan epitel yang tersusun dari sel-sel dengan inti sel tidak sejajar sehingga seolah-olah epitelium tersebut terdiri atas banyak lapisan. Pada epitelium ini terdapat silia yang berfungsi menggerakkan partikel yang berada di atasnya. Fungsi epitelium silindris berlapis semu bersilia adalah untuk proteksi. Terdapat pada saluran telur (tuba Fallopi), rongga hidung, dan saluran pernafasan (Saifullah, 2020, hlm.5).

4. Jaringan Epitel Transisional

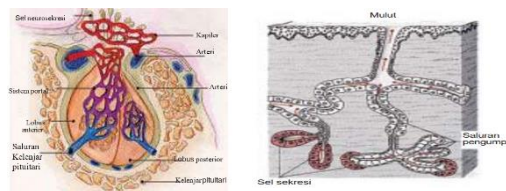
Epitel transisional sering disebut epitel peralihan yang memiliki banyak lapisan dan bentuknya berubah-ubah, terutama pada saat jaringan menggelembung. Epitel silinder yang memiliki silia banyak terdapat di saluran pernafasan, kandung kemih, dan ureter. Untuk mengetahui bentuk-bentuk epitel berlapis banyak.

Secara umum, jaringan epitel mempunyai fungsi, antara lain:

- a. Epitel sebagai pintu masuk dan keluarnya zat-zat. Epitel menyerap zat ke dalam tubuh dan mengeluarkan zat keluar dari tubuh. Contohnya, epitel jonjot usus yang menyerap makanan dan epitel alveolus yang memasukkan O₂ ke dalam tubuh dan mengeluarkan CO₂ keluar tubuh.
- b. Epitel sebagai pelindung jaringan yang terdapat di dalamnya. Misalnya,

jaringan epitel kulit dan selaput rongga mulut.

- c. Epitel sebagai penerima rangsang (reseptor) yang disebut neuroepitelium.
- d. Epitel sebagai kelenjar. Jaringan ini menghasilkan suatu sekresi cair berupa senyawa makromolekul yang disimpan dalam sel berbentuk butir-butir kecil atau granula sekresi. Epitel kelenjar ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:
 - 1) Kelenjar eksokrin, menghasilkan senyawa yang dialirkan melalui saluran. Misalnya, kelenjar air liur.
 - 2) Kelenjar endokrin, menghasilkan senyawa yang dialirkan langsung ke darah atau tidak melalui saluran. Misalnya, kelenjar tiroid dan pituitari (Rachmawati dkk., 2011, 42).



Gambar 2.28 Kelenjar Endokrin dan Pada Kelenjar Eksokrin

Sumber: image.google.co.id

b. Jaringan Ikat

Jaringan ikat tersusun oleh bahan utama berupa serabut-serabut yang membantu untuk menyokong sel-sel pada jaringan. Selain itu, jaringan ikat tersusun oleh sel-sel dan beberapa cairan ekstraseluler. Cairan ekstraseluler dan serabut substansi dasar, disebut matriks.

Fungsi jaringan ikat adalah mengikat atau mempersatukan jaringan-jaringan menjadi organ dan berbagai organ menjadi sistem organ serta menjadi selubung (pelindung) jaringan dan organ tubuh. Berdasarkan struktur dan fungsinya, jaringan ikat dibedakan menjadi dua, yaitu jaringan ikat longgar dan jaringan ikat padat (Nurhayati & Wijayanti, 2016, hlm. 85).

1. Matriks Jaringan Ikat

Matriks terdiri atas substansi *amorfo* (tidak berbentuk) dan substansi intersel fibrosa/serat.

- a. **Substansi intersel amorf (tidak berbentuk)** merupakan media cair homogen yang berbentuk sol, gel, atau gel kaku.
- b. **Substansi intersel fibrosa (serat)** berfungsi sebagai penyokong. Serat dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

Tabel 2.1 Perbedaan Serat (fibrosa) Pada Jaringan Hewan

Serat Kolagen	Serat Retikuler	Serat Elastin
Berwarna putih	Berperan untuk mengikat jaringan ikat	Berwarna kuning
Memiliki sifat yang kuat, kurang lentur tapi daya regang tinggi	Kuat, kurang lentur tapi daya regang tinggi	Memiliki sifat yang lentur
Tersusun dari protein kolagen	Ukuran lebih tipis, tersusun dari kolagen dikelilingi glikoprotein	Tersusun dari protein mukopolisakarida yang dikelilingi glikoprotein
Terdapat tendon, tulang dan kulit	Terdapat pada hati, limpa, dan kelenjar limfe	Terdapat pada pembuluh darah, ligamen, tulang rawan laring

