

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II, penulis membahas terkait kajian teori yakni hakikat belajar dan pembelajaran, pembelajaran tematik, media *game QuizWhizzer*, serta hasil belajar pada aspek kognitif sebagai suatu landasan teori dalam topik pembahasan bab ini.

A. Kajian Teori

Dalam topik bahasan pada kajian teori membahas pembelajaran sebagai aktualisasi proses aktivitas pengajaran antara guru dengan siswa secara aktif agar dapat memberikan dampak terhadap pendidikan sehingga melatih para siswa dalam mencapai keberhasilan belajar yang sesuai dengan harapan dan keinginan. Pada pembelajaran terdiri dari jenis-jenis yang salah satunya yaitu pembelajarn tematik sebagai materi pengajaran gabungan dari beberapa konsep dalam bidang studi mata pelajaran yang telah dipadukan, sehingga pembelajaran tematik tersebut menjadi satu topik bahasan yang disebut sebagai tema.

Adanya pembelajaran tematik tidak dapat dibelajarkan sebagaimana mestinya tanpa adanya perangkat pendukung sebagai alat bantu untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif antara guru dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan sarana alat bantu terhadap segala sesuatu yang dapat digunakan dalam upaya menyampaikan isi materi pembelajaran dalam proses aktivitas pengajaran bersama siswa. Media pembelajaran terdiri dari berbagai variasi media yang salah satunya yaitu media *games QuizWhizzer* yang termasuk kedalam jenis pembelajaran yang menggunakan media audiovisual dan animasi.

Media *games QuizWhizzer* adalah media permainan interaktif dibuat dengan tujuan untuk mengefektifkan dan meningkatkan upaya perolehan belajar yang lebih menyenangkan, pada model *game* ini seperti *game race* (permainan bertanding) atau permainan ular tangga. Dengan adanya *game QuizWhizzer*, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada hasil belajar digunakan sebagai parameter untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa setelah mencermati dengan seksama aktivitas pengajar yang telah diselenggarakan. Indikator

pengukuran pada hasil belajar siswa yang ada pada penelitian ini yakni menggunakan aspek kognitif.

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah rangkaian aktivitas mendasar agar dapat menyelenggarakan kegiatan pengajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat berpacu erat dengan pelaksanaan pengajaran yang dilakukan siswa dengan guru pada berbagai jenjang kependidikan (Indah Komsiyah, 2012, hlm. 2). Dalam konteks psikologis, belajar dapat dikonotasikan sebagai tahapan perubahan yang terjadi terhadap perilaku seseorang sebagai suatu hasil adanya interaksi dengan lingkungan sekitar untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup. (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 34).

Dalam pandangan Dwi Indri (2022, hlm. 4), belajar adalah tahapan dalam upaya mengubah perilaku individu agar cenderung stabil, yang timbul sebagai hasil dari pengalaman yang dialaminya. Temuan ini menunjukkan bahwa belajar melibatkan perubahan perilaku yang lebih tahan lama pada jangka waktu yang lama. Menurut Asrul, dkk. (2016, hlm. 15) definisi belajar sebagai perubahan suatu perilaku yang relatif permanen yang muncul dari adanya suatu pengalaman yang dilalui, bukan karena perkembangan alami, pengaruh obat-obatan, atau kecelakaan. Definisi ini menekankan bahwa belajar melibatkan perubahan perilaku yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks, serta kemampuan individu untuk menyampaikan perolehan ilmu yang didapatkan kepada orang lain.

Berdasarkan pada pernyataan tersebut, maka kesimpulan belajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sengaja. Pada tahapan belajar ini, individu berinteraksi dengan lingkungannya dan hasil dari interaksi tersebut menjadi suatu perubahan yang telah terjadi pada perilaku individu tersebut yang bersifat permanen ataupun relatif tetap.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses atau strategi yang disengaja yang dirancang untuk memudahkan proses belajar individu. Tujuan dari pembelajaran yakni

menciptakan lingkungan belajar pada siswa agar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Menurut Sadiman, dkk. (2014, hlm. 2), pembelajaran merupakan usaha terstruktur yang bertujuan untuk mengatasi sumber-sumber materi pembelajaran guna memfasilitasi aktivitas kegiatan belajar. Dengan begitu, dalam pembelajaran akan melibatkan perencanaan dan bimbingan yang diarahkan pada lingkungan belajar guna mempengaruhi dan memfasilitasi proses belajar pada individu.

Menurut Fatma Sukmawati (2021, hlm. 15), pembelajaran adalah usaha manifestasi secara sengaja untuk mengendalikan lingkungan dengan tujuan membentuk individu secara positif dalam situasi khusus. Dalam konteks ini, pembelajaran melibatkan upaya guru agar tercipta kondisi yang mendukung potensi siswa dalam proses belajar serta pengembangan diri. Dalam upaya mengoptimalkan program pembelajaran, diperlukan penataan lingkungan yang sesuai. Dalam perspektif ini, proses pembelajaran dianggap sebagai fenomena yang terjadi secara internal dan individual dalam diri setiap siswa, sedangkan pembelajaran dipandang sebagai aspek eksternal yang melibatkan perancangan perilaku dan pengaturan lingkungan (Wahab, 2017, hlm. 6).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melibatkan perencanaan, pengelolaan lingkungan, dan penggunaan sumber belajar untuk menciptakan kondisi yang mendukung proses pembelajaran siswa. Pendekatan pembelajaran yang efektif harus memperhatikan kebutuhan individual, strategi yang sesuai, motivasi siswa, interaksi sosial, dan konteks pembelajaran yang relevan. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya tentang mentransfer informasi, tetapi juga tentang mendorong perubahan dan pertumbuhan yang berkelanjutan dalam diri siswa..

c. Jenis-jenis Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu tindakan perencanaan guru yang disesuaikan dengan adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bertujuan agar siswa memperoleh pembelajaran yang efektif dan bermutu serta penekanan terhadap penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2015, hlm. 134). Dengan

demikian, pembelajaran melibatkan keterlibatan aktif siswa dan penyesuaian pembelajaran. Sumber belajar yang disediakan oleh lingkungan belajar merupakan bagian dari kurikulum pendidikan. Asrul, dkk. (2016, hlm. 25) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis pembelajaran diantaranya.

- 1) Pembelajaran interaktif melalui tanya jawab yaitu suatu bentuk pembelajaran yang mengakibatkan terjadinya komunikasi secara langsung yang melibatkan pertanyaan dan jawaban antara siswa dan pendidik.
- 2) Pembelajaran demonstratif merupakan cara pembelajaran yang dilakukan dengan cara menunjukkan atau mendemonstrasikan secara langsung agar siswa dapat memperoleh pemahaman secara langsung.
- 3) Pembelajaran eksperimental melibatkan guru dan siswa dalam melakukan tindakan tertentu dan mengamati proses serta hasil dari percobaan yang dilakukan.
- 4) Pembelajaran simulatif adalah suatu bentuk pembelajaran di mana pengalaman belajar siswa disajikan melalui situasi-situasi tiruan dengan tujuan memahami konsep, prinsip, atau keterampilan pengajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat kesimpulan pada jenis pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran interaktif melalui tanya jawab, pembelajaran demonstratif, pembelajaran eksperimental, dan pembelajaran simulatif berkontribusi pada keberhasilan proses aktivitas pengajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu pendekatan inovatif dalam pendidikan yang melibatkan penggabungan konsep-konsep utama dari berbagai disiplin ilmu ke dalam satu tema atau topik pusat. Melalui integrasi ini, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif, tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks kehidupan nyata (Majid, 2014, hlm. 87).

