

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Menurut Duch (dalam Shoimi A, 2020) *Problem Based Learning* adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalahserta memperoleh pengetahuan.

Penelitian lain yang mengungkapkan tentang model *problem based learning* bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model mengajar dengan fokus pemecahan masalah yang nyata, proses dimana peserta didik melaksanakan kerja kelompok, umpan balik, diskusi dengan demikian siswa didorong untuk lebih aktif dalam materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan hasil belajar siswa (Rohmansyah, 2018).

Selain itu menurut (Idris & Cn Sida, 2019) *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai suatu konteks bagi siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar mengambil keputusan.

Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mendapatkan pengetahuan baru. Suyatno (2009, hlm. 58) mengemukakan, "Model pembelajaran berdasarkan masalah adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran dimulai berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman telah mereka miliki sebelumnya (*prior knowledge*) untuk membentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Arends dalam Trianto (2007, hlm. 68) menyatakan, *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa

mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mempunyai konsep bahwa siswa dituntut untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah baik sebagai individu maupun kelompok, siswa didorong untuk melakukan diskusi yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi, meningkatkan rasa keingintahuan tentang suatu permasalahan.

2. Tujuan Model Problem Based Learning

Ada beberapa tujuan dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Trianto (2009, hlm. 94), model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki tujuan yakni:

- a. Membuat siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah,
- b. Belajar peranan orang dewasa yang autentik,
- c. Menjadi pelajar yang mandiri

setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Rusman (2010, hlm. 238) menyatakan tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah menguasai konten pembelajaran topik heuristik dan mengembangkan keterampilan solusi untuk masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan karakteristik model berbasis masalah pembelajaran yaitu belajar tentang dunia yang lebih luas, keterampilan menginterpretasikan pengetahuan, belajar kolaboratif dan berkelompok serta kemampuan berpikir reflektif dan evaluative

Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2010, h. 242) mengemukakan, Tujuan model *Problem Based Learning* secara lebih rinci yaitu:

- a. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah,
- b. Belajar berbagi peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam

pengalaman nyata, dan

- c. Menjadi para siswa yang otonom atau mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *Problem Based Learning* sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan siswa keterampilan berpikir dan pemecahan masalah melalui keterlibatan siswa yang mendalam pengalaman nyata.

3. Karakteristik Model Problem Based Learning

Menurut Hotimah (2020) Ada 7 karakteristik proses *Problem Based Learning* diantaranya:

- a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- b. Biasanya, masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- c. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Solusinya menuntut siswa menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- d. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- e. Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self-directing learning*).
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja.
- g. Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi saling mengajarkan (*peer teaching*) dan melakukan presentasi.

Penelitian lain yang mengungkapkan tentang karakteristik model *Problem Based Learning* yaitu (trianto (2009, hlm. 91) :

karakteristik model *Problem Based Learning* adalah keberadaannya mengajukan pertanyaan atau masalah dengan fokus pada hubungan interpersonal interdisipliner, penyelidikan otentik, menghasilkan produk atau kerja dan presentasi dan kolaborasi

Selain itu karakteristik model *Problem Based Learning* menurut Rusman (2010, hlm. 232) adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar

- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi, yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- e. Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama.
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning*
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i. Sintesi dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. *Problem Based Learning* melihat evaluasi dan *review* pengalaman siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian karakteristik menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh siswa ataupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka sudah ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

4. Langkah-Langkah Model Problem Based Learning

Menurut (Rahma Yunus & Insani, n.d.) langkah-langkah model *Problem Based Learning*, yaitu

- a. Orientasi peserta didik pada masalah,
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.

- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Menurut Ibrahim Nur (dalam Rusman, 2010:232) menyebutkan bahwa ada 6 langkah-langkah model *Problem Based Learning* yaitu orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-Langkah	Deskripsi
1. Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlihat pada aktivitas pemecahan masalah.
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar.	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

5. Keunggulan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

a. keunggulan model *Problem Based Learning*

Menurut Sari dalam (Ayu et al., 2022) Keunggulan model *Problem Based Learning* adalah:

- 1) Memberi tantangan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan baru.
- 2) Membantu siswa bagaimana mengkomunikasikan pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 3) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Selain itu menurut Sanjaya (2007, hlm.2020) menyebutkan bahwa keunggulan dari model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Model *Problem Based Learning* ini adalah teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran
- 2) Mampu menguji dan mengusulkan keterampilan siswa kepuasan siswa dalam menemukan informasi baru.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 4) Dapat membantu siswa untuk bagaimana mentransfer pengetahuan mereka dalam memahami masalah kehidupan nyata.
- 5) Dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 6) Mengetahui bagaimana siswa berpikir ketika mereka menerima pelajaran dengan menggunakan model berbasis masalah.
- 7) Pembelajaran berbasis masalah dianggap menyenangkan dan siswa menyukainya
- 8) Mampu mengembangkan berpikir kritis siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 9) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 10) Mampu mengembangkan minat siswa untuk terus belajar dan belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan model *Problem Based Learning* memberikan tantangan kepada siswa untuk menemukan pengetahuan baru., siswa mengkomunikasikan pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, model *Problem Based Learning* juga merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, menguji dan mengusulkan keterampilan siswa kepuasan siswa dalam menemukan informasi baru, meningkatkan aktivitas belajar siswa, membantu siswa untuk bagaimana mentransfer pengetahuan mereka dalam memahami masalah kehidupan nyata. mengembangkan berpikir kritis siswa dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru. sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

b. Kekurangan model *Problem Based Learning*

Menurut Lidnillah dalam (Nuraliza F, 2022). Kekurangan model *Problem Based Learning* adalah:

- 1) *Problem Based Learning* secara umum tidak cocok di terapkan untuk semua materi pelajaran. PBL lebih cocok diterapkan pada pembelajaran yang menuntut pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- 2) Tingkat kemampuan belajar siswa yang beragam menjadikan kesulitan saat pembagian tugas
- 3) *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang tidak sedikit
- 4) Membutuhkan dorongan guru agar kemampuan siswa dapat termotivasi untuk aktif belajar.

Selain itu Sanjaya (2006, hlm:218) mengatakan bahwa kekurangan model *Problem Based Learning* yakni sebagai berikut:

Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kelemahan itu berarti bahwa siswa merasa malas untuk mencoba yang berbeda Anda juga memiliki minat atau Anda tidak memiliki keyakinan itu masalah yang diselidiki dapat dipecahkan, semoga berhasil pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem*

Based Learning membutuhkan cukup waktu untuk mempersiapkan tanpa pemahaman siswa mengapa mereka harus mencoba untuk memecahkan masalah apa yang diajarkan, siswa tidak belajar mereka ingin belajar.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan model *Problem Based Learning* secara umum tidak cocok di terapkan untuk semua materi pelajaran, membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan membutuhkan dorongan guru agar kemampuan siswa dapat termotivasi untuk aktif belajar.

B. Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Menurut (Zhao, 2019) mengatakan pengertian *Quizizz* yaitu sebagai berikut:

Quizizz is a game-based educational app, which brings multiplayer activities to classrooms and makes in-class exercises interactive and fun. Using Quizizz, students can do in-class exercises on their electronic devices. Unlike other educational apps, Quizizz has game characteristics like avatars, themes, memes and music, which are entertaining in the learning process.

Pendapat tersebut mengatakan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang menghadirkan aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan di dalam kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Menggunakan *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan dalam kelas di perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti *avatar*, tema, *meme*, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang sejalan menjelaskan Menurut Mulyati, Sri dan Evendi, Haniv (2020, hlm. 65-66), dapat dikatakan bahwa *Quizizz* pembayaran online yang beberapa media gunakan untuk belajar di kelas bermanfaat permainan kuis interaktif. Kuis interaktif memiliki maksimal 4 opsi jawaban dengan jawaban mengoreksi dan menambahkan pertanyaan ke latar belakang gambar, membuat kuis seperti selesai, kode dapat dibagikan kepada siswa sehingga siswa dapat mengikuti kuis. *Quizizz* juga menyediakan statistik pekerjaan siswa, guru dapat melacak semua siswa yang ada Jika Anda sudah menjawab pertanyaan, siswa harus menjawab

pertanyaan itu. Guru dapat mengunduhnya hasil statistik siswa berupa Ms. Unggul. Quizizz menawarkan beberapa “Pekerjaan berlebihan pekerjaan rumah”, siswa dapat mengerjakan pekerjaan rumahnya kapan saja, di mana saja, siswa lebih fleksibel saat mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi pekerjaan rumah siswa

Selain itu menurut Menurut Purban (2019, hlm. 33), Quizizz adalah aplikasi yang terkait dengan pelatihan dan memiliki keuntungan karena hampir berbasis permainan pengguna aplikasi tertarik pada aktivitas yang membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Dengan Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Quizizz memiliki keunggulan lain, salah satunya termasuk fitur pemain seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan tidak akan bosan dalam belajar. Kuis juga memungkinkan peserta didik untuk bersaing satu sama lain dan mendorong mereka untuk belajar. Siswa menyelesaikan kuis pada saat yang sama di kelas dan lihat peringkat waktu nyata mereka di papan peringkat. Guru dapat melacak proses dan mengunduh laporan saat kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja untuk siswa. Menggunakan program ini dapat membantu membangkitkan minat dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berkonsentrasi.