2. Sel-Sel Penyusun Jaringan Ikat

Sel-sel yang terdapat pada jaringan ikat, yaitu sebagai berikut: Sel fibroblas adalah sel berbentuk serat yang berfungsi untuk sekresi protein, makrofag adalah sel yang bentuknya berubah-ubah, bersifat fagositosis (memakan) zat-zat buangan, sel-sel mati dan bakteri, sel lemak (sel tiang) adalah sel yang memproduksi heparin dan histamin, sel plasma adalah sel yang memproduksi antibodi untuk antigen, sel pigmen, leukosit (sel darah putih), dan sel mesenkim. Sifat dan fungsi tiap jaringan ikat ditentukan oleh sifat matriks interseluler.

a) Jaringan Ikat Longgar

Jaringan ikat longgar memiliki serabut kolagen berwarna putih, serabut elastin, dan serabut retikulum. Contoh sel jaringan ini adalah sel fibroblas, sel plasma, dan sel makrofag. Fungsi jaringan pengikat longgar adalah membungkus organ-organ tubuh, pembuluh darah, dan saraf.

b) Jaringan Ikat Padat

Jaringan ikat padat disebut juga jaringan ikat serabut putih. Jaringan ikat padat mengandung serabut kolagen yang berwarna putih. Di antara serat kolagen terdapat sel fibroblas. Jaringan ini bersifat fleksibel, tetapi tidak elastis. Jaringan ikat padat terdapat pada selaput pembungkus otot (fasia), tendon, dan ligamen. Ligamen adalah jaringan penghubung antar tulang. Tendon adalah ujung otot yang melekat pada tulang. Jaringan ikat padat memiliki fungsi memberikan sokongan dan proteksi terhadap organ tubuh. Selain itu, jaringan ini menghubungkan berbagai

organ tubuh, seperti tulang dengan tulang dan otot dengan tulang (Rachmawati faidah, 2011, hlm. 45).

3. Jaringan Ikat Cair

Jaringan ikat cair tersusun dari sel-sel yang berbeda di dalam suatu matriks berupa larutan atau berbentuk cairan. Larutan tersebut mengandung protein-protein. Jaringan ikat cair di dalam tubuh meliputi darah dan limfa (getah bening).

a) Jaringan Darah

Jaringan darah tersusun atas sel-sel bebas dan matriks cair (plasma). Jaringan darah berfungsi sebagai pembawa sari-sari makanan, hormon, oksigen, sisa metabolisme, dan mencegah infeksi. Jaringan darah tersusun dari eritrosit (sel darah merah), leukosit (sel darah putih), trombosit (keping darah) dan plasma darah.

b) Jaringan Limfa (Getah Bening)

Jaringan limfa (getah bening) tersusun atas serat retikuler dan sel-sel limfosit serta makrofag. Limfosit cenderung berkelompok. Kelompok limfosit disebut nodulus yang bisa kita jumpai di tonsil, limpa, timus dan saluran pencernaan (Irnaningtyas & Ayu, 2013, hlm. 107).

4. Jaringan Ikat Penyokong

Jaringan ikat penyokong adalah jaringan ikat yang berfungsi sebagai penyokong tubuh. Ada dua macam jaringan ikat penyokong, yaitu jaringan tulang rawan (kartilago) dan jaringan tulang keras (osteon) (Saifullah, 2020, hlm. 14).

a) Jaringan Tulang Rawan (Kartilago)

Tulang rawan merupakan hasil spesialisasi dari jaringan ikat berserat dengan matriks elastis. Jaringan tulang rawan tersusun dari sel-sel yang disebut kondrosit dan matriks dari bahan kondroitin sulfat. Kondrosit berbentuk lonjong atau bulat dan memiliki inti dengan beberapa anak inti di dalamnya. Kondrosit terletak di dalam rongga kecil yang disebut lakuna. Jaringan tulang rawan tidak memiliki saraf, pembuluh darah, dan pembuluh limfa. Pada anak-anak, jaringan tulang rawan berasal dari mesenkim dan lebih banyak mengandung kondrosit. Sementara pada orang dewasa jaringan tulang rawan berasal dari perikondrium dan banyak mengandung matriks. Berdasarkan perbedaan senyawa pada matriksnya, jaringan

tulang rawan dibedakan menjadi tiga macam, yaitu tulang rawan hialin, tulang rawan fibrosa, dan tulang rawan elastik.