Menurut Sholehah (2017, hlm. 56) bahwa pembelajaran tematik melibatkan penyatuan konten dari berbagai macam mata pelajaran yang dijadikan satu tema bahasan. Pendekatan pembelajaran terpadu yang digunakan dalam pembelajaran tematik melibatkan berbagai macam mata pelajaran pada penggunaan tema sebagai alat penghubung yang tujuannya untuk memberikan pengajaran yang lebih bermakna bagi siswa (Pebriana, dkk., 2017, hlm. 185).

Dalam implementasi pembelajaran tematik, terdapat beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah tersebut mencakup tahap perencanaan, yang meliputi penataan standar kompetensi dengan menyusun standar kualifikasi dan kompetensi dasar, definisi mata pelajaran, identifikasi standar kualifikasi, kompetensi dasar, dan indikator, pembentukan koneksi antar mata pelajaran, pengembangan kurikulum yang mencakup pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelompok mata pelajaran atau mata pelajaran tertentu, penentuan standar kualifikasi, kompetensi dasar, mata pelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian siswa, metode penilaian siswa, alokasi waktu belajar, pemilihan sumber dan materi pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran (Trianto, 2017, hal. 25).

Berlandaskan pengertian pembelajaran tematik yang disampaikan oleh para ahli di atas, kesimpulan dari pembelajaran tematik melibatkan penggabungan materi dari berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema atau topik pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran tematik ini adalah agar siswa dapat belajar secara lebih efektif dan bermakna dengan mengacu pada materi pelajaran yang mencakup komponen bahan ajar yang telah disiapkan oleh guru. Para ahli sepakat bahwa pembelajaran tematik melibatkan unsur-unsur pembelajaran dari materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa, namun perbedaan pendapat terletak pada cara pengaturan struktur materi pelajaran yang dilakukan oleh guru.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yakni sebagai penggabungan dari beberapa konten pengajaran untuk mempermudah pemahaman dan eksplorasi konsep-konsep yang tercakup dalam mata pelajaran tersebut. Pengajaran tersebut digunakan untuk

meningkatkan minat siswa dalam cakupan materi pembelajaran yang otentik dan bermakna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2013, hlm. 16).

Dengan demikian, tujuan dari adanya pembelajaran tematik antara lain.

- 1) Menjadikan *center* pada mata pelajaran atau tema dalam proses pembelajaran menjadi lebih sederhana.
- 2) Menjelajahi berbagai informasi dan mengembangkan keterampilan yang lebih variatif dari pengajaran yang berbeda pada topik pembahasan yang sama.
- 3) Mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan berkesan tentang materi pelajaran.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan menghubungkan berbagai macam konten pengajaran berdasarkan pengalaman yang dialami sebelumnya oleh siswa.
- 5) Membuat motivasi belajar siswa menjadi bernilai yang terlibat dalam situasi kehidupan nyata, menjadikan pembelajaran lebih berarti, seperti melalui bercerita, bertanya, menulis, dan mempelajari mata pelajaran lain.
- 6) Menyajikan materi pembelajaran dalam konteks topik yang jelas, dengan menggabungkan elemen-elemen dari beberapa mata pelajaran, sehingga siswa dapat lebih memahami manfaat mempelajari berbagai hal.
- 7) Menghemat waktu dalam menyampaikan isi materi pengajaran terintegrasi yang dapat diajarkan dalam dua sesi atau lebih.
- 8) Membentuk karakter dan etika siswa dengan mengutamakan nilai-nilai moral yang relevan dengan situasi dan kondisi.

Menurut (Sutirjo, 2019, hlm. 23), tujuan dari adanya pembelajaran tematik yaitu:

- a) Menyederhanakan fokus tema atau subjek.
- b) Menggali beragam informasi dan keberagaman pada keterampilan profesional dalam konten pengajaran yang sama.
- c) Mencapai kepuasan dalam mengkaji teori yang lebih mendalam dan bermakna tentang pokok bahasan.

- d) Meningkatkan kemampuan bahasa dengan menghubungkan mata pelajaran yang berbeda dengan pengalaman pribadi yang telah dilalui oleh siswa.
- e) Menumbuhkan peningkatan semangat belajar melalui keterlibatan dalam berbagai kegiatan seperti menulis, menyimak, bercerita, dan bertanya.
- f) Memahami adanya kebermanfaatan pembelajaran karena materi disajikan dalam konteks tematik yang jelas.
- g) Menghemat waktu guru dengan menghadirkan topik terintegrasi yang dapat diajarkan dalam beberapa sesi.
- h) Membina karakter dan etika siswa dengan mengedepankan nilai-nilai moral yang relevan dengan situasi dan keadaan.

Berdasarkan uraian diatas, kesimpulan dari pembelajaran tematik adalah untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dan mengembangkan berbagai keterampilan dalam mata pelajaran tertentu. Para ahli sepakat bahwa pembelajaran tematik dapat meningkatkan pengembangan keterampilan belajar siswa melalui integrasi berbagai materi pelajaran. Namun, terdapat perbedaan pendapat para ahli terkait dengan sejauh mana pembelajaran tematik tergantung pada situasi dan kondisi belajar siswa itu.

c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Menurut Majid (2014, hlm. 89), terdapat prinsip pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Penggabungan dalam pengajaran tematik pada pemanfaatan tema-tema spesifik dan relevan yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa, memungkinkan integrasi berbagai materi lintas mata pelajaran yang berbeda.
- 2) Pemilihan konten dari cakupan beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan untuk memastikan ekspresi yang bermakna. Ada keleluasaan untuk memasukkan materi tambahan di luar kurikulum standar, asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Tidak adanya pertentangan pada tujuan kurikulum dengan pembelajaran tematik melainkan saling mendukung untuk pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

- 4) Materi pembelajaran tematik harus memperimbangkan siswa berdasarkan pengetahuan awal, keterampilan, kebutuhan, minat, potensi, dan sebagainya.
- 5) Pengintegrasian materi pembelajaran tidak boleh dipaksakan. Jika material tertentu tidak dapat diintegrasikan secara efektif, disarankan untuk tidak melanjutkan integrasi.

Menurut Sumanto (dalam Haryono, 2014, hlm. 98), prinsip pembelajaran tematik meliputi:

- a) Peningkatan kompetensi informasi yang belum dimiliki siswa,
- b) Pemusatan materi pembelajaran pada mata pelajaran tertentu,
- c) Pendalaman yang mendalam terkait konteks materi pelajaran.
- d) Siswa dapat merasakan kebermanfaatan pengajaran melalui penyajian materi pada konten mata pelajaran dan subtema.

Berdasarkan uraian di atas, kesimpulan dari pembelajaran tematik menekankan pada integrasi lingkungan pembelajaran yang memperhatikan interaksi siswa, keterampilan, kebutuhan, dan pengetahuan, dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih berarti. Persamaan menurut para ahli mengenai pentingnya pemahaman yang mendalam dalam pembelajaran topikal dan fokus pada mata pelajaran dan subtema. Namun, terdapat perbedaan pandangan mengenai cara mengintegrasikan pembelajaran ke dalam topik pengajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa..