Sedangkan menurut (Sodiq et al., n.d.) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. *Quizizz* dapat dimainkan secara langsung di dalam kelas atau sebagai PR. Melalui *Quizizz* ini siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, dimana terdapat kecepatan akan ada skor sendiri dalam menjawab pertanyaan per soal. Selain itu akan ada persaingan dalam kelas karena, *Quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta dalam kelas.

Adapun menurut (Yanmei et al., 2019) *Quizizz* merupakan sebuah *tool* yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas contohnya untuk penilaian formatif

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan cocok

digunakan pada peserta didik di era digital ini, siswa dapat memainkannya disekolah maupun di rumah. Siswa akan merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat karena penilaian *Quizizz* berbasis skor yang memacu penggunaanya untuk mendapatkan skor tinggi.

2. Cara membuat akun aplikasi *Quizizz*

Menurut Salsabila, (Salsabila et al., 2019) menjelaskan ada beberapa cara membuat akun di aplikasi *Quizizz*

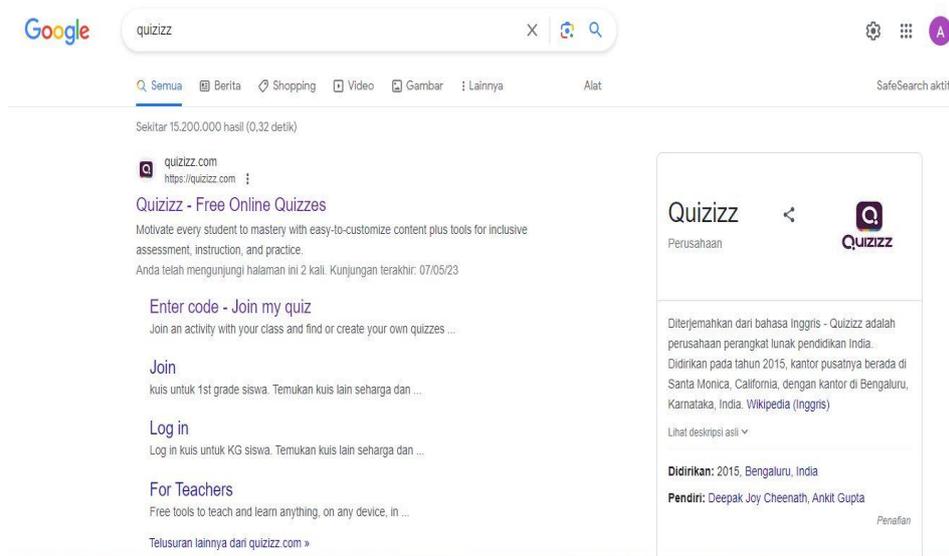
Media pembelajaran aplikasi *quizizz* sangat mudah pembuatannya, yakin dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai Menyusun materi kedalam pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai Menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi *Quizizz*, melalui webnya, www.Quizizz.com sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi *quizizz*, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi *Quizizz*. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi *Quizizz*, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan Ketika dilakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi *Quizizz*, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada *library*, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah disuguhkan oleh pembuat kuis sebelum-belumnya. Selain itu kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, sesuai dengan kebutuhan guru dalam pengoperasian aplikasi *Quizizz*. Dari Namanya yang diawal dengan kata kuis, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik

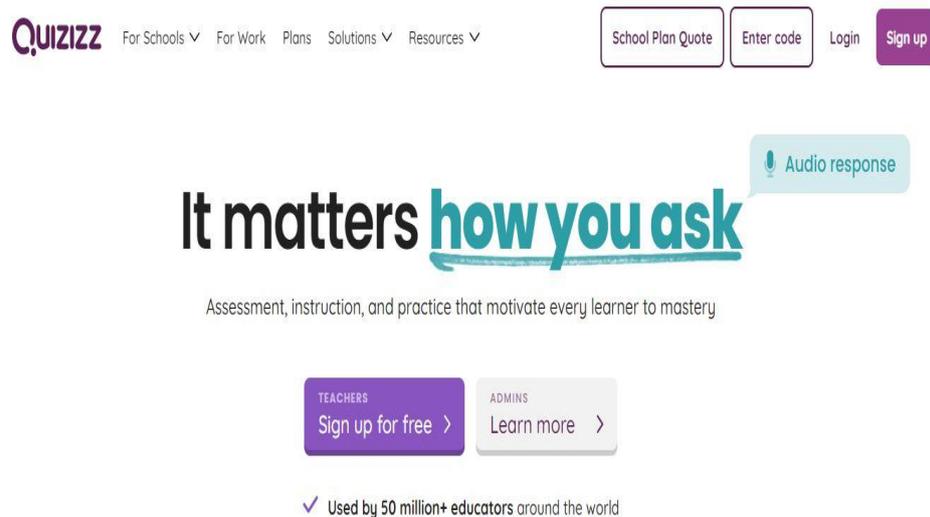
akun, *Quizizz*, memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quzs*. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi *Quizizz*:

