

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai dan tidaknya. Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Menurut Suryani, Setiawan & Putria (2018, hlm. 3) pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang di sampaikan. menjelaskan juga bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau di pergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Adapun pengertian media pembelajaran berdasarkan Association for Educational Communications and Technology (AECT) dalam Azhar (2014, hlm. 3) adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Menurut Tafonao (2018, hlm. 105) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Pratiwi I

& Melani R (2018, hlm. 176) definisi media pembelajaran sebagai berikut:

Faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan keingintahuan siswa untuk semakin meningkatkan prestasi belajar.

Divayana, Suyana, & Sugihartini (2016, hlm. 151) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Citra (2020, hlm. 363) media pembelajaran adalah suatu benda nyata yang digunakan oleh pengajar dan para siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan mampu membangkitkan interaksi hubungan antara guru dan siswa serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi. Sesuatu yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan manfaat media belajar yang kreatif yaitu dengan meningkatkan keterampilan pendidik pada pemanfaatan media pembelajaran dan penggunaannya yang membuat siswa mendapatkan interaksi baik dari guru dalam memanfaatkan media pembelajarannya.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam pendidikan, sebagaimana yang ditegaskan oleh Harahap, Napitupulu, & Batubar (2022, hlm. 33) media pembelajaran mampu mengembangkan, mengarahkan, dan memotivasi anak untuk belajar, menciptakan hubungan yang berlangsung antara siswa dengan lingkungannya, serta menciptakan kesempatan belajar mandiri tergantung pada kemampuan dan minat siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014, hlm. 19), fungsi utama media pembelajaran adalah alat bantu penyampaian materi di dalam mengajar, dimana media pembelajaran ini dapat mempengaruhi suasana dan kondisi lingkungan belajar yang guru ciptakan. Menurut Umar (2014, hlm. 140), peran dan fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu dalam mengajar dan sumber belajar, media pembelajaran juga seharusnya dimanfaatkan semaksimal mungkin guna tercapainya suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien, dan menyenangkan.

Menurut Munadi (2013, hlm. 37), fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi lima, yaitu:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung,
- 2) Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik,
- 3) Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi,
- 4) Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi,
- 5) Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi

Menurut Wahid (2018, hlm. 4) dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) sebagai berikut:

- 1) Fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.
- 2) Fungsi Komunikasi Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca,

melihat, mendengar).Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *receiver* atau *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima.

Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, dalam Miftah (2013, hlm. 100) yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar,
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar,
- 4) Mengaktifkan respon siswa
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.

Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar membantu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bretz dalam marapung dan siagian (2016, hlm. 32) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu:

- 1) Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa.
- 2) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
- 3) Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar
- 4) Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara
- 5) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
- 6) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara

- 7) Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari

Menurut Susanti & Zulfiana (2016, hlm. 4) Media pembelajaran dibagi tiga yaitu:

1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Contohnya, gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik poster, peta atau globe.

2) Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Contoh media audio yaitu, labolatorium Bahasa, radio, alat perekam pita maknetik.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contohnya, televisi, video kaset, film bersuara, dan film bingkai suara.

Menurut Yaumi (2017, hlm. 25) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti:

1) Media cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli

dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak.

2) Media pameran

Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memasang atau memamerkan pada suatu tempat tertentu; di depan ruang kelas, pada dinding ruang kelas, di samping papan tulis, atau di tempat lain yang memungkinkan untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan-pesan pembelajaran.

3) Audio

Jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (CD), MP3 dan MP4.

4) Visual

Media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Rom, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi liquid crystal display (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

5) Multimedia

Media multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital.

6) Komputer dan jaringan.

Komputer berkembang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana komputasi, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Kita dapat mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Berbagai situs Internet yang dapat dipergunakan untuk mencari buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai hasil penelitian mutakhir dapat diakses di mana-mana.