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Yusuf (2018, hlm. 184), karakteristik yang terkandung pada pembelajaran tematik yakni.

- 1) Keberpusatan peranan siswa dalam pembelajaran tematik sebagai partisipasi aktif yang mendorong proses pengajaran dan guru berperan sebagai pembimbing. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif bagi siswa. Pembelajaran tematik juga menawarkan siswa pengalaman belajar langsung, memungkinkan untuk memahami konsep abstrak melalui pengalaman nyata.

- 2) Materi pembelajaran dalam pembelajaran tematik disajikan dalam kerangka mata pelajaran terhadap topik bahasana tertentu yang relevan pada aktivitas keseharian siswa. Konteks pengajaran tematik yang diintegrasikan untuk memastikan siswa memahami konsep secara komprehensif dan menerapkan pemahamannya untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Menurut Trianto (2014, hlm. 91), pembelajaran tematik memiliki karakteristik antara lain.

- a) Kegiatan pengajaran dan pengalaman belajar berpacu pada pertimbangan tingkat perkembangan akan siswa.
- b) Pemilihan konten pembelajaran tematik dilandaskan pada interaksi dan kebutuhan setiap siswa secara general.
- c) Pengalaman belajar yang ada pada pembelajaran tematik dapat memberikan pengajaran yang lebih esensial dan bermakna bagi siswa.
- d) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- e) Pembelajaran tematik menekankan pada pembelajaran praktis yang menggabungkan unsur tema dan subtema tertentu.
- f) Pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Menurut Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi (2019, hlm. 15), karakteristik dalam pembelajaran tematik yaitu: (a) holistik, dalam pembelajaran tematik mengeksplorasi fenomena atau peristiwa yang komprehensif yang sedang terjadi, hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman dari materi pelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa itu sendiri, (b) bermakna, pembelajaran tematik menekankan pembentukan hubungan yang bermakna antara kerangka pengetahuan siswa yang ada dan materi pembelajaran. Dengan menghubungkan konten dengan konteks kehidupan nyata, siswa dapat menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah secara praktis. (c) autentik, dalam pembelajaran tematik siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan langsung untuk memahami konsep dan prinsip secara langsung. Hasil belajar dipandang sebagai suatu interaksi langsung dengan fakta dan kejadian nyata, bukan disajikan sebagai pengumuman guru belaka. Hal ini menumbuhkan rasa keaslian dalam pengalaman belajar mereka (d) aktif, pembelajaran tematik mendorong partisipasi aktif adalah aspek penting dari pembelajaran topikal.

Siswa termotivasi untuk berperan aktif dalam keseluruhan proses pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Pendekatan ini mempromosikan keterlibatan siswa dan kepemilikan perjalanan belajar siswa.

Berdasarkan argumentasi di atas, kesimpulan dari pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, termasuk: (1) pendekatan pembelajaran yang holistik; (2) integrasi fleksibel dari berbagai mata pelajaran; (3) peningkatan makna dan efektivitas proses belajar mengajar; (4) fokus pada pembelajaran praktis; (5) keterlibatan siswa yang lebih aktif dan autentik; dan (6) pengembangan keterampilan sosial siswa. Persamaan pendapat menurut para ahli bahwa siswa perlu memahami konsep-konsep dalam pembelajaran tematik secara menyeluruh melalui penggabungan berbagai materi pelajaran, namun terdapat perbedaan pandangan mengenai pentingnya perencanaan pembelajaran hingga evaluasi hasil belajar secara optimal.

e. Langkah-Langkah Menyusun Pembelajaran Tematik

Menurut Prabowo (2015, hlm. 150) dalam tahapan perencanaan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

- 1) Pilih topik untuk pembelajaran tematik yang mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran dan meratakan keterampilan dasar siswa.
- 2) Identifikasi keterampilan dasar yang sama untuk cakupan materi pembelajaran pada tingkatan kelas maupun semester.
- 3) Menentukan indikator dan capaian pengajaran untuk pada setiap konten pembelajaran yang akan disajikan.
- 4) Menggunakan hasil dari adanya langkah-langkah sebelumnya untuk mengembangkan program pembelajaran tematik.
- 5) Membuat visualisasi keterkaitan keterampilan dasar setiap mata pelajaran dengan mata pelajaran umum.
- 6) Susun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggambarkan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Widodo (2005, hlm. 64), proses membuat pembelajaran tematik melibatkan beberapa langkah, seperti: a) Menetapkan topik pembahasan yang ingin

dibicarakan yang sesuai dengan kurikulum. b) Merancang perencanaan yang mencakup konsep pelajaran yang relevan dengan topik. c) Melibatkan kelompok belajar dalam diskusi untuk membahas topik yang telah ditentukan. Pada tahap ini, penting untuk memastikan bahwa materi pembelajaran terintegrasi dengan kurikulum, (d) aktivitas kelompok berdiskusi yang aktif dan interaktif.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menyusun pembelajaran tematik meliputi (a) menentukan topik pembahasan sesuai tema dan subtema dalam pembelajaran tematik, (b) merancang konsep pembelajaran yang sesuai dengan topik pembahasan yang relevan, (c) membuat kelompok belajar bersama dengan tematik untuk membicarakan terkait topik yang sedang dibahas, (d) melakukan aktivitas kelompok untuk berdiskusi secara interaktif antar siswa. Persamaan pandangan menurut para ahli ditunjukkan pada proses tahapan yang harus dilakukan oleh guru, sedangkan perbedaan pandangan terkait dengan melibatkan kelompok belajar dalam kegiatan diskusi.

3. Media *Game QuizWhizzer*

a. Pengertian Media *Game QuizWhizzer*

Game QuizWhizzer merupakan sebuah situs *website* khusus yang didesain untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan interaktif. Para peserta, baik siswa maupun pemain, harus menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Situs web ini menyediakan berbagai fitur permainan sesuai preferensi dan kebutuhan pengguna. Terdapat juga fitur yang memungkinkan akses ke hasil jawaban siswa pada permainan ular tangga. Siswa dapat berpartisipasi tanpa harus mendaftar, namun diminta untuk memasukkan nama sebelum memulai permainan (Wahyuningsih, 2021, hlm. 151).

Menurut Ainun Najib (2021) *game QuizWhizzer* adalah permainan daring yang bisa diakses melalui platform *website* yang telah tersedia. Permainan ini pertama kali dikembangkan oleh seorang mahasiswa dari Universitas Harvard bernama Tim. Tujuan dari perancangan permainan ini adalah untuk menciptakan versi yang lebih modern dari sebuah permainan yang awalnya dibuat oleh seorang guru fisika menggunakan *PowerPoint*.

Pengembangan *QuizWhizzer* dimulai pada awal 2017 dengan nama *Quiznetic*. Pada awalnya, permainan ini digunakan oleh guru fisika dalam pembelajaran. Namun, permainan ini semakin populer karena banyak digunakan oleh pendidik di seluruh dunia. Meskipun awalnya sederhana, *Quiznetic* mengalami pertumbuhan dan berubah namanya menjadi *QuizWhizzer*. Nama permainan *QuizWhizzer* yang sekarang sudah dikenal ini merupakan aplikasi daring yang dirancang dalam bentuk permainan balapan dan tangga (Meilani, dkk., 2021, hlm. 527).