a. Buka web ketik *Quizizz*



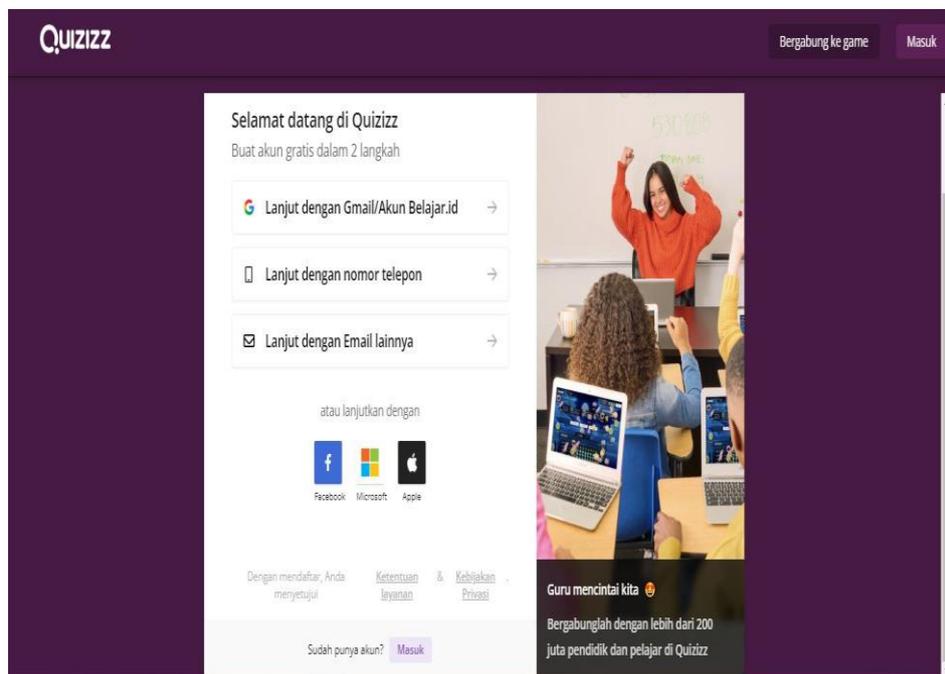
Gambar 2. 1 Tampilan Awal

b. Bila belum memiliki akun klik *sign up*



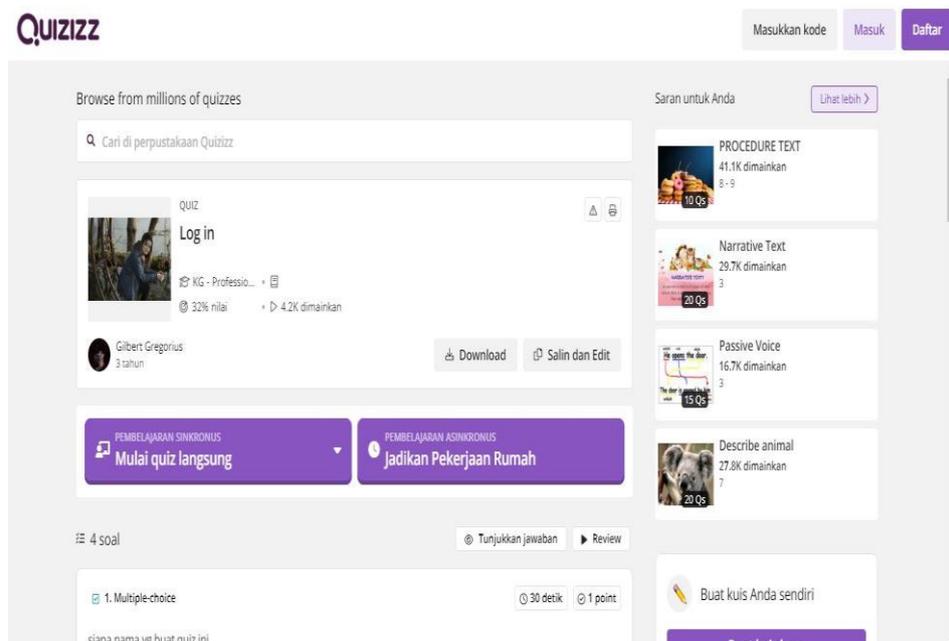
Gambar 2. 2 Tampilan Awal

c. Isi segala Ketentuan Pendaftaran Akun



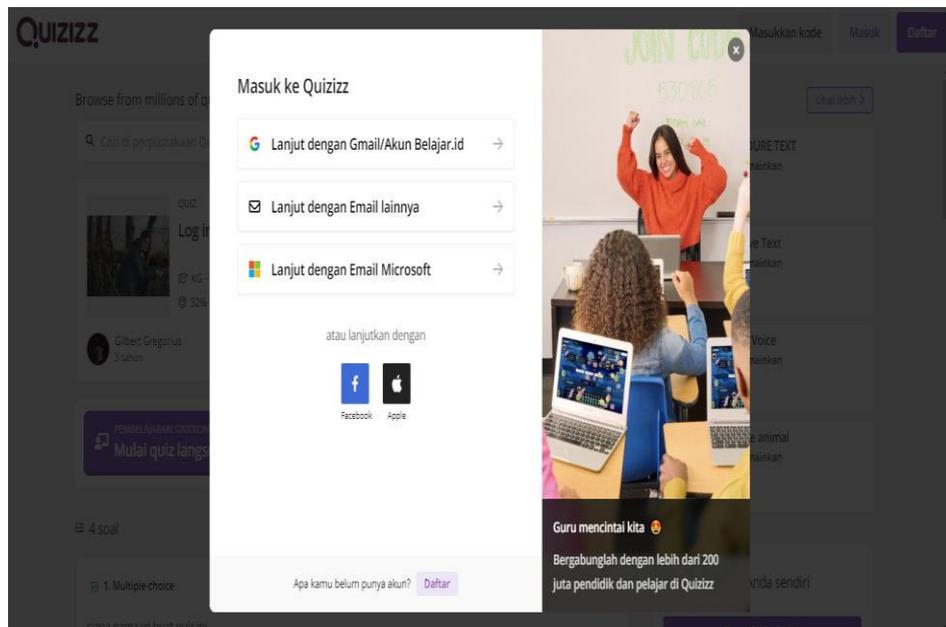
Gambar 2. 3 Ketentuan Pendaftaran Akun

d. Masuk ke aplikasi *Quizizz* klik login



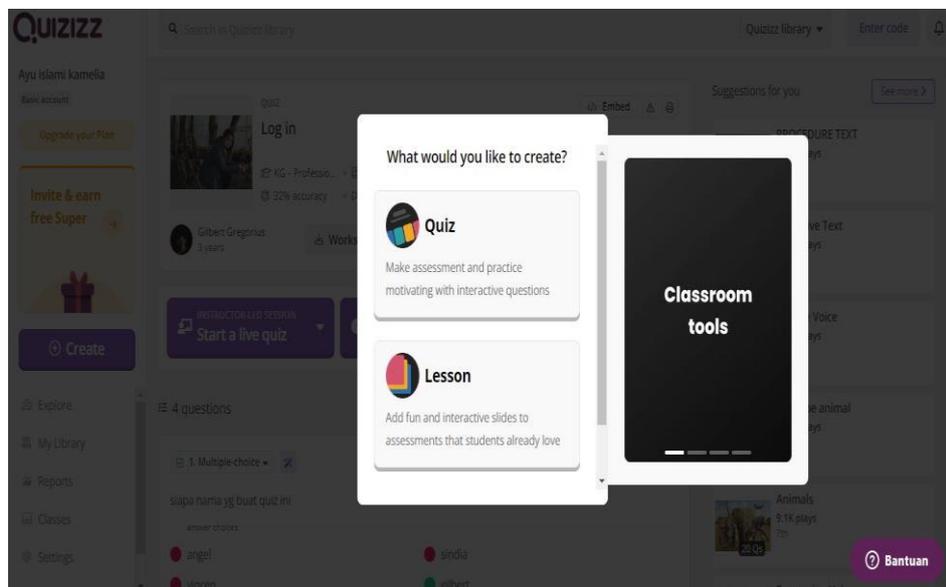
Gambar 2. 4 Login Aplikasi Quizizz

e. Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun



Gambar 2. 5 Pengisian Email dan Password

f. Tentukan model kuis bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*

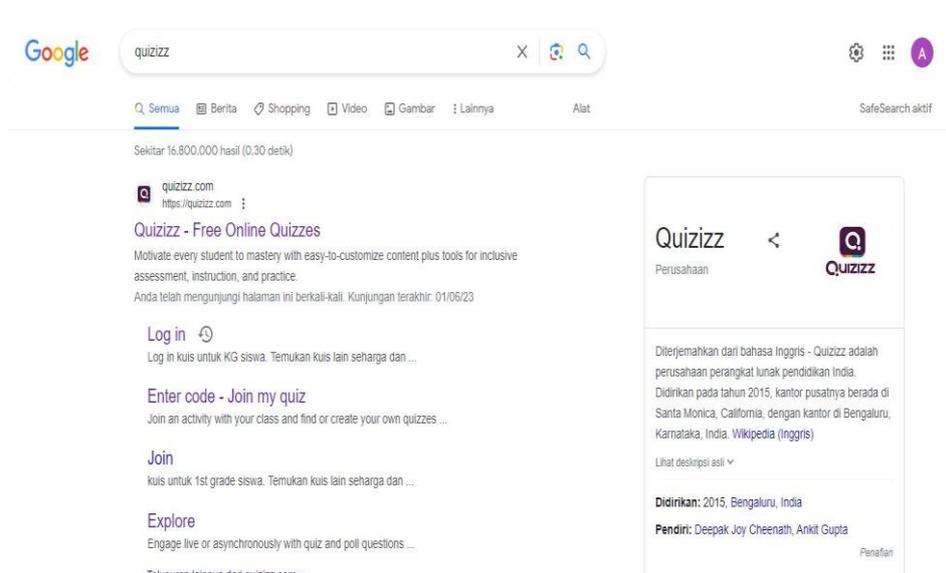


Gambar 2. 6 Model Kuis

3. Langkah-Langkah Penggunaan Quizizz

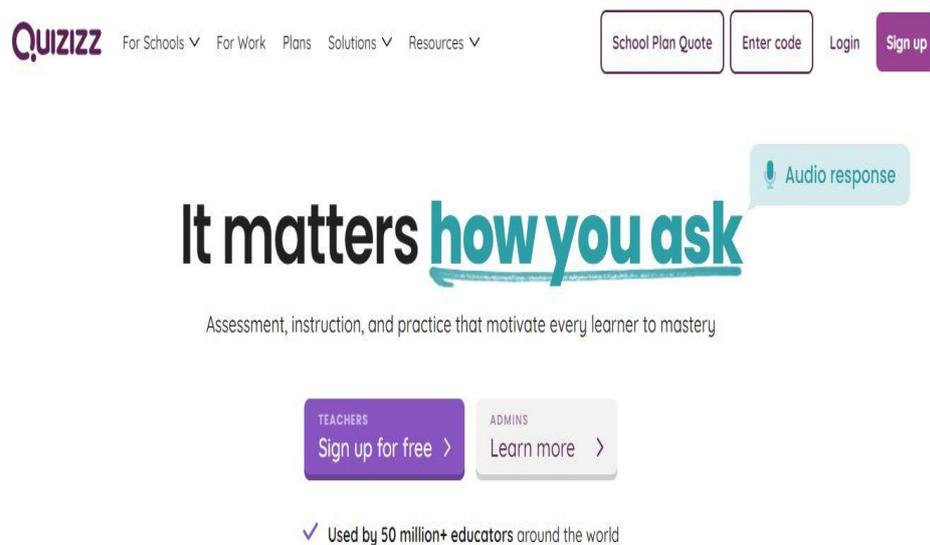
Menurut Salsabila, (Salsabila et al., 2019) menyebutkan langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