Menurut Asmarnis, Yuhelman, Murwindra (2016, hlm. 39) Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, adapun jenis medianya yaitu :

1) Media Berbasis Manusia

Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksploitasi terbimbing dengan menganalisis diri dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

2) Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran-lembaran.

3) Media Berbasis Visual

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan meperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto, diagram, peta, grafik seperti table, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran / kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

4) Media Berbasis Audio Visual

Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audiovisual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5) Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya.

Salahuddin (2016, hlm. 117) mengemukakan macam-macam media pembelajaran yaitu :

1) Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, casset recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu atau film kartun.

3) Media audivisual

Media audivisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam:

- a) audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam dan
- b) audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of Educational Research dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018, hlm 14) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Nurrita (2018, hlm. 178) ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Menurut Sudjana & Rivai dalam dalam Azhar (2013, hlm. 28) mengemukakan bahwa:

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Dayton dalam Khoirina, Arsanti (2022, hlm. 995) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat disamakan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisien menghemat waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- 7) Dapat menumbuhkan sikap positif siswa.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih produktif.

Menurut Zainal dalam Basri Sumargono (2018, hlm. 10) manfaat umum media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyeregamkan penyampaian materi.
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi.

- 4) Efisien waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2. *Quizizz*

a. Pengertian *Quizizz*

Menurut Solikah (2020, hlm.1-8) *Quizizz* adalah platform berbasis kuis dikombinasikan dalam bentuk permainan. Kita bisa gunakan sebagai media pembelajaran. Ini bisa diakses oleh siswa atau guru melalui smartphone, laptop atau komputer. *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta dapat memantau hasil aktivitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat.

Menurut Puspitasari (2021, hlm. 209) *Quizizz* dapat diartikan sebagai sebuah *web tool* yang dapat diakses melalui situs web atau aplikasi serta dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis interaktif, menggunakan *Quizizz* sangat mudah dan dapat dimainkan menggunakan smathphone atau k omputer. Hal serupa dikemukakan oleh Anshori (2018, hlm. 104) bahwa *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi *online* yang memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan kuis yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif.

Aplikasi *Quizizz* adalah suatu program permainan edukasi dalam menyelesaikan kuis yang dipakai saat proses belajar mengajar berlangsung serta memberikan penilaian pada akhir pembelajaran, seperti contohnya pada penilaian formatif, penggunaannya tidak sulit,

quis yang disajikan memiliki hingga empat pilihan pada jawaban diantaranya tiga pilihan salah dan satu pilihan yang tepat. Pada pertanyaan yang disajikan, untuk membuat lebih menarik dengan menambahkan gambar ke background dan mengatur gambar pada pertanyaan agar tampilan lebih menarik. Menggunakan *Quizizz* yaitu aplikasi berbasis permainan edukasi ini bertujuan agar tercapainya proses pembelajaran yang lebih inovatif dengan memakai teknologi yang membuat siswa lebih termotivasi dan meningkatkan minat belajarnya (Nuramanah, 2020, hlm. 120).

b. *Quizizz* sebagai media pembelajaran

Menurut Mawaddah (2012, hlm. 3111) *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi *Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Menurut Aini (2019, hlm. 2) Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Adapun pendapat Salsabila & Difany (2020, hlm. 167) sebagai berikut;

Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat

dan diberdayakan melalui aplikasi *Quizizz* adalah pola multimedia interaktif.