Berdasarkan argumentasi diatas, dapat disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* adalah sebuah *game* daring yang dapat diakses melalui sebuah situs web menggunakan berbagai jenis perangkat seperti komputer, laptop, ponsel, *tablet*, dan lain-lain. Tampilan game ini mirip dengan permainan klasik ular Tangga dan memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman melalui kuis interaktif yang mencakup berbagai jenis pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berupa pertanyaan terbuka, pernyataan benar atau salah, dan lain sebagainya. Para ahli sepakat bahwa *QuizWhizzer* dapat digunakan oleh siswa secara fleksibel kapan dan dimana saja menggunakan perangkat *gadget*. Namun, terdapat perbedaan pendapat para ahli apakah kuis harus diselesaikan secara langsung sesuai ketentuan jadwal yang berlaku.

b. Karakteristik Media *Game QuizWhizzer*

Menurut Mutia Fakhriani (2021, hlm. 2), media *game QuizWhizzer* sebagai platform *game* yang memadukan berbagai elemen *items* seperti tema, cerita, dan musik untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pada *game* ini, terdapat kuis yang dapat diselesaikan secara langsung atau sebagai tugas rumah, dan melibatkan berbagai jenis pertanyaan seperti pertanyaan deskriptif, pernyataan benar atau salah, dan lainnya.

QuizWhizzer mengintegrasikan fitur-fitur seperti tampilan visual, pilihan tema, dan musik yang menarik untuk meningkatkan interaksi pengguna dan nilai edukatif. Desain permainan yang terinspirasi dari konsep ular tangga memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh kegembiraan sambil tetap memusatkan perhatian pada proses pembelajaran (Lilis Setianawati dan Ari Pujosusanto, hlm. 2).

Menurut penelitian oleh Anisa Nuthfah Fajjah (2022, hlm. 3), yang menyatakan bahwa *QuizWhizzer* berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghindari kebosanan. *Game* ini mampu memotivasi dan menginspirasi siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru. Dalam *QuizWhizzer*, pengguna memiliki kontrol penuh terhadap pertanyaan sesuai jenisnya, penilaian pada setiap pertanyaan, pergerakan pemain di papan permainan, dan bahkan dapat memainkan beberapa permainan sekaligus, menciptakan persaingan untuk meraih peringkat tertinggi (Lilis Setianawati dan Ari Pujosusanto, hlm. 3).

Berdasarkan argumentasi diatas, kesimpulan karakteristik media *game QuizWhizzer* memanfaatkan fitur-fitur yang lengkap dalam bentuk permainan dan penilaian untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Para ahli sepakat bahwa penggunaan *QuizWhizzer* memiliki kesamaan dengan permainan ular tangga. Namun, perbedaan pendapat para ahli terkait apakah *QuizWhizzer* menguji pemahaman siswa melalui kompetisi untuk meraih peringkat teratas.

c. Fungsi Penggunaan Media *Game QuizWhizzer*

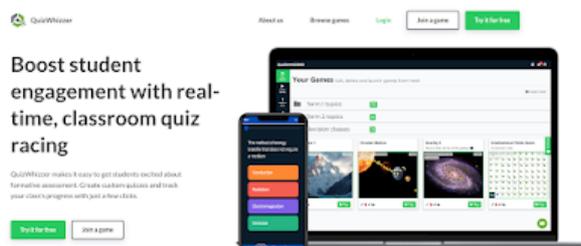
Menurut Nuthfah Fajjah (2022, hlm. 96), guru perlu menggunakan kreativitas dalam menyajikan materi dan media yang menarik untuk mendukung aktivitas pengajaran. Hal tersebut menjadi penting, terutama pada tahun 2020 saat pandemi *Covid-19*. Permintaan akan lingkungan pembelajaran daring yang menarik sangat tinggi. Dalam pembelajaran jarak jauh, risiko kebosanan lebih tinggi daripada menggunakan pembelajaran konvensional pada umumnya. Dengan begitu, penting bagi guru dalam menciptakan suasana pengajaran yang lebih bermakna bagi para siswa dengan menggunakan *game QuizWhizzer* sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran daring.

Selama proses pembelajaran daring, penggunaan metode pengajaran yang terbatas pada ceramah yang dikombinasikan dengan metode konvensional lainnya dapat mengakibatkan rasa kurang partisipatif dalam selama proses pengajaran. Oleh karena itu, penting untuk memiliki platform khusus seperti *game QuizWhizzer* yang

menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga terlibat secara aktif dalam pengajaran secara digital (Ainun Najib, 2021).

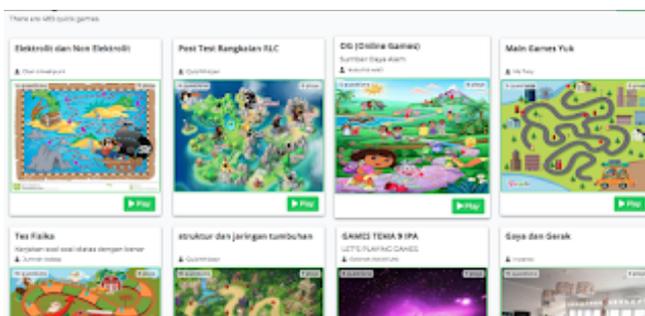
Menurut Wahyuningsih, dkk. (2021, hlm. 152), *QuizWhizzer* adalah sebuah *platform* pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis, menyesuaikan musik, dan merancang struktur permainan sesuai dengan preferensi. Pengguna memiliki kemampuan untuk mempersonalisasi jenis pertanyaan, sistem poin, aturan pergerakan pemain, dan posisi di papan permainan. Fitur ini juga memungkinkan pembuat kuis untuk menjalankan beberapa *game* secara bersamaan. Beberapa manfaat dapat yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan *game QuizWhizzer* antara lain:

- 1) Pengguna dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan preferensi, termasuk merancang sistem pemutaran dan memilih jenis kuis yang ingin disertakan. Sebelum memulai permainan, pengguna harus memasukkan kode dan nama, sedangkan *editor* hanya perlu masuk menggunakan akun *Google* yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 2.1

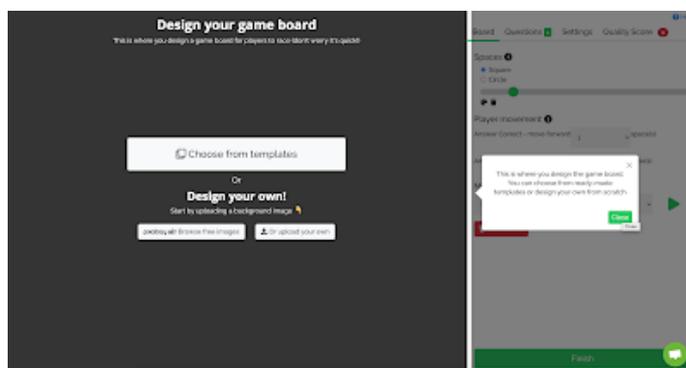
Tampilan Awal Saat Login *Game QuizWhizzer*



Gambar 2.2

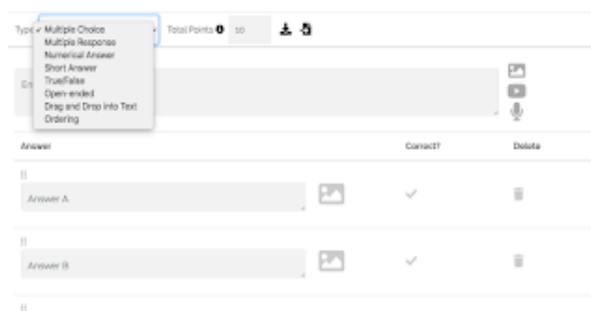
Tampilan Beranda *Game QuizWhizzer*

- 2) Pengguna *QuizWhizzer* memiliki pilihan untuk menawarkan berbagai macam jenis pertanyaan, seperti pertanyaan uraian, benar atau salah, mengurutkan kata, dan sebagainya..