a. Masuk ke www.Quizzz.com



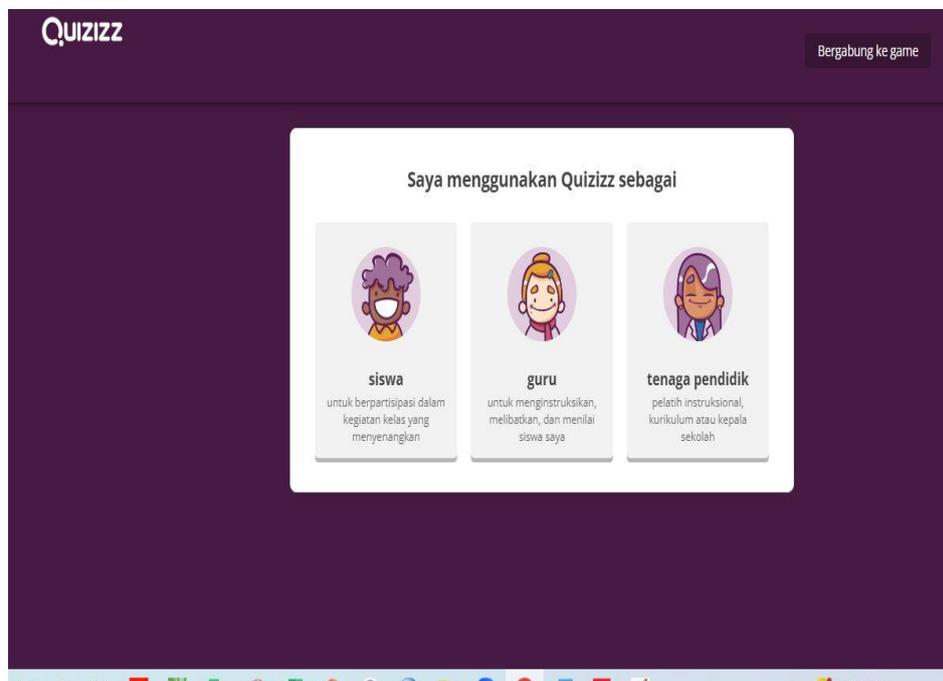
Gambar 2. 7 Tampilan Awal

b. Klik tulisan *login*



Gambar 2. 8 Tampilan Login

c. Kemudian, klik tulisan guru, sebagai pengajar



Gambar 2. 9 Tampilan Menu Kategori *Quizizz*

d. Masukkan identitas diri, berupa username dan *email*

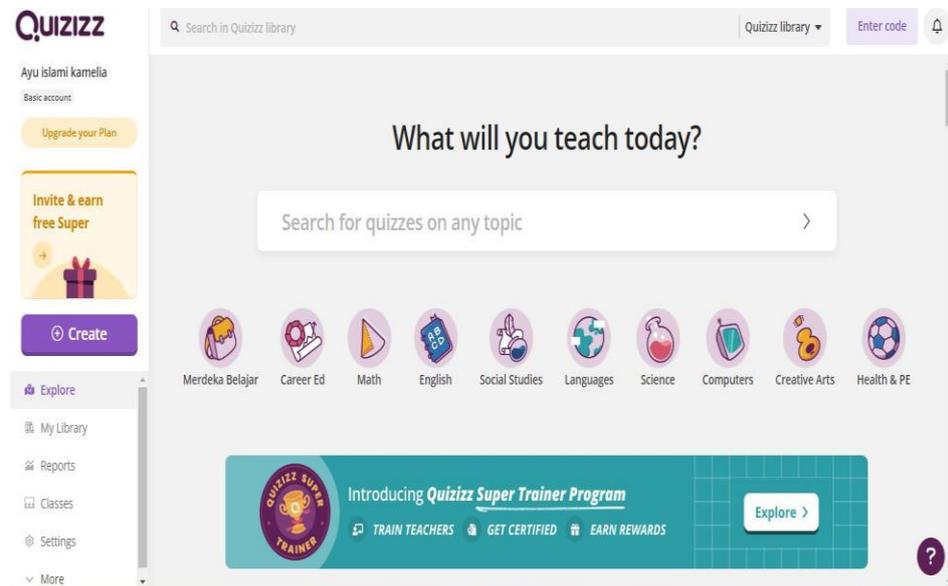
The image shows the "Let's complete your account" form in the Quizizz application. The form includes the following fields:

- Title: A dropdown menu.
- First name: A text input field containing "Minerva".
- Last name: A text input field containing "McDonagall".
- Password: A text input field with masked characters and a strength indicator.
- Below the password field, it says "Password strength: Weak".
- At the bottom of the form is a "Complete sign up" button.

On the right side of the form, there is a "Create account" button. In the top right corner of the application, there are "Join game" and "Log in" buttons. A "Help" button is located in the bottom left corner.

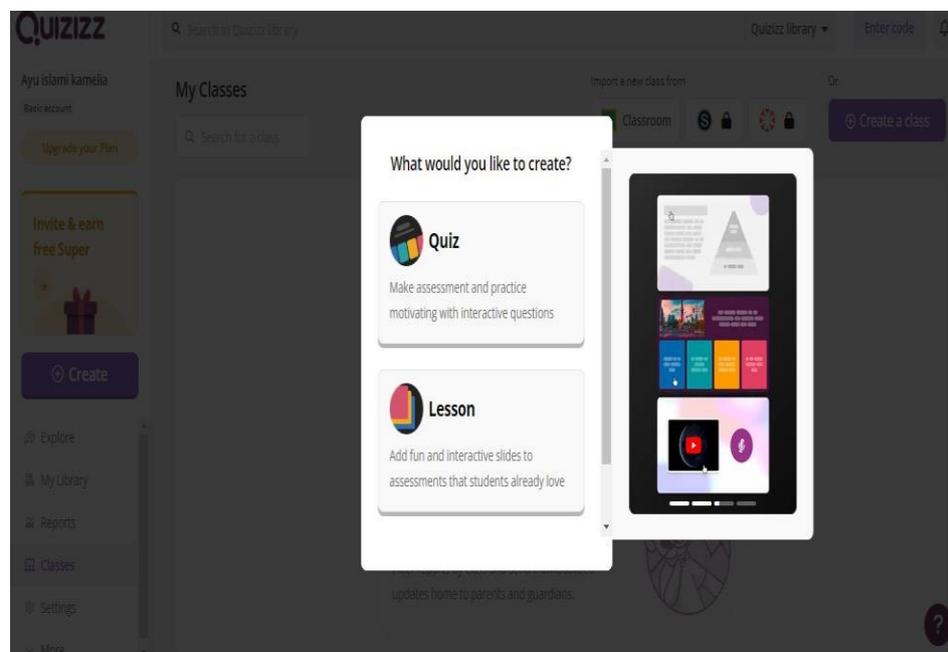
Gambar 2. 10 Pengisian Identitas di Aplikasi *Quizizz*