1) Tulang Rawan Hialin

Matriks tulang hialin mengandung serabut elastis lebih banyak dari pada serabut kolagen. Pada embrio, sebagian besar rangkanya adalah tulang rawan hialin. Sedangkan, pada orang dewasa, tulang rawan hialin terdapat pada ujung tulang rusuk, persendian, dan pada saluran pernapasan. Dalam tubuh manusia, tulang rawan hialin banyak ditemukan berwarna putih kebiru-biruan dan tembus cahaya (Rachmawati faidah, 2011, hlm. 46).

2) Tulang Rawan Elastis

Tulang rawan ini terdapat pada epiglotis, laring, saluran eustachius, saluran telinga luar dan daun telinga. Tulang rawan elastis, matriksnya berwarna keruh kekuning-kuningan dan mengandung banyak serabut kolagen. Fungsi tulang rawan elastis ialah memberikan fleksibilitas dan sokongan.

3) Tulang Rawan Fibrosa

Matriks tulang rawan fibrosa berwarna gelap dan keruh serta mengandung serabut kolagen kasar. Tulang rawan ini terdapat pada hubungan antar tulang. Tulang rawan fibrosa berfungsi memberikan sokongan dan proteksi.

b) Jaringan Tulang Keras (Osteon)

Tersusun dari sel-sel tulang yang disebut osteosit. Osteosit dibentuk oleh osteoblas (sel yang berasal dari fibroblas). Matriks tulang sangat padat dan kaku. Unit dasar tulang disebut sistem havers yang terdiri dari. (1) Lamela adalah lapisan konsentris matriks yang terdiri dari garam mineral (membuat tulang jadi keras) dan serat kolagen (membuat tulang jadi kuat), (2) Lakuna adalah ruang kecil diantara lamela dan mengandung sel tulang (osteosit), (3) Kanalikuli adalah saluran yang berfungsi menyalurkan makanan dan mengeluarkan zat sisa (Irnaningtyas, 2013, hlm. 107).

5. Jaringan Otot

Jaringan yang bertanggung jawab terhadap hampir semua tipe gerakan tubuh adalah jaringan otot (muscle tissue). Otot adalah jaringan paling melimpah pada kebanyakan hewan, dan aktivitas otot menyusun sebagian besar bekerja seluler yang mengkonsumsi energi pada hewan yang aktif (Campbell, 2010, hlm. 11).

Struktur jaringan otot mempunyai kemampuan berkontraksi untuk melakukan gerakan. Jaringan otot harus melakukan gerakan mekanis. Oleh karena itu, diperlukan banyak pembuluh kapiler darah untuk memberikan nutrisi dan oksigen serta mengangkut zat sisa. Jaringan otot tersusun dari sel-sel atau serat-serat otot yang tergabung dalam berkas-berkas. Sel otot memiliki membran plasma yang disebut sarkolema dan berisi sitoplasma yang disebut sarkoplasma. Serat otot disebut miofibril. Miofibril terdiri atas satuan-satuan yang lebih kecil disebut Miofilamen. Miofilamen tebal mengandung miosin, sedangkan miofilamen tipis mengandung aktin. Aktin dan miosin menyebabkan sel otot bersifat kontraktil. Pada setiap miofibril, terdapat beberapa unit pita gelap dan pita terang yang disebut sarkomer (Irnaningtyas, 2013, hlm. 112) jaringan otot dibedakan menjadi:

a) Otot Lurik (Otot Rangka)

Otot lurik atau otot rangka membentuk daging pada hewan. Dalam keadaan segar berwarna merah muda. Warna merah ini sebagian disebabkan pigmen di dalam serat-serat otot dan sebagian lagi disebabkan adanya jaringan pembuluh-pembuluh darah dalam otot.

Otot lurik tersusun atas sel-sel yang berbentuk silindris yang sangat panjang, tetapi tidak mengalami percabangan. Panjang setiap selnya bervariasi antara 3–4 cm. Otot lurik mengandung inti sel yang banyak dan letaknya tersebar di bagian tepi sel. Miofibril-miofibril otot lurik susunannya sejajar dengan serabut ototnya, sehingga membentuk daerah terang yang disebut isotrop dan daerah gelap yang disebut anisotrop. Adanya daerah terang dan gelap pada otot lurik, menyebabkan otot ini tampak bergaris-garis melintang.