Gambar 2.3

**Menu Tampilan dalam Membuat
Pertanyaan *Game QuizWhizzer* Sesuai Tata Letaknya**



Gambar 2. 4

Input Soal Kuis *Game QuizWhizzer*

- 3) Pengguna memiliki kemampuan untuk melihat total skor yang telah diperoleh, sedangkan *editor* dapat mengunduh seluruh data nilai dalam format *Microsoft Excel*.

Question	Answer	Points	Time	Percentage
1. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
2. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
3. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
4. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
5. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
6. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
7. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
8. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
9. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
10. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
11. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
12. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
13. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
14. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
15. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
16. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%
17. What is a fossil?	It is a hard part of an animal or plant that has been preserved in rock.	100%	00:15	100%

Gambar 2.5

Tampilan Nilai Pemain *Game QuizWhizzer*

- 4) *Editor* memiliki kebebasan untuk menjalankan banyak permainan secara bersamaan sesuai dengan preferensi.
- 5) Pengguna tidak perlu membuat akun permainan terlebih dahulu, sehingga memungkinkan siswa untuk langsung bermain tanpa perlu masuk menggunakan akun.
- 6) *Editor* dapat mengubah tampilan permainan menjadi mode langsung atau mode pekerjaan rumah. Pada fitur *Game Public*, pengguna dapat melihat *username* pengguna lain yang sedang bermain permainan secara bersamaan.



Gambar 2.6

Tampilan Tata Letak *Game QuizWhizzer*

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa fungsi utama pada penggunaan *game QuizWhizzer* sebagai upaya meningkatkan kepuasan dan efektivitas dalam proses pengajaran bagi siswa. Para ahli sepakat bahwa *game QuizWhizzer* dapat mengukur pemahaman yang mendalam dengan mempertimbangkan parameter

jawaban yang tepat. Namun, terdapat perbedaan pendapat mengenai apakah guru seharusnya membandingkan skor rendah siswa dengan skor kognitif yang tinggi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Game QuizWhizzer*

Dalam penggunaan *game QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran, terdapat beberapa keunggulan yang dapat mendukung pembelajaran siswa, seperti yang dijelaskan oleh Fitri Andriani, dkk. (2023, hlm. 107-109). Keunggulan-keunggulan tersebut antara lain:

- 1) Fitur lengkap yang ditawarkan oleh *QuizWhizzer* memudahkan proses pembuatan tes bagi instruktur, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan belajar.
- 2) Siswa diberikan skor dan poin sebagai indikator keberhasilan dalam menjawab tes atau kuis.
- 3) *Game QuizWhizzer* memiliki kemampuan untuk mengoreksi jawaban yang salah dan memberikan jawaban yang benar kepada siswa agar dapat melakukan koreksi sendiri.
- 4) Setelah menyelesaikan pertanyaan tes, pertanyaan terakhir dalam bagian terakhir akan ditutup secara otomatis, dan siswa dapat melihat kembali jawaban yang akan dipilih.
- 5) Sistem *QuizWhizzer* dapat mengacak urutan pertanyaan untuk mengurangi kemungkinan kecurangan antar siswa untuk mencontek.

Selain adanya kelebihan, tentunya *game* ini terdapat kekurangan yang dijelaskan oleh Fitri Andriani, dkk. (2023, hlm. 110-111) sebagai berikut ini.

- a) Situs *website* yang bermasalah dikarenakan jaringan internet lambat dapat menyebabkan keterlambatan siswa dalam menyelesaikan pertanyaan kuis.
- b) Siswa memiliki kemampuan untuk membuka tab baru saat mengerjakan soal kuis, yang memungkinkan dengan mudah mencari jawaban yang benar melalui *Google*.
- c) Batasan waktu penyelesaian soal kuis dapat mengakibatkan penurunan peringkat siswa yang awalnya memiliki nilai tertinggi karena kurangnya manajemen waktu yang baik.

- d) Jika siswa mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan soal kuis, memungkinkan tidak dapat bergabung dengan siswa lainnya.

Berdasarkan pada uraian di atas, disimpulkan bahwa penggunaan permainan *QuizWhizzer* mempunyai kelebihan serta kekurangan pada masing-masing konteksnya. Kelebihan yang dimiliki adalah keterlibatan aktif siswa dalam permainan ular tangga dengan mengerjakan kuis yang disediakan oleh guru. Siswa dapat dengan cepat mengetahui skor pada saat mengerjakan kuis, sementara guru dapat dengan mudah mengakses skor siswa secara otomatis melalui antarmuka permainan. Namun, kekurangannya adalah adanya potensi keterlambatan dalam pengolahan kuis siswa akibat masalah konektivitas *internet*, yang dapat menyebabkan penurunan nilai siswa.

e. Langkah-Langkah Pengoperasian Media *Game QuizWhizzer*

Menurut Wahyuningsih, dkk. (2021, hlm. 150) yang menyatakan bahwa penggunaan *game Quizwhizzer* memiliki langkah-langkah pada awal pengoperasian media pembelajaran digital ini melalui proses tahapan sebagai berikut.

- 1) Jika pengguna belum memiliki akun di situs *QuizWhizzer*, maka dapat mendaftar terlebih dahulu melalui halaman berikut: <https://quizwhizzer.com/>.
- 2) Selanjutnya, lalu klik "coba gratis " pada bagian kanan sebelah atas halaman.
- 3) Setelah itu, akan muncul halaman dengan dua pilihan, yaitu "saya ingin bermain" atau "saya ingin bermain atau sebagai *host* permainan".
- 4) Guru akan meminta siswa untuk memasukkan beberapa informasi, seperti nama pengguna, alamat *email* yang akan digunakan untuk akun, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi ulang.
- 5) Apalagi guru telah memiliki akun *QuizWhizzer*, setelah itu dapat membuat tata letak halaman dalam *platform QuizWhizzer*.
- 6) Selanjutnya, pada panel *QuizWhizzer*. Klik "buat permainan" untuk membuat pertanyaan.
- 7) Pilihlah fitur yang diinginkan di sisi kanan halaman, seperti papan letak, pengaturan, kualitas skor.