- e. Jika sudah di nyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*



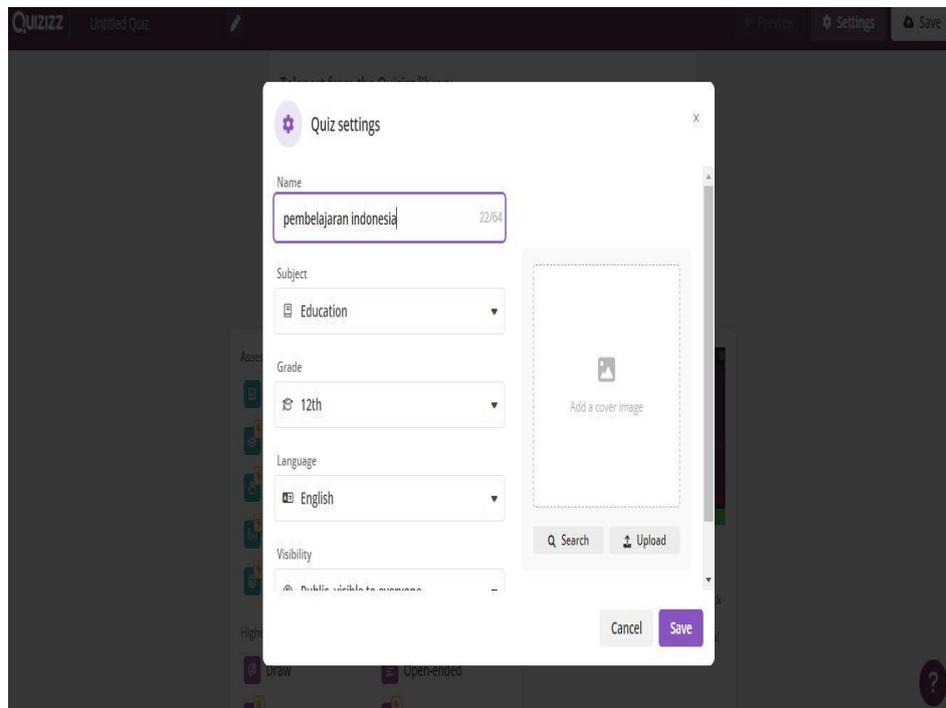
Gambar 2. 11 Beranda Quizizz Guru

- f. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*



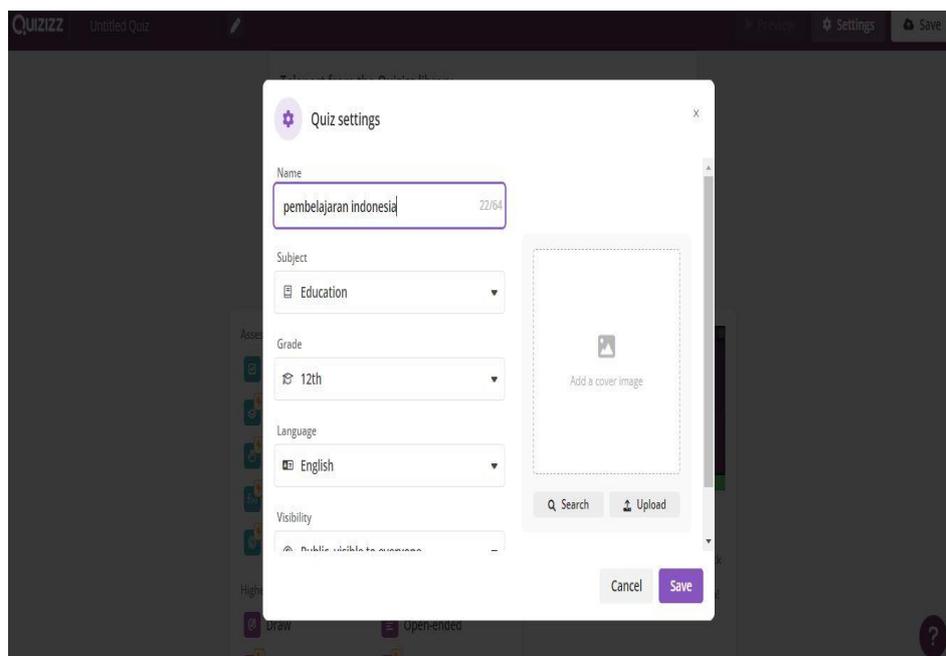
Gambar 2 1 Lets Create A Quiz

g. Masukan nama kuis, contoh : Pelajaran Bahasa Indonesia



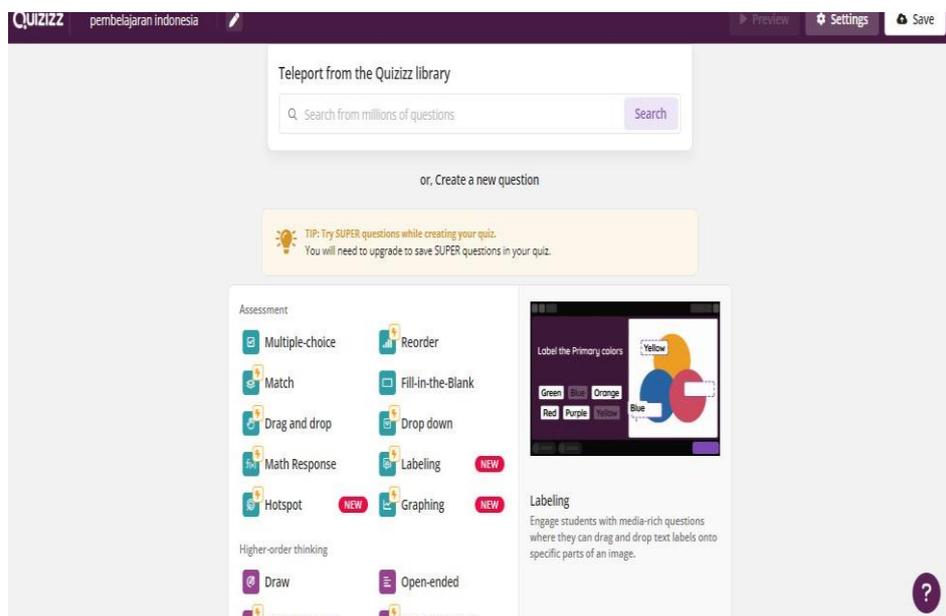
Gambar 2. 12 Contoh Penamaan Quiz

h. Kemudian klik save



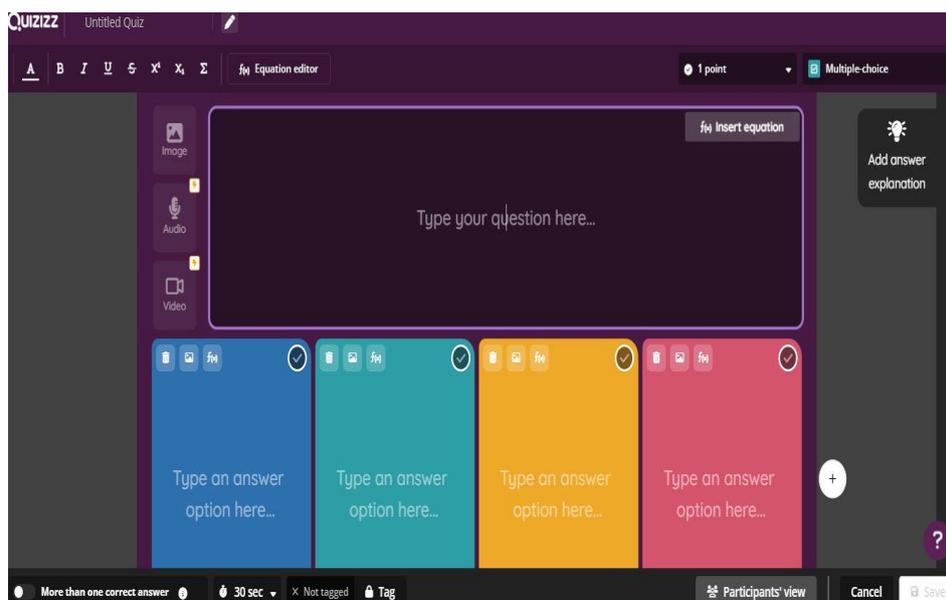
Gambar 2. 13 Klik Save

- i. Muncul tampilan selanjutnya, klik *create new question*



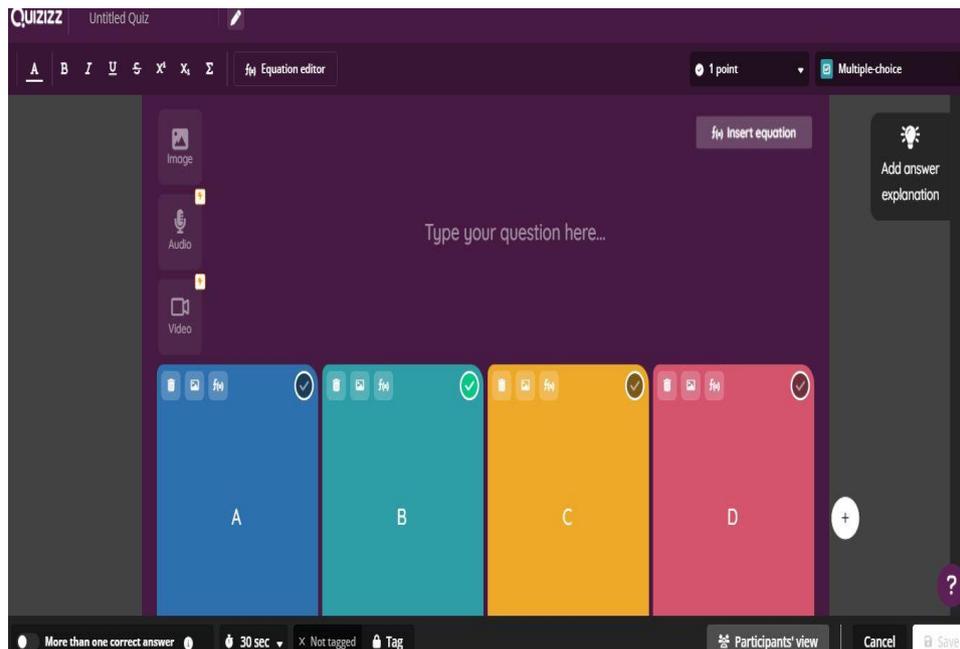
Gambar 2. 14 Create Questions

- j. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia. “*type your question here*”, lalu masukan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya.