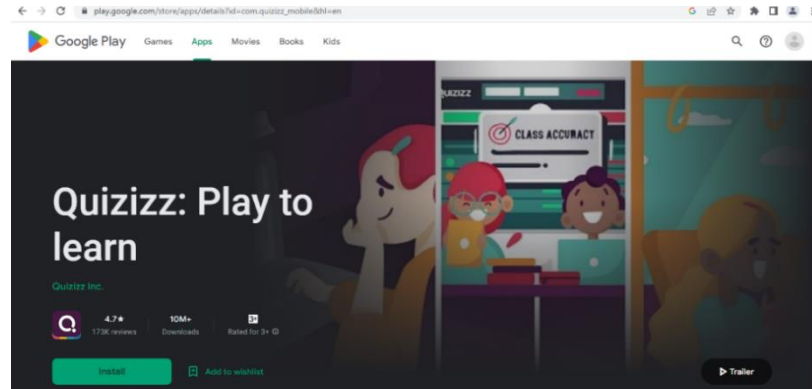
Menurut Flew dalam Uhusna, Dewimarni, Rismaini (2021, hlm. 158) *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang berbasis digital (multimedia). Media digital (multimedia) adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro

Uhusna, Dewimarni, Rismaini (2021, hlm. 158) menjelaskan juga *Quizizz* sebagai berikut:

Quizizz merupakan salah satu media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini.

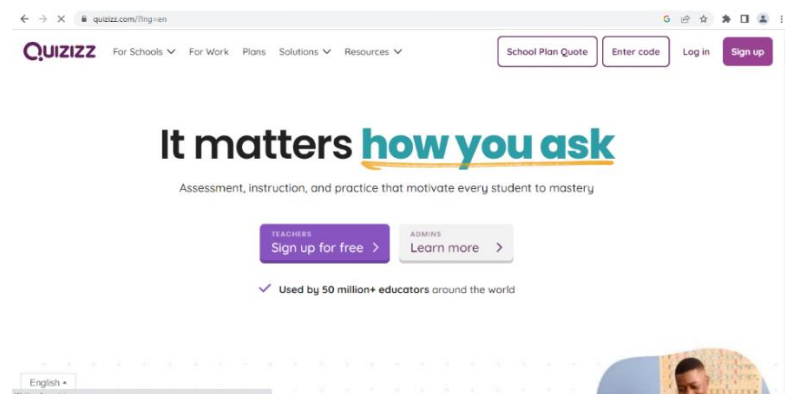
c. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

1. Membuat Materi di Aplikasi *Quizizz*
 - 1) Gawai dan komputer yang akan digunakan pastikan telah tersambung dengan jaringan internet dengan baik.
 - 2) Buka penelusuran di *website* lalu ketik <http://quizizz.com>, atau dapat mengaksesnya dengan cara mengunduh aplikasi *Quizizz* melalui *playstore* atau *Appstore*.