Cara bergerak (kontraksi) otot lurik ini di bawah kesadaran, sehingga disebut otot volunter. Sel-selnya mengandung saraf-saraf yang berasal dari sistem saraf pusat. Otot lurik dapat berkontraksi secara cepat dan kuat. Otot-otot lurik dapat anda temukan pada sebagian besar otot rangka (Bakhtiar & Suaaha, 2011, hlm. 66).



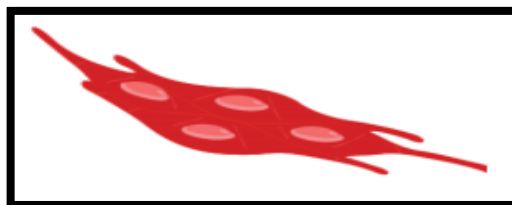
Gambar 2.29 Otot Lurik

Sumber : <https://www.dosenpendidikan.co.id/otot-lurik/>

b) Otot Polos

Jenis otot ini disebut juga sebagai otot tidak lurik. Sel-sel otot polos berbentuk seperti gelendong dengan panjang yang bervariasi antara 20-500 milimikron, bergantung pada organ mana otot polos ini berada. Inti selnya hanya satu dan terletak di bagian tengah sel. Kontraksinya (pergerakannya) tidak di bawah pengaruh kesadaran atau kemauan. Kontraksi otot polos dipengaruhi oleh saraf-saraf yang berasal dari sistem saraf otonom.

Otot ini dapat bergerak tanpa henti tanpa menimbulkan kelelahan, meskipun harus bergerak dalam jangka waktu lama. Untuk melakukan kontraksi otot polos membutuhkan waktu antara tiga detik sampai tiga menit. Otot polos terutama terdapat di bagian viseral, membentuk pada bagian-bagian yang berkontraksi seperti pada dinding saluran pencernaan dari mulai pertengahan esofagus hingga ke anus, serta saluran-saluran keluar kelenjar yang berhubungan dengan sistem ini. Di samping itu, otot polos terdapat pada sistem pernapasan, sistem ekskresi, sistem reproduksi, dan pada bagian tertentu di mata (Bakhtiar & Suaha, 2011, hlm. 67).



Gambar 2.30 Otot Polos

Sumber : <https://images.app.goo.gl/57817ESLJnNAb52p7>

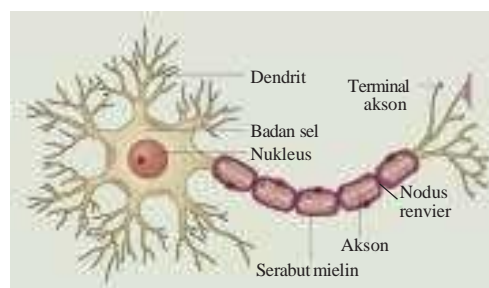
c) Otot Jantung

Otot jantung memiliki percabangan dan memiliki nukleus banyak yang terletak di tengah sel. Otot jantung memiliki garis gelap dan garis terang yang mirip dengan otot lurik. Garis gelap ini dinamakan discus intercalaris. Discus intercalaris ini terlihat seperti garis lurus yang membentuk tangga untuk pelekatan aktin dan sarkomer. Sel otot jantung membentuk berkas yang erat sehingga dapat membentuk gelombang kontraksi. Otot jantung bekerja terus-menerus, bereaksi cepat, tahan kelelahan, dan tidak dipengaruhi oleh kehendak (otot tidak sadar) (Saifullah, 2020, hlm. 44).

6. Jaringan Saraf

Jaringan saraf tersebut secara luas di dalam tubuh. Jaringan saraf terdapat paling banyak (98%) pada susunan saraf pusat otak dan medulla spinalis (sumsum tulang belakang), sisanya terdapat pada susunan saraf tepi. Jaringan saraf berfungsi menghimpun rangsangan dari lingkungan, mengubah rangsangan menjadi impuls saraf, meneruskan implus ke bagian penerimaan yang terorganisasi, menafsirkan impuls, kemudian memberikan jawaban (respon) yang tepat ke organ-organ efektor.