- 8) Setelah permainan berhasil dibuat edukatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, lalu pengguna memilih apakah permainan tersebut akan digunakan secara langsung atau sebagai pekerjaan rumah
- 9) Setelah guru menyiapkan permainan pada tautan yang telah dibuat kemudian tautan tersebut dapat dibagikan, lalu siswa dapat langsung dapat mengklik tautan <https://app.quizwhizzer.com/play>, setelah itu masukan kode permainan yang akan diaktifkan oleh
- 10) Kode permainan berisikan enam yang harus dimasukan oleh siswa.
- 11) Selanjutnya, berikan nama siswa dan klik "mulai".
- 12) Setelah siswa selesai menjawab pertanyaan, siswa dapat melihat skor perolehan yang didapat.
- 13) Pemain dapat memainkan permainan ini menggunakan *tablet* atau *smartphone*.

Berdasarkan uraian yang di atas, disimpulkan bahwa proses pengoperasian sistem *game QuizWhizzer* melibatkan langkah-langkah seperti membuat papan permainan, membuat kuis, menetapkan peringkat, dan menghitung skor akhir. Langkah-langkah ini sebagai upaya untuk memastikan bahwa siswa dapat menavigasi permainan secara efektif sesuai dengan pedoman yang ditentukan.

4. Hasil Belajar Aspek Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa digunakan sebagai indikator tingkat pemahaman siswa terhadap kegiatan belajar mengajar. Pentingnya hasil belajar tersebut terletak pada kemampuannya untuk mengidentifikasi pola dalam pengetahuan, perilaku, nilai, sikap, keterampilan, dan penghayatan siswa (Indri Dwi, 2022, hlm. 73). Selain itu, hasil belajar dijadikan sebagai ukuran untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan mengamati dan mengukur hasil belajar siswa, kita dapat menentukan sejauh mana siswa telah mencapai pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diharapkan (Pratiwi, 2020, hlm. 34).

Menurut Nur Ajizatul M. dan M. Faizal A. (2021, hlm. 101) hasil belajar mengacu pada keterampilan yang diperoleh oleh siswa melalui keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Taksonomi Bloom (dalam Agus Suprijono 2016, hlm. 10-13), mengkategorikan hasil belajar ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Domain-domain ini mencerminkan berbagai jenis keterampilan yang dapat dikembangkan oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang telah dilalui.

Berdasarkan pernyataan diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dan hasil tersebut dapat dievaluasi melalui penilaian atau tes. Persamaan pendapat para ahli bahwa hasil belajar mencakup pengaruh siswa terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, terdapat perbedaan pendapat dalam mendefinisikan hasil belajar secara spesifik, di mana beberapa ahli menganggapnya sebagai pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa yang dijadikan ukuran proses evaluasi belajar siswa.

b. Unsur-Unsur Hasil Belajar

Terkait adanya standar dalam penilaian hasil belajar yang diperoleh dari siswa meliputi aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2016).

Aspek pengetahuan (kognitif) merupakan kemampuan untuk mengingat. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk memahami. Aplikasi (*application*) adalah kemampuan untuk menerapkan. Analisis (*analyze*) adalah kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi yang diperoleh dan kemudian membentuk suatu kesimpulan yang lebih sederhana. Evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan untuk membuat pertimbangan baik dan buruk ketika mengambil keputusan.

Aspek sikap (afektif) meliputi *receiving* (menerima) dalam menerima rangsangan, kontrol, tanggung jawab, dan rangsangan dari luar. Merespon

(*responding*) sebagai reaksi dari apa yang telah diberikan. Mengevaluasi (*evaluating*) kesadaran untuk menerima sistem penilaian, norma-norma yang berlaku, peraturan, dan sebagainya. Mengorganisasikan (*organizing*) pengembangan sistem nilai dan norma. Karakterisasi (*characterization*) sistem nilai berdasarkan pola perilaku dan kepribadian.

Aspek keterampilan (psikomotorik) merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang berdasarkan wawasan teori yang telah dipahami atau dipelajari dalam suatu proses pembelajaran. Ranah psikomotorik meliputi peniruan (*perception*), perakitan (*manipulation*), melakukan prosedur (*precision*), melakukan artikulasi (*articulation*), serta melakukan tindakan naturalisasi (*naturalization*).

Berdasarkan pernyataan di atas, kesimpulan dari unsur-unsur hasil belajar meliputi aspek pemahaman (kognitif) seperti kemampuan memahami, mengaplikasikan, mensintesis, dan mengevaluasi pengetahuan, aspek sikap (afektif) seperti kemampuan merespon, menilai, mengorganisasikan, dan mengkarakterisasi rangsangan yang diterima, dan aspek keterampilan (psikomotorik) seperti peniruan, perangkaian, prosedur, artikulasi, dan naturalisasi yang memungkinkan seseorang memiliki wawasan teoritis tentang apa yang telah dipahami atau dipelajari dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Sebelum membahas tentang definisi pembelajaran kognitif, penting untuk memahami konsep kognitif itu sendiri. Kognitif mengacu pada kemampuan seseorang untuk memperoleh pengetahuan guna memecahkan masalah dan berinteraksi dengan lingkungan (Susanto, 2012, hlm. 48). Menurut Vygotsky (dikutip dalam Sujiono, 2014, hlm. 65), kemampuan kognitif memainkan peran penting dalam membantu individu berfungsi, menyelesaikan masalah, mengembangkan kapasitasnya, dan melakukan tugas sesuai dengan kemampuannya. Dengan pemahaman ini, kita dapat melanjutkan untuk membahas terkait definisi aspek kognitif.

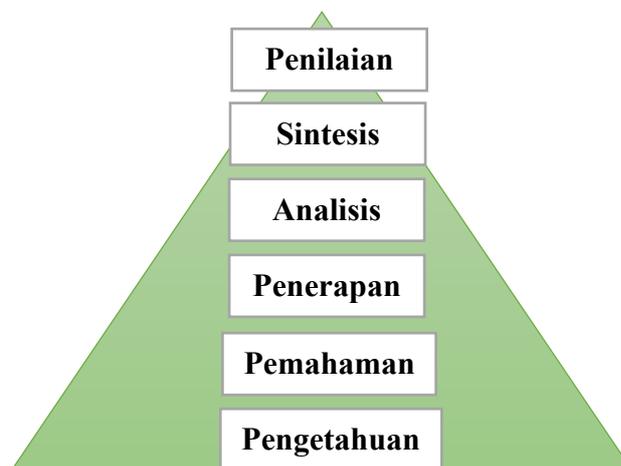
Menurut teori Piaget yang dikutip oleh Asrul, dkk. (2016, hlm. 99), perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh berbagai proses kognitif seperti pemerolehan pengetahuan, pemahaman, penerapan pengetahuan, evaluasi informasi,

sintesis ide, dan penilaian terhadap pikiran dan tindakan yang ia lakukan sendiri. Demikian pula, menurut Sujiono (2014, hlm. 2017), hasil belajar kognitif pada anak mengacu pada kemampuan otak untuk memvisualisasikan, mengamati, menghubungkan, mencatat informasi, melakukan perhitungan, menganalisis situasi, dan berpikir kritis guna keefektifan dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan yang diinginkan..