Gambar 2. 1

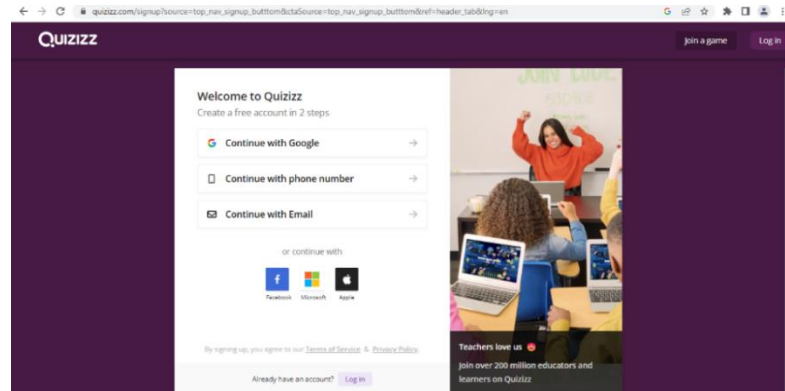
Halaman Playstore download *Quizizz*



Gambar 2. 2

Halaman utama web *Quizizz*

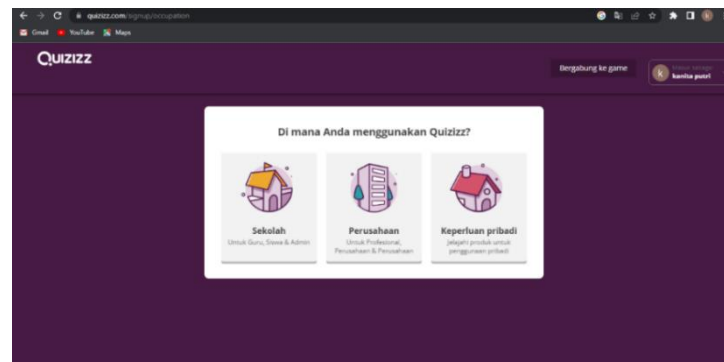
- 3) Selanjutnya ada halaman Login dan Sign Up. Pada bagian login digunakan bagi yang sudah memiliki akun *Quizizz*, sementara bagi yang belum memiliki akun *Quizizz* dapat memilih menu sign up.
- 4) Bagi guru maupun pun siswa yang belum memiliki akun *Quizizz* dapat memilih menu Sign Up, lalu masukkan alamat email akun Google yang aktif lalu pilih Next.



Gambar 2.3

Halaman login *Quizizz*

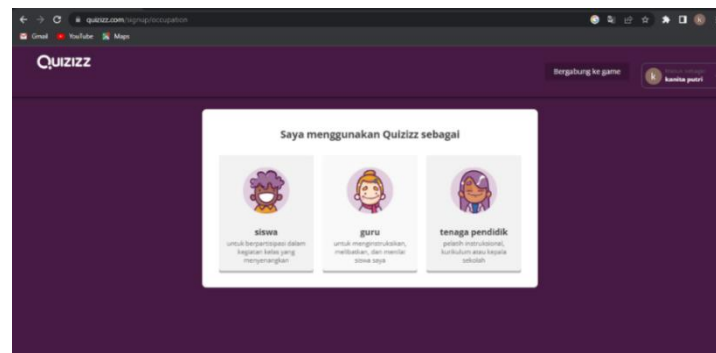
- 5) Halaman selanjutnya terdapat tiga pilihan, apabila akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran maka pilih Sekolah



Gambar 2.4

Fitur pilihan untuk pengguna

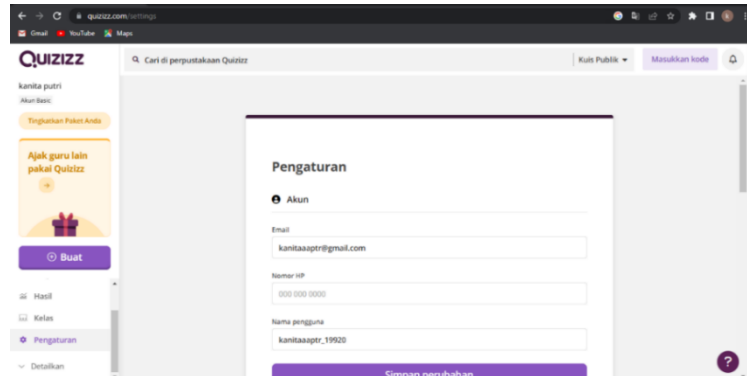
- 6) Halaman berikutnya *Quizizz* menampilkan tiga opsi. Lalu, pilih guru.



Gambar 2.5

Pilihan untuk pengguna

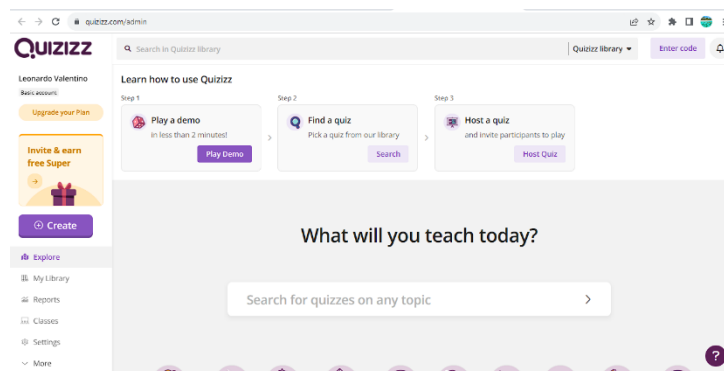
- 7) Lalu lengkapi data diri yang terdapat di halaman berikutnya, jika dirasa sudah lengkap dan benar maka pilih Simpan Perubahan