Jaringan saraf tersusun dari sel saraf (neuron) dan sel penyokong (neuroglia). Neuron berbentuk serabut panjang. Neuroglia adalah sel berbentuk kecil, menghasilkan mielin, berfungsi sebagai penyokong neuron-neuron, dan menyatukan jaringan pada susunan saraf pusat. Sepanjang hidup, sel saraf (neuron) tidak dapat melakukan pembelajaran (regenerasi), tetapi dapat pulih kembali sesudah mengalami cedera pada tingkat tertentu. Sementara itu, neuroglia dapat berproliferasi/memperbanyak dari (Irnaningtyas, 2013, hlm. 115).



Gambar 2.32 Jaringan Saraf Tersusun Oleh Sel-Sel (Neuron).

Sumber : image.google.co.id

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang menerapkan pengaruh penggunaan model *blended learning* berbantu *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negaraku efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Ariska & Dewi, 2022, hlm. 35).

Penelitian yang dilakukan oleh (Hasnita, 2021, hlm. 22) dengan judul meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar akuntansi menggunakan Model *blended learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *blended learning* dengan menggunakan setting pembelajaran 2 putaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengamati hasil aktivitas siswa, 7 indikator deklaratif menunjukkan bahwa skor rata-rata pada siklus I adalah 70,57, dan skor rata-rata pada siklus II adalah 87,29. Tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 40,00% pada siklus I menjadi 90,00%, dan pada siklus 90,00% .

Penelitian yang dilakukan oleh (Sukma & Hilmawati, 2022, hlm. 33) dengan judul pengaruh media game *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar ipa kelas viii materi getaran dan gelombang. Penelitian tersebut mengatakan penggunaan game *quizizz* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar ipa peserta didik kelas viii pada materi getaran dan gelombang.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* dapat menjadi solusi dalam permasalahan pembelajaran. Selain itu, belum banyaknya informasi yang memadai mengenali implementasi *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* pada materi jaringan hewan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka penelitian ini dirasa penting dan perlu untuk dilaksanakan dengan judul penerapan metode *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Jaringan Hewan.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

Keterangan	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
Peneliti	Wike Ariska Dewi, 2022	Nita Hasnita, 2021	Hapmimara Sukma Fajar Hilmawan1, Widodo, 2022
Judul	Pengaruh Penggunaan Model <i>Blended Learning</i> Berbantu <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Pada SubTema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Ngaraku	Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi Menggunakan Model <i>Blended Learning</i>	Pengaruh Media Game <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Viii Materi Getaran Dan Gelombang
Metode	Quasi eksperimen	Penelitian tindakan kelas (PTK)	<i>Pre eksperimental</i>
Hasil	Terjadi peningkatan hasil belajar secara signifikan melalui pembelajaran menggunakan model <i>blended learning</i> berbantu aplikasi <i>quizizz</i>	Penerapan model <i>blended learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	Penggunaan media game <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
Persamaan	Pembelajaran dengan menggunakan <i>blended learning</i> berbantu aplikasi <i>quizizz</i> dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	Pembelajaran dengan menggunakan <i>blended learning</i> dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	Penggunaan Game <i>Quizizz</i> berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik
Perbedaan	Materi yang diteliti Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Ngaraku	Materi yang diteliti Pengantar Akuntansi dan Berbantu Aplikasi <i>Quizizz</i>	Materi yang diteliti Getaran dan Gelombang dan tidak menggunakan metode <i>blended learning</i>