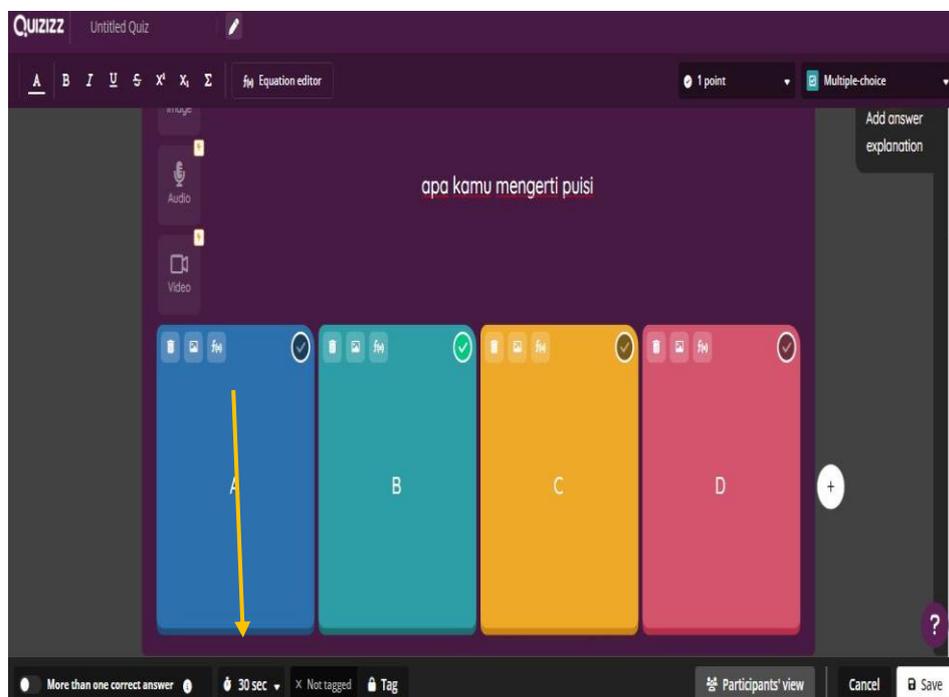
Gambar 2. 15 Pembuatan Soal Kuis

k. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar



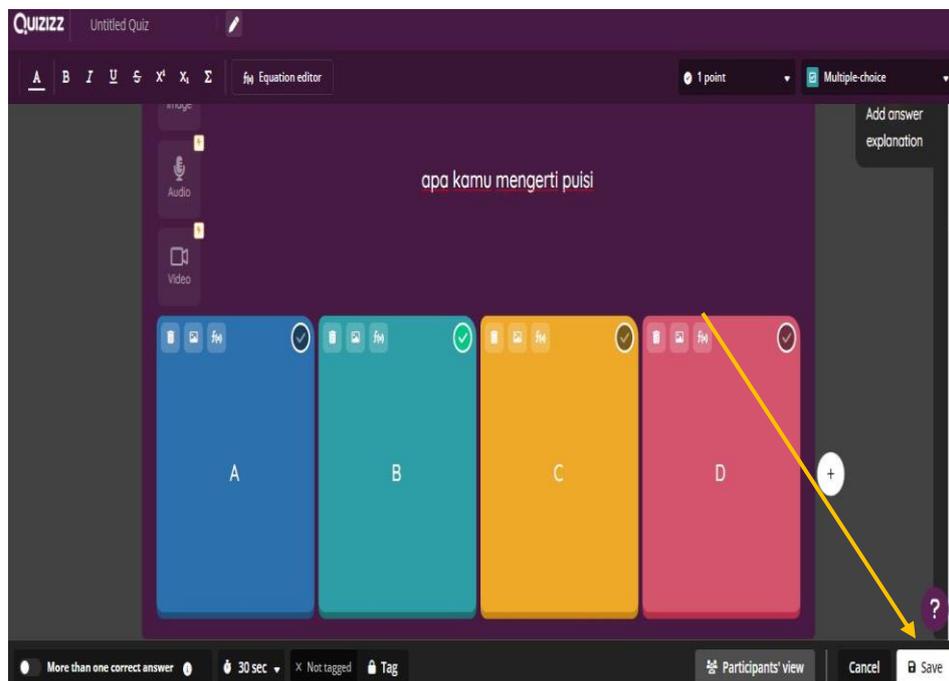
Gambar 2. 16 Tanda Centang Pada Jawaban Yang Benar

l. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal



Gambar 2. 17 Pengaturan Durasi

m. Klik save



Gambar 2. 18 Save Quiz

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Aini (2019:3), langkah-langkah penggunaan *Quizizz* adalah sebagai berikut:

- a. Kunjungi website www.Quizzz.Com
- b. Jika belum memiliki akun, tekan *sign up* sebagai *teacher*. Apabila sudah memiliki akun klik *log in*.
- c. Masukkan dengan *email* dan *password* atau masuk dengan akun *google* yang dimiliki.
- d. Setelah tampilan akun *Quizizz* muncul, pilih fitur pelajaran.
- e. Tuliskan judul atau tema pelajaran yang akan dibuat pada kolom yang tersedia, lalu sesuaikan dengan jenis mata pelajaran yang relevan sebagai subjek.
- f. Buatlah ringkasan yang menarik dengan *slide* yang disediakan pada halaman pelajaran *Quizizz* dengan memanfaatkan fitur gambar, audio dan video.
- g. Setelah ringkasan materi dibuat, tambahkan kuis interaktif dengan klik ikon *add*.

- h. Tuliskan beberapa pertanyaan, alternatif jawaban serta pilihan jawaban yang benar.
- i. *Setting* waktu untuk mengerjakan kuis yang tersedia.
- j. Jika materi dan kuis yang dibuat telah tersedia klik ikon menerbitkan untuk membagikan kepada siswa.
- k. Pilih bahasa yang digunakan, pilih kelas kemudian tentukan aturan pilihan untuk tautan pembelajaran (privasi/publik), lalu klik ikon *publish*.
- l. Tentukan batas waktu pelajaran dan sesuaikan pengaturan kelas.
- m. Dapatkan kode *Quizizz* dan berikan kepada siswa. Melalui akun *Quizizz* siswa dapat langsung mengakses kuis sesuai dengan waktu yang telah diatur guru.

4. Manfaat Aplikasi *Quizizz*

Menurut Salsabila, Unik Hanifah. Dkk (2020, hlm. 165) *Quizizz* salah satu aplikasi yang menunjukkan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahliannya. Pemanfaatan dari aplikasi *Quizizz* juga dapat menjadikan media sebagai salah satu untuk mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat di terapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Pembelajaran model berbasis teknologi bisa distrategikan secara naratif yang bersipat prespektif. Sehingga mampu menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Tanpa menghilangkan esensi dan materi yang telah disampaikan oleh guru bisa menjadi upaya dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz*

Menurut Aini, Yulia Isratul (2020, hlm 5) Pemanfaat dalam aplikasi *Quizizz* ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi *Quizizz* ini dengan cara mendaftarkan diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi *Quizizz* tersebut. Aplikasi ini masih belum banyak dikenal sebagai media pembelajaran sehingga diharuskannya pengenalan kepada pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan aplikasi ini dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan

pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini di perlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, manfaat aplikasi *Quizizz* yaitu salah satu aplikasi yang menunjukkan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahliannya. Pembelajaran model berbasis teknologi bisa distrategikan secara naratif yang bersipat prespektif. Sehingga mampu menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Pemanfaat dalam aplikasi *Quizizz* ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi *Quizizz* ini dengan cara mendaftarkan diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi *Quizizz* tersebut.

6. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi berbasis webtool memiliki banyak kelebihan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif, aplikasi kuis ini tidak hanya mempunyai kelebihan bagi siswa akan tetapi aplikasi ini juga mempunyai kelemahan.

berikut ini beberapa kelebihan dan kelemahan aplikasi *Quizizz* menurut (Mujahidin et al., 2019):

a. Kelebihan *Quizizz*

- 1) Memudahkan dalam membuat soal, hal ini karena tampilan yang disajikan menarik, dan menyenangkan serta ada musik sebagai pengiring.
- 2) Setiap siswa yang mengerjakan soal, siswa akan mengetahui skor nilainya.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah karena adanya pemberitahuan.
- 4) Mendorong untuk lebih teliti

Aplikasi ini mempunyai beberapa kelebihan yang tentu dapat

menunjang keberhasilan pembelajaran menurut (Salsabila et al., 2020) kelebihan dan kekurangan aplikasi *Quizizz* yaitu sebagai berikut yakni sebagai berikut:

- 1) Bagi guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal,
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan kuis yang berbeda-beda karena kuis telah di acak otomatis, sehingga meminimalisir kekurangan.

b. Kelemahan Quizizz

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *Quizizz* menurut (Mujahidin et al., 2019), yakni sebagai berikut:

- 1) Skor nilai ditentukan oleh kecepatan dalam memilih jawaban.
- 2) Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.
- 3) Materi yang dibahas terbatas.