Gambar 2. 6

Tampilan Pengaturan Akun

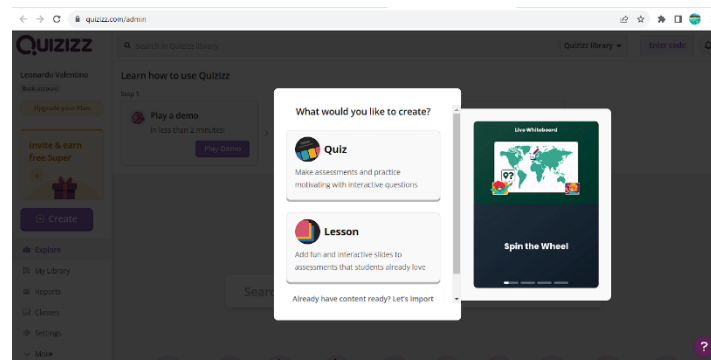
- 8) Pilih “Create” atau “buat” pada laman kerja



Gambar 2. 7

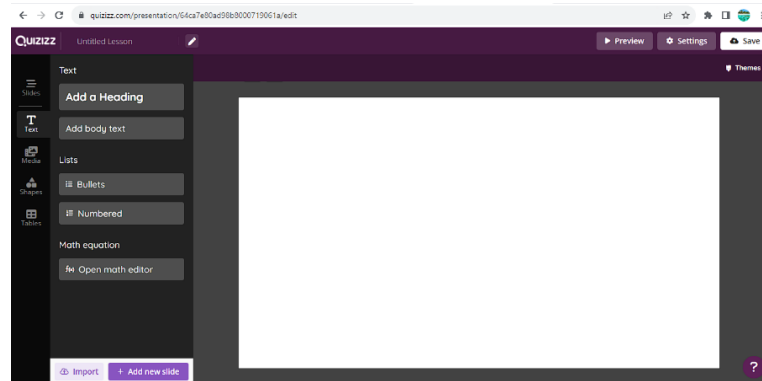
Tampilan Beranda Quizizz

- 9) Pilih “Lesson” untuk memulai membuat materi

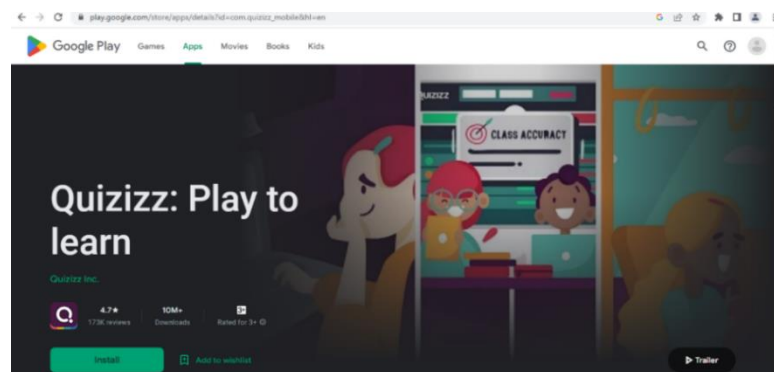


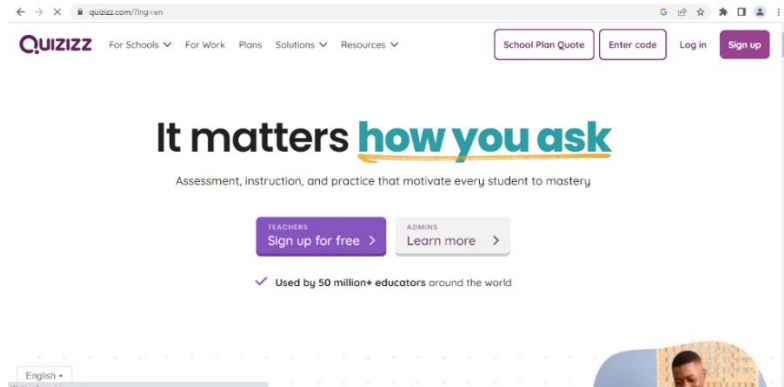
Gambar 2. 8**Tampilan fitur pilihan**

- 10) Bisa memulai membuat materi dengan berbagai fitur untuk membuat materi menarik