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif melibatkan penggunaan pengetahuan yang ada untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Begitu pula, hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perolehan pengetahuan yang dipahami oleh siswa berdasarkan materi yang telah dipelajari, yang menjadi dasar pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa selama dan setelah proses pembelajaran.

d. Macam-Macam Hasil Belajar Aspek Kognitif

Dalam aspek kognitif terdapat enam jenis menurut Taksonomi Bloom dalam (Makmun, 2012, hlm. 189) yang dapat diurutkan secara piramida. Pada sistem klasifikasi Bloom dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.7

Klasifikasi Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

(Menurut Taksonomi Bloom (dalam Makmun, 2012, hlm. 189))

Berikut ini merupakan suatu penjelasan secara singkat mengenai aspek-aspek yang telah diberikan dalam Taksonomi Bloom.

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) merupakan kemampuan untuk mengenali atau mengingat fakta, kejadian, nama, istilah, rumus, dan sebagainya. Pengetahuan atau ingatan ini merupakan tingkat berpikir yang paling rendah dalam hal pengetahuan. Kemampuan dapat didefinisikan sebagai pengenalan konsep, fakta, prinsip, dan keterampilan.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan untuk memahami dan menggali makna atau artikulasi dari suatu konsep, kondisi, dan fakta yang telah diperoleh atau diketahui sebelumnya.
- 3) Penerapan (*application*) merupakan proses aktif dimana individu menerapkan pemikiran, praktik, strategi, persamaan, prinsip, konsep, dan lain-lain ke situasi yang baru atau tidak biasa. Hal ini melibatkan penggunaan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk menghadapi kondisi atau tantangan spesifik secara efektif.
- 4) Analisis (*analysis*) merupakan kemampuan individu dalam mengorganisir, memecah, merinci, atau mengklarifikasi suatu keadaan dari bagian besar menjadi bagian kecil, dengan tujuan memahami hubungan sebab-akibat dalam suatu kejadian. Dalam konteks ini, individu akan mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi dalam setiap peristiwa.
- 5) Sintesis (*synthesis*) merupakan bentuk pemikiran yang berbeda dari analisis. Sintesis adalah suatu unsur yang melibatkan penggabungan elemen atau bagian secara logis untuk menciptakan struktur baru. Tingkat pemikiran yang lebih tinggi ini memungkinkan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menggabungkan elemen-elemen yang ada.
- 6) Penilaian (*evaluation*) merupakan suatu bentuk pertimbangan terhadap berbagai situasi, kondisi, perspektif baru, ide, nilai, dan sebagainya. Sebagai contoh, ketika dihadapkan pada pilihan-pilihan yang beragam, seseorang dapat memilih salah satunya yang sesuai dengan kriteria atau referensi yang digunakan. Kemampuan melakukan penilaian juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengevaluasi suatu hal, baik dalam hal kebenaran, kebaikan, manfaat, atau sebaliknya.

Berdasarkan pada uraian tersebut, disimpulkan dari enam macam hasil belajar pada aspek kognitif diantaranya: (a) aspek kognitif meliputi pengetahuan sebagai proses kemampuan mengingat terhadap konsep, fakta, prinsip, dan keterampilan, (b) aspek pemahaman meliputi kemampuan dalam menggali suatu artikulasi terhadap konsep, kondisi, dan fakta yang diperoleh, (c) aspek penerapan proses aktif melalui tindakan dalam praktik, strategi, pemikiran, persamaan, dan sebagainya, (d) aspek analisis meliputi proses pemecahan dalam mengorganisir bagian besar menjadi bagian kecil sesuai peristiwa yang terjadi, (e) aspek sintesis meliputi pertimbangan dalam menilai dan mengevaluasi terhadap hal baru berdasarkan elemen yang sudah tersedia, (f) aspek penilaian meliputi suatu kriteria atau referensi tertentu yang akan digunakan untuk mengukur situasi, kondisi, perspektif baru dan sebagainya dalam upaya untuk menilai dan mengevaluasi suatu hal yang harus dinilai.

e. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan pada teori Taksonomi Bloom, menurut Widodo A. (2005, hlm. 5-7) maka dimensi pada hasil belajar kognitif dapat dilihat seperti di bawah ini.

Tabel 2.1
Dimensi Hasil Belajar Kognitif

No.	Dimensi	Proses
1.	Menghafal (<i>Remember</i>)	Mengenali (<i>Recognizing</i>), dan Mengingat (<i>Recalling</i>)
2.	Memahami (<i>Understand</i>)	Menafsirkan (<i>Interpreting</i>), Memberikan Contoh (<i>Exemplifying</i>), Mengklasifikasikan (<i>Classifying</i>), Meringkas (<i>Summarising</i>), Menarik Inferensi (<i>Inferring</i>), Membandingkan (<i>Comparing</i>), dan Menjelaskan (<i>Explaining</i>)
3.	Mengaplikasikan (<i>Applying</i>)	Menjalankan (<i>Executing</i>), Mengimplementasikan (<i>Implementing</i>),
4.	Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Menguraikan (<i>Differentiating</i>), Mengorganisir (<i>Organizing</i>), Menemukan Pesan Tersirat (<i>Attributing</i>)

5.	Mengevaluasi	Memeriksa (<i>Checking</i>), dan Mengkritik (<i>Critiquing</i>)
6.	Membuat (<i>Create</i>)	Membuat (<i>Generating</i>), Merencanakan (<i>Planning</i>), dan Memproduksi (<i>Producing</i>)

(Menurut Widodo, 2005, hlm. 5-7)

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah suatu penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang telah meneliti topik ini sebelumnya. Hasil penelitian tersebut mempunyai kesesuaian dengan penelitian penulis. Berikut ini hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan penggunaan media *game QuizWhizzer* diantaranya sebagai berikut.

1. Muhammad Malik Trias (2022) dengan judul Pengaruh *Game* Interaktif *QuizWhizzer* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo dengan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan pada hasil belajar di kelas eksperimen untuk hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata 74,84, kemudian untuk kelas kontrol dengan hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata 68,77. Setelah diberikan perlakuan menggunakan *game QuizWhizzer* untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 74,84 menjadi 83,00.
2. Fahmi Wahyuningsih (2021) dengan judul *Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media* dengan metode deskriptif. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan pada hasil kegiatan pembelajaran serta evaluasi daring melalui aktivitas pengajaran jarak jauh ini memerlukan media yang relevan. Adanya penelitian ini memiliki tujuan agar memberikan pengetahuan kepada guru tentang keterampilan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis daring. Penelitian tersebut dilaksanakan secara daring yang terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi. Subjek pada penelitian ini yaitu pengajar yang tergabung pada komunitas MGMP Jerman Surabaya. Pada indikator keberhasilan yang didapatkan oleh peserta mencapai 85% sehingga dapat membuat dan mengumpulkan tugas dalam media *game QuizWhizzer*. Berdasarkan hasil tanggapan pada penilaian

kegiatan ini sangat bermanfaat dengan adanya kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *game QuizWhizzer* untuk membuat soal harian, formatif, dan sumatif untuk para siswa.

Dari kedua hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain, disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran merupakan landasan berpikir yang menggabungkan teori, fakta, observasi, dan tinjauan pustaka yang nantinya akan menjadi dasar dalam penulisan sebuah artikel akademis. Sebagai dasar, kerangka pemikiran ini dibuat sambil memperkenalkan konsep-konsep penelitian. Visualisasi dalam bentuk diagram koherensi juga dapat dilihat sebagai acuan kerangka berpikir. Dengan menggunakan diagram ini, dapat dikatakan kerangka pemikiran merupakan alur logika dalam penelitian ini. Akan tetapi, kerangka berpikir ilmiah dapat berupa poin yang sesuai variabel. Variabel dibagi menjadi dua bagian, yaitu variabel dependen dan variabel independen (Wahab, 2017, hlm. 18).