Sedangkan menurut (Salsabila et al., 2020) kekurangan aplikasi *quizizz* yaitu sebagai berikut

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan untuk mencari jawaban
- 3) Dalam permasalahan waktu, siswa awalnya dapat mendapatkan peringkat atas, namun siswa memiliki penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau masalah tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana, N (2016, hlm. 3) mengatakan “Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Sementara itu, menurut Sudjana (2017, hlm. 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi berupa tes yang dapat menghasilkan skor. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2017, hlm. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.

Adapun menurut (Fitri, S, & Zikri, 2019). Hasil belajar adalah kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Kemudian menurut (Benyamin, 2020). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Selanjutnya dengan nada yang sama, Suardi (2020, hlm. 16) juga berpendapat bahwa hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri pembelajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam kecakapan atau kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi dan penilaian setelah

pembelajar mengalami proses belajar.

2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016, hlm.4) adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuh. Dengan diprediksi kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh ke efektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan manusia atau budaya manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan, Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orangtua siswa. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapai sekolah, memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya.

Setelah kegiatan belajar mengajar maka akan dilakukan evaluasi hasil belajar. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Beberapa prosedur pengukuran hasil belajar yaitu pengukuran secara tertulis, secara lisan, dan melalui observasi. Prosedur tertulis dipakai untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya kognitif dan afektif, sedangkan prosedur observasi dipakai untuk mengukur hasil belajar yang bersifat

motorik Nasution (2012, hlm. 4).

Menurut Kunandar (2013, hlm. 70), tujuan penilaian hasil belajar peserta didik adalah:

- a. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi yakni menurun atau meningkat.
- b. Mengecek keterampilan kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya, dicari tindakan tertentubagi yang belum menguasai Tindakan tertentu bagi yang belum menguasai.
- c. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai.
- d. Menjadi umpan balik untuk perbaikan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih di bawah standar (KKM).

Tujuan penilaian hasil belajar presentasi adalah untuk mengukur kemampuan seorang siswa dengan siswa lainnya, keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mencakup beberapa aspek seperti intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan.

3. Jenis-jenis penilaian hasil belajar

Jenis-jenis penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016, hlm. 5) adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian formatif adalah penilaian yang dihasilkan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.
- b. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit

program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kulikuler dikuasai oleh para siswa.

- c. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dll. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.
- d. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya uji saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- e. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditunjukkan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penugasan belajar untuk program itu

4. Prinsip dan prosedur penilaian hasil belajar

Sudjana (2016, hlm. 8) menyatakan “Prinsip dan prosedur penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- a. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, interpretasi penilaian. Sehingga patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil belajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku pelajaran yang digunakannya. Dan buku kurikulum hendaknya dipelajari tujuan-tujuan kulikuler dan tujuan instruksionalnya, pokok bahasan yang diberikan, ruang lingkup dan urutan penyajian, serta pedoman bagaimana pelaksanaannya.
- b. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Artinya, penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan. “Tiada proses belajar mengajar tanpa penilaian” hendaknya dijadikan semboyan bagi setiap guru. Prinsip ini mengisyaratkan pentingnya penilaian formatif sehingga dapat bermanfaat bagi siswa maupun bagi guru.

- c. Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif. Dengan sifat komprehensif dimaksudkan segi atau abilitas yang dinilainya tidak hanya aspek kognitif, tapi juga aspek afektif dan aspek psikomotoris. Demikian pula dalam aspek kognitif sebaiknya dicakup semua aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi secara seimbang.
- d. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa. Oleh karena itu, secara teratur dalam catatan khusus mengenai kemajuan siswa. Demikian juga data penilaian harus dapat di tafsirkan sehingga guru dapat memahami siswanya terutama prestasi dan kemampuan yang dimilikinya.

5. Karakteristik Perubahan Hasil Belajar

Setiap perilaku belajar selalu mempunyai karakteristik perubahan yang spesifik. Menurut djarmanah (2008, hlm. 15) menyebutkan bahwa karakteristik perubahan hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman. Oleh karena itu, belajar juga dapat dipengaruhi oleh bermacam faktor yang menyelubungi pembelajarannya. Menurut Parnawi (2019, hlm. 6-10) beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas dua kelompok faktor utama, yakni faktor internal dan eksternal yang akan dipaparkan sebagai berikut.

- a. Faktor Internal

Faktor internal atau faktor-faktor yang datang dari dalam diri yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor, yaitu sebagai berikut.

1) Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini di antaranya adalah sebagai berikut. Pertama, kondisi fisik yang atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar (fit) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang

2) Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil.

b. Faktor Eksternal

Sementara itu, faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Hal ini karena keluarga adalah lingkungan pertama di mana anak bahkan belajar untuk belajar itu sendiri.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk

menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar di antaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes dan kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah.

4) Faktor Waktu

Waktu atau kesempatan memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa bukan ada atau tidaknya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar. Kesempatan itu dihadirkan oleh waktu dan waktu haruslah dihadirkan sendiri oleh pembelajar, karena waktu tidak dapat ditambah.

Menurut (Gunawan, dkk, 2021:15), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal meliputi; faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, serta tidak dalam keadaan cacat jasmani. Hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran dan faktor psikologis, seperti intelegensi (IQ) perhatian, minat, bakat, dan motivasi.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar diri siswa yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal meliputi; Faktor lingkungan, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, serta lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban dan faktor instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang disesuaikan dengan hasil

belajar yang diharapkan, seperti kurikulum, sarana dan prasarana, serta guru.

Selain itu menurut Munadi (dalam Rusman, 2012:124) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

- 1) Faktor fisiologis. Secara umum, kondisi fisiologis seperti kesehatan prima, tidak lelah dan lelah, tidak dalam keadaan cacat fisik, dll. Hal ini dapat mempengaruhi siswa mendapatkan bahan pelajaran.
- 2) Faktor psikologi. Setiap individu adalah peserta dalam kasus ini siswa pada dasarnya memiliki keadaan psikologis berbeda, tentu juga berpengaruh pada hasil untuk mempelajari Banyak faktor psikologis melibatkan kecerdasan (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan kemampuan penalaran siswa.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan. Faktor lingkungan bisa mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini termasuk mis lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alami Misalnya, suhu, kelembaban, dll untuk dipelajari pada siang hari di ruangan dengan sirkulasi udara kurang sangat berpengaruh dan sangat berbeda belajar di pagi hari saat kondisi masih segar dan ruang yang cukup untuk bernapas lega
- 2) Faktor instrumental. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. faktor Semoga ini bisa menjadi sumber mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Faktor penting tersebut adalah kurikulum dan fasilitas dan seorang guru

Beberapa pendapat di atas mempengaruhi hasil belajar siswa oleh dua faktor dalam diri siswa dalam bentuk keterampilan pribadi (internal) dan faktor eksternal siswa itu sendiri yaitu lingkungan Karena, Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau dicapai oleh siswa karena keberadaannya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk manajemen, pengetahuan dan keterampilan dasar dari berbagai aspek kehidupan sehingga dapat dilihat pada diri manusia penilaian sikap

dasar, pengetahuan dan keterampilan yang ada di berbagai bidang kehidupan, sehingga terlihat pada diri seseorang perubahan kuantitatif dalam perilaku.

7. Manfaat hasil belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan Susanto Ahmad (2016, hlm. 20) bahwa:

- a. Menambah pengetahuan,
- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e. Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

8. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Sopiati & Sahroni (dalam Yulianti, dkk, 2018, hlm. 205-207) hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah utama berikut.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu sebagai berikut.

1) Pengetahuan atau ingatan (C1)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam Taksonomi Bloom, sering kali disebut juga aspek ingatan (recall).

2) Pemahaman (C2)

Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menafsirkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

3) Penerapan (C3)

Penerapan atau aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus.

4) Analisis (C4)

Jenjang kemampuan ini dituntut dapat menguraikan suatu situasi

tertentu ke dalam unsur-unsur pembentukannya menjadi lebih jelas.

5) Sintesis (C5)

Kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menjadi sesuatu yang baru. Pada jenjang ini, seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor yang ada.

6) Evaluasi (C6)

Jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, antara lain:

1) Menerima (*Receiving*)

Yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi, dan sebagainya.

2) Menanggapi (*Responding*),

Yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.

3) Penilaian (*Valuating*),

Berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi.