**Gambar 2. 9****Tampilan awal Pembuatan Materi**

2. Membuat Kuis di Aplikasi *Quizizz*
 - 1) Gawai dan komputer yang akan digunakan pastikan telah tersambung dengan jaringan internet dengan baik
 - 2) Buka penelusuran di *website* lalu ketik <http://quizizz.com>, atau dapat mengaksesnya dengan cara mengunduh aplikasi *Quizizz* melalui *playstore* atau *Appstore*.

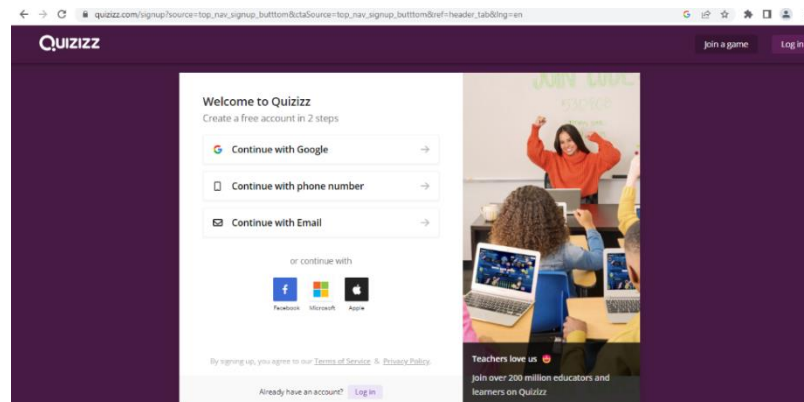
**Gambar 2. 10****Halaman Playstore download Quizizz**



Gambar 2. 11

Halaman Website *Quizizz*

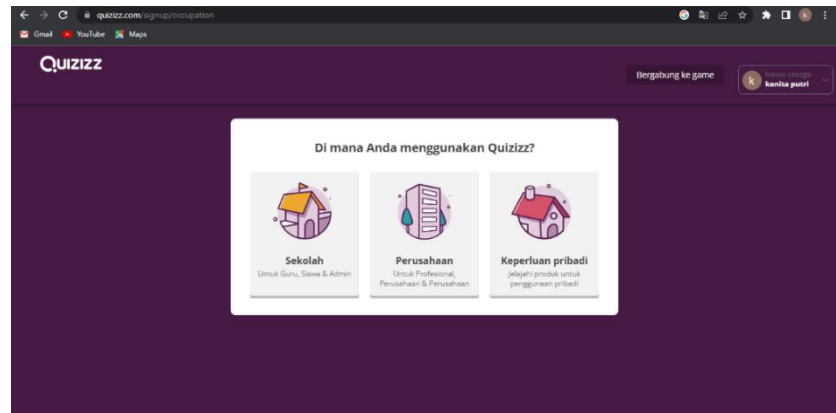
- 3) Selanjutnya ada halaman Login dan Sign Up. Pada bagian login digunakan bagi yang sudah memiliki akun *Quizizz*, sementara bagi yang belum memiliki akun *Quizizz* dapat memilih menu sign up.
- 4) Bagi guru maupun pun siswa yang belum memiliki akun *Quizizz* dapat memilih menu Sign Up, lalu masukkan alamat email akun Google yang aktif lalu pilih Next.