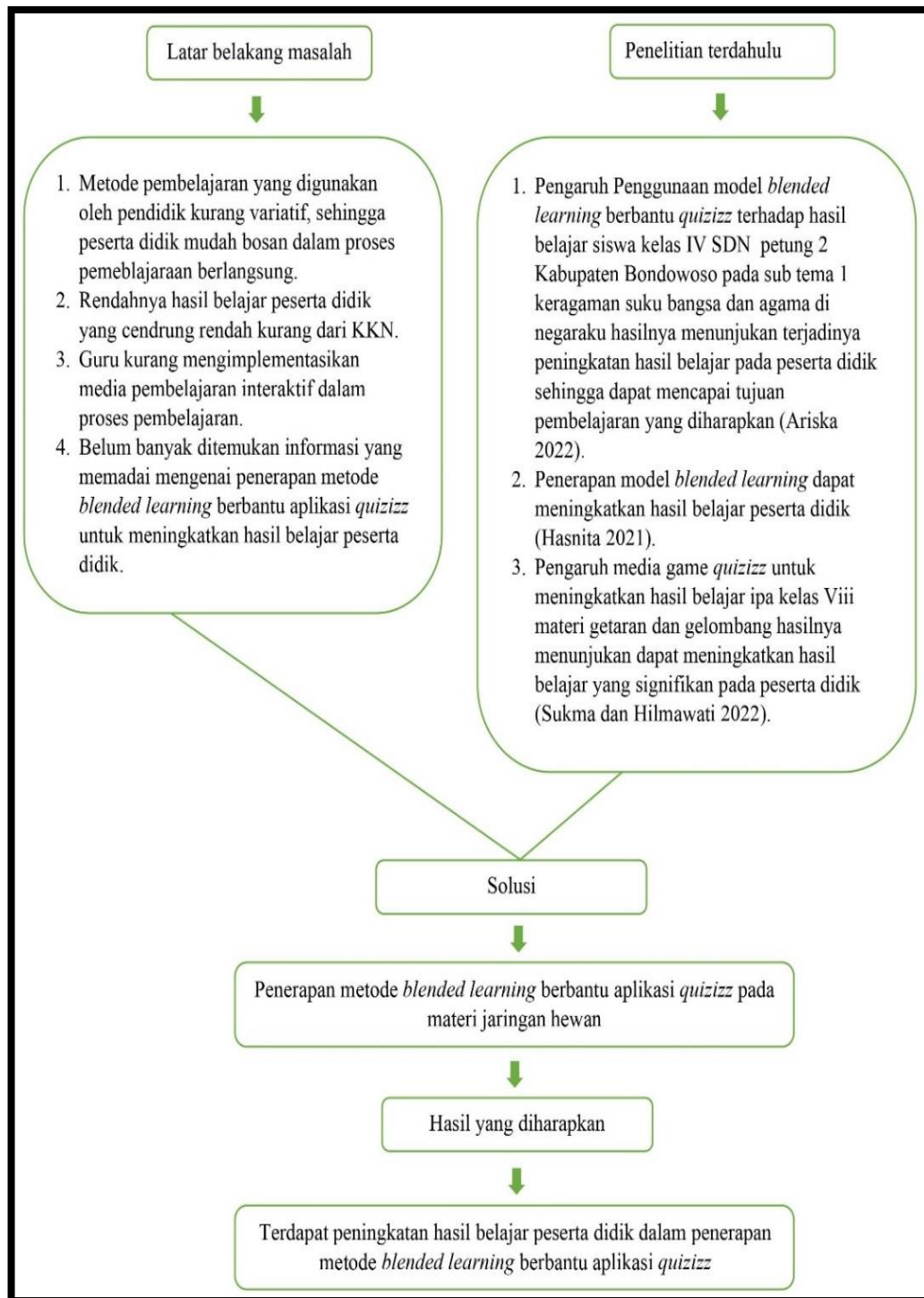
C. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu, cukup banyak peserta didik yang hasil belajarnya rendah karena pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik dalam meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran yang kurang variatif membuat peserta didik menjadi mudah bosan dalam proses

pembelajarannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi di SMA Pasundan 2 Bandung ketercapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Hewan kurang dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dan pembelajaran menggunakan penerapan metode *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ariska & Dewi, 2022, hlm. 46) dengan judul pengaruh penggunaan model *blended learning* berbantu *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso pada sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negaraku hasilnya menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa dalam penerapan model *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasnita, 2021, hlm. 47) dan berdasarkan penelitian yang dilakukan Sukma & Hilmawati (2022, hlm. 53) dengan judul pengaruh media game *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar ipa kelas viii materi getaran dan gelombang , hasilnya menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran diatas, agar dapat mencapai hasil yang diharapkan maka solusi yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan penerapan metode *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu solusi tersebut sejalan dengan belum banyak ditemukannya informasi yang memadai mengenai implementasi *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* khususnya pada materi Jaringan Hewan. Adapun alur kerangka pemikiran dalam melaksanakan kegiatan penelitian inidapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.33 Kerangka Pemikiran

Sumber : Dokumen Pribadi

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian terdahulu, maka dalam penelitian ini ada asumsi yang menjadi acuan untuk melakukan penelitian ini yaitu, penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Jaringan Hewan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap topik yang dipelajarinya. Peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga tidak merasa jenuh dan peserta didik dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* pada materi Jaringan Hewan.
- b. H_a : Terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* pada materi Jaringan Hewan.