4) Organisasi (*Organization*)

Yakni pengembangan nilai dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5) Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characteristic by a value or value complex*),

Yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang di dalamnya terdiri dari tiga aspek, antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) Keterampilan motorik (muscular or motor skills),
yakni memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat dan sebagainya.
- 2) Manipulasi benda-benda (manipulation of materials or objects),
meliputi menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, mereparasi dan sebagainya.
- 3) Koordinasi neuromuscular,
yaitu menghubungkan, mengamati, memotong dan sebagainya.

9. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Indikator hasil belajar menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Keterampilan intelektual, merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan.
- b. Strategi kognitif, dalam hal ini, siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berperilaku.
- c. Sikap, yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

- d. Informasi verbal, Pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi. Dalam hal ini guru dapat memberikan berupa pertanyaan kepada siswa untuk melatih siswa dalam menjawab secara lisan, menulis dan menggambar.
- e. Keterampilan motorik, tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

Pokok utama untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur, menurut Benyamin S. Bloom dalam (Sudjana. 2017, hlm. 22-23) yang menjelaskan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor:

- a. Ranah kognitif, yaitu yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Sedangkan menurut Moore (dalam Ricardo, 2017, hlm. 194) terdapat 3 ranah dalam indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi
- b. Ranah afektif mencakup penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai
- c. Ranah psikomotor mencakup persepsi, keterampilan, respon terbimbing, mekanisme, respon cepat, adaptasi, dan inisiasi

Dengan demikian berdasarkan beberapa pendapat indikator di atas, indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu indikator kognitif menurut Benyamin Bloom (dalam nana sudjana, 2017, hlm. 23-29) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar mencakup enam aspek yakni:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Istilah Pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari *knowledge* dalam Taksonomi Bloom. Cakupan pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat seperti: batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan sebagainya. Dari sudut respon belajar siswa pengetahuan itu dihafal, diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang, menggunakan teknik mengingat. Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan dan sebagainya.

2) pemahaman (*comprehetion*)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep, untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep yang dipelajari. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami sesuatu makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, mengartikan lambang negara dan sebagainya. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Sedangkan yang ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

3) Penerapan (*application*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi sesuatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya

memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan dan sebagainya.

4) Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai sesuatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe prestasi belajar sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman aplikasi. Kemampuan menalar pada hakikatnya merupakan unsur analisis, yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengkreasi sesuatu yang baru, seperti: memecahkan, menguraikan, membuat diagram, memisahkan, membuat garis dan sebagainya.

5) Sintesis

Sintesis adalah tipe hasil belajar, yang menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Beberapa bentuk tingkah laku yang operasional biasanya tercermin dalam kata-kata: mengkategorikan, menggabungkan, menghimpun, menyusun, mencipta, merancang, mengkonstruksi, mengorganisasi kembali, merevisi, menyimpulkan, menghubungkan, mensistematisasi, dan lain-lain.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya. Tipe prestasi belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua tipe prestasi belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe prestasi hasil belajar evaluasi, tekanannya pada pertimbangan mengenai nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya menggunakan kriteria tertentu. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan sintesis. Tingkah laku yang operasional dilukiskan pada kata-kata menilai, membandingkan, mengkritik, menyimpulkan, mendukung, memberikan pendapat dan lain-lain.

D. Hasil Penelitian Terdahulu

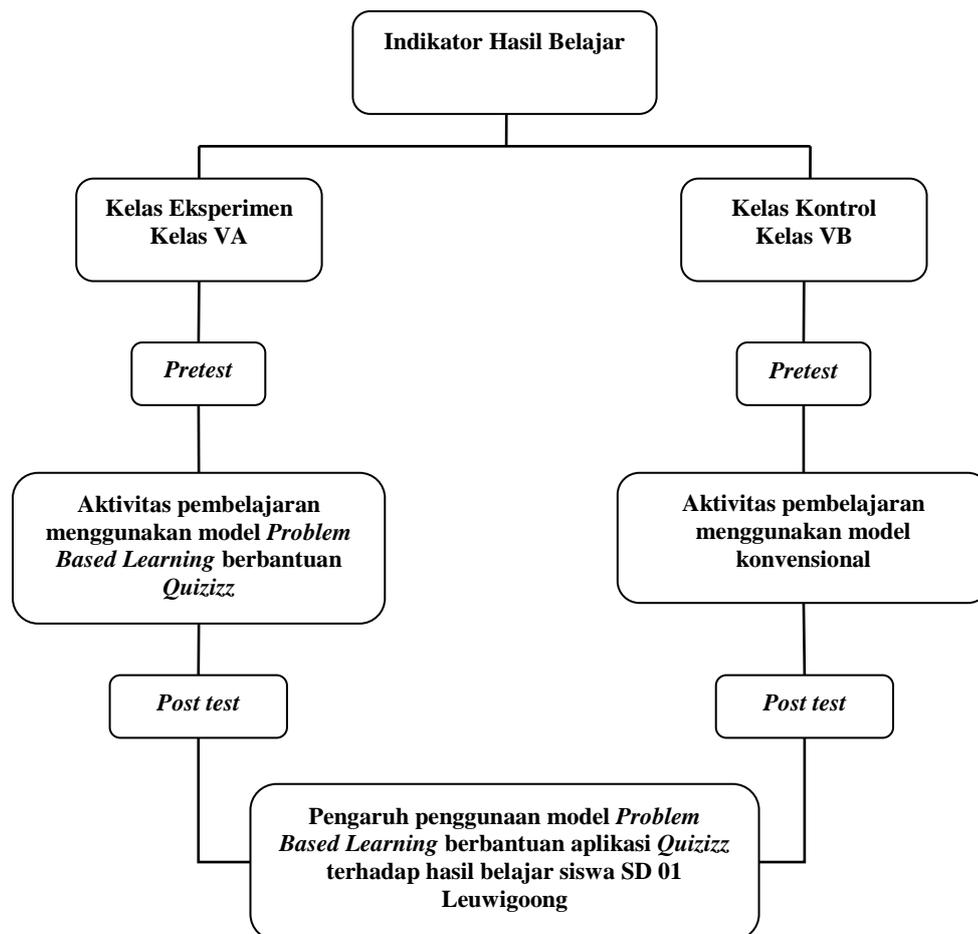
1. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nofziarni As, dkk. (2019) dengan judul “pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang di kelas V SD Negeri 04 Geregeh”. hal ini dibuktikan dari hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t hitung (7,36) > t table (1,6694). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* tergolong kriteria sangat tinggi dengan hasil belajar diperoleh skor 100 dan skor minimal adalah 64 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,30. Dengan demikian model *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian juga berdasar pada penelaian yang dilakukan oleh Dewa, dkk. (2022) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD Gugus VI Kecamatan Ubud” kesamaan penelitian meliputi variable x yaitu “model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*”z sedangkan perbedaan penelitian berada pada variable Y yaitu “Hasil Belajar”. terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara kelas siswa yang dibelajarkan melalui model *Problem Based Learning* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan model konvensional. hal ini terbukti dari hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 10,858 >$ dan $t_{tabel} (\alpha = 0,05,50) = 1,675$ dan didukung dengan perbedaan rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $= 62,11 > = 46,68$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa di kelas V SD Gugus VII kecamatan Ubud.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa, R dan Erwin (2021) dengan judul “pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar”. Membuktikan bahwa hasil pengujian hipotesis

melalui hitungan uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh $t = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh 2000 serta hasil perhitungan $t > = 3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa IV SDN sumur batu 08 jakarta pusat

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2022, hlm. 60) “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas VA menjadi kelas eksperimen dan kelas VB menjadi kelas Kontrol. Pada awal pertemuan setiap masing-masing kelas akan diberikan *pretest*. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Diakhir pembelajaran setiap kelas akan diberikan *posttest* dengan soal yang sama. Hasil selisih *posttest* dan *pretest* akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Leuwigoong.



Gambar 2. 19 Kerangka Berpikir

F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran (Tim et al., 2021)

Asumsi dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SD 01 Leuwigoong.

2. Hipotesis

a. Hipotesis Penelitian

Menurut (Tim et al., 2021) menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban tentatif terhadap suatu masalah atau submasalah yang diteorikan dalam suatu gagasan dan belum diuji kebenaran empirisnya. Pengujian hipotesis memungkinkan peneliti untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk kalimat-kalimat yang sifatnya afirmatif, bukan sebagai pertanyaan, perintah, saran atau frase harapan. Dalam penelitian yang tidak menggunakan hipotesis, posisi hipotesis diganti dengan pertanyaan penelitian. Sedangkan

Selain itu menurut Sugiyono (2022, hlm 63) menjelaskan hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan pertanyaan, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan penulis, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis pada rumusan masalah pertama

H_0 : Tidak terdapat perbedaan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

Hipotesis rumusan masalah kedua

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Leuwigoong.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Leuwigoong