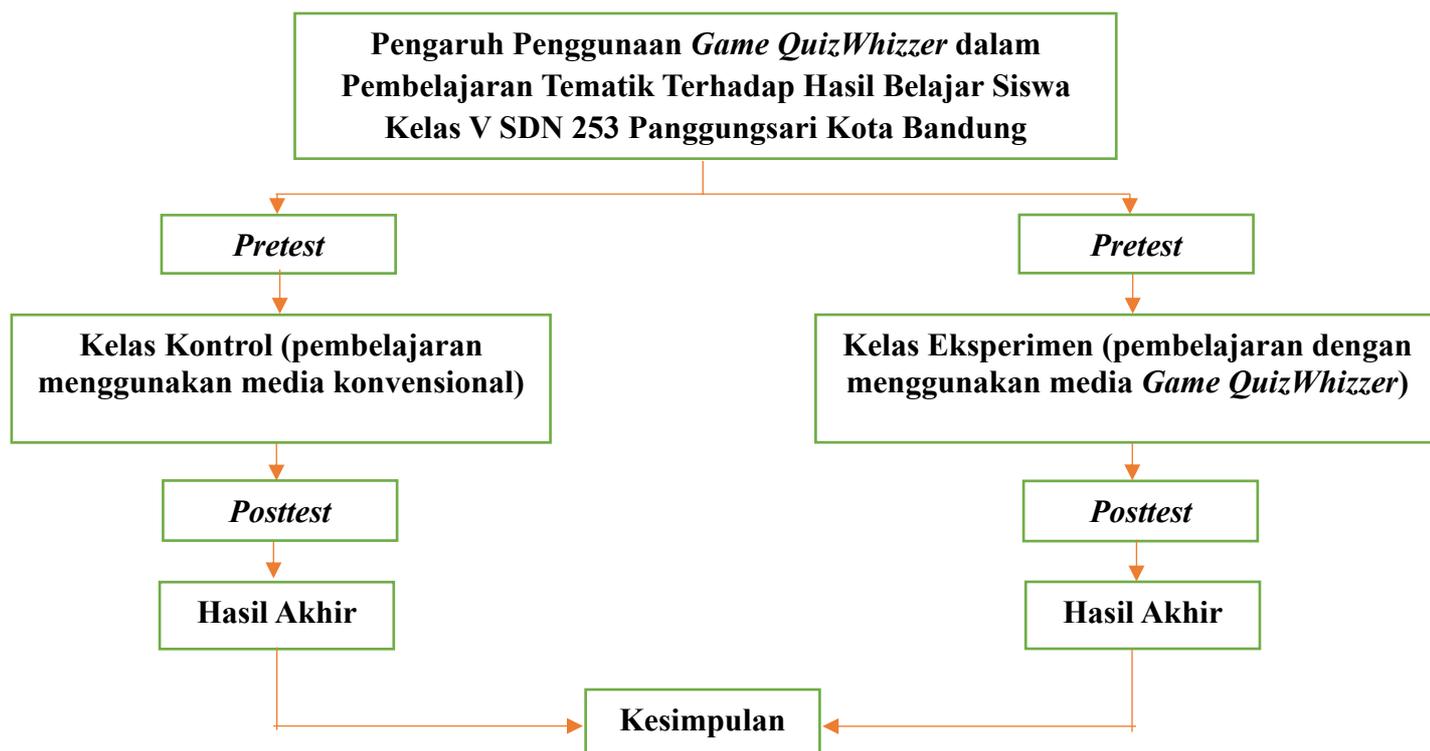
Kerangka berpikir dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 253 Panggungsari Bandung (variabel terikat) sebagai variabel bebas. Dengan dibuatnya kerangka berpikir ini, maka dapat menjadi gambaran untuk mengetahui kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir setelah dilaksanakannya eksperimen pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, diperlukan *pretest* untuk menilai pengetahuan awal siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran tematik dan *posttest* dengan menggunakan *game QuizWhizzer* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran gambar untuk kelas kontrol. Diharapkan hasil tes dari kedua objek pengamatan tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung pada pembelajaran tematik dengan menggunakan *game QuizWhizzer* selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dengan dua tindakan yaitu menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kegiatan pada Kelompok A sebagai kelompok kontrol diawali dengan tes awal (*pretest*) melalui tahapan kesiapan dalam mengajar, kesiapan kelas dan penyajian dalam memberikan materi inti serta kompetensi pembelajaran yang diajarkan secara langsung dengan menggunakan media cetak berupa gambar yang ada pada buku guru dan buku siswa Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran.

Setelah itu, konten materi pelajaran disajikan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti gambar cetak, buku guru, dan buku siswa. Kemudian, tahap akhir (*posttest*) diberikan. Setelah selesai melakukan kegiatan tersebut, proses pengolahan data dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh untuk melihat kondisi atau hasil akhir yang meliputi pada ranah aspek kognitif.

Pada kegiatan di Kelas B sebagai eksperimen, tindakan di kelas eksperimen diawali dengan *pretest*, dilanjutkan dengan penyampaian materi inti pelajaran dan kompetensi pembelajaran eksperimen untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan *game QuizWhizzer* dengan cara menyajikan permainan seperti bermain ular tangga yang terdiri dari topik-topik pelajaran yang akan dipelajari dan siswa diharuskan untuk mengisi kuis untuk mengetahui kemampuan yang sudah didapatkan dari hasil bermain permainan tersebut. Dalam proses pembelajaran tersebut meliputi: mempersiapkan kelas, guru menjelaskan materi dan prosedur pelaksanaan pembelajaran, serta dilanjutkan dengan kegiatan menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) setelah melaksanakan kegiatan, dan selanjutnya dapat dilakukan proses pengolahan data akhir dengan menganalisis data yang diperoleh untuk melihat perkembangan kondisi atau hasil akhir pada aspek kognitif. Kemudian siswa diberikan lembar observasi untuk siswa yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan siswa terhadap penggunaan media *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik. Berlandaskan pada uraian di atas, kerangka berpikir pada penelitian ini dilihat dari diagram berikut.



Gambar 2.8

Kerangka Berfikir

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan pada kerangka berfikir di atas, maka peneliti berasumsi bahwa terdapat pengaruh media *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa di kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, media *game QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis daring yang interaktif sehingga dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan, hal ini untuk mengukur kemampuan siswa.

2. Hipotesis

Menurut Aminah (2018, hlm. 48) hipotesis yakni dugaan sementara untuk merumuskan masalah dalam penelitian. Hipotesis adalah asumsi dasar yang berasal dari adanya dugaan sementara terhadap masalah yang bersifat praduga, sebab masih harus dibuktikan dari kebenaran. Praduga yang berasal dari jawaban tersebut adalah kebenaran yang sifatnya sementara, praduga dapat diuji kebenarannya melalui data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian.

- 1) Hipotesis H_0 : Pembelajaran menggunakan media *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik tidak berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.
- 2) Hipotesis H_a : Pembelajaran menggunakan media *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.