Gambar 2. 12

Halaman login *Quizizz*

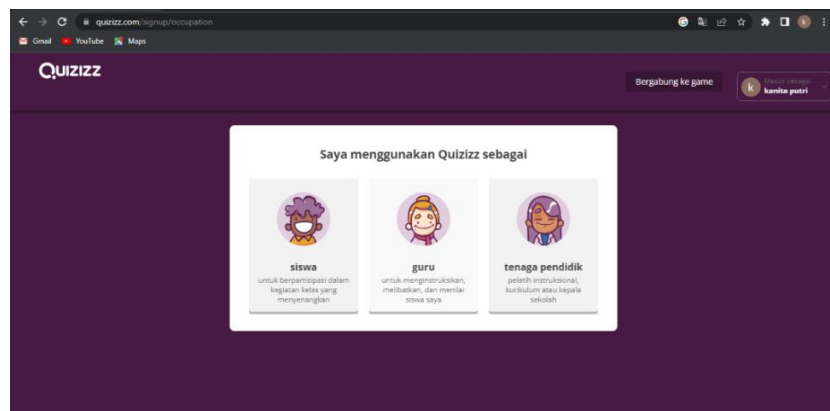
- 5) Halaman selanjutnya terdapat tiga pilihan, apabila akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran maka pilih Sekolah



Gambar 2. 13

Fitur pilihan untuk pengguna

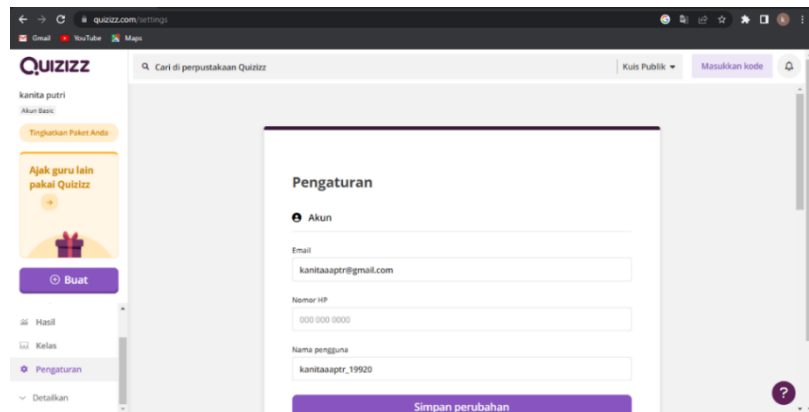
- 6) Halaman berikutnya *Quizizz* menampilkan tiga opsi, yaitu sebagai guru, siswa, dan tenaga didik



Gambar 2. 14

Pilihan untuk pengguna

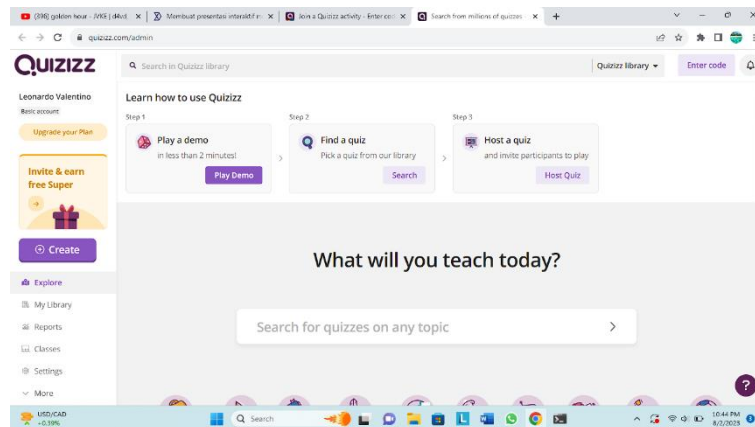
- 7) Lalu lengkapi data diri yang terdapat di halaman berikutnya, jika dirasa sudah lengkap dan benar maka pilih Simpan Perubahan.



Gambar 2. 15

Tampilan pengaturan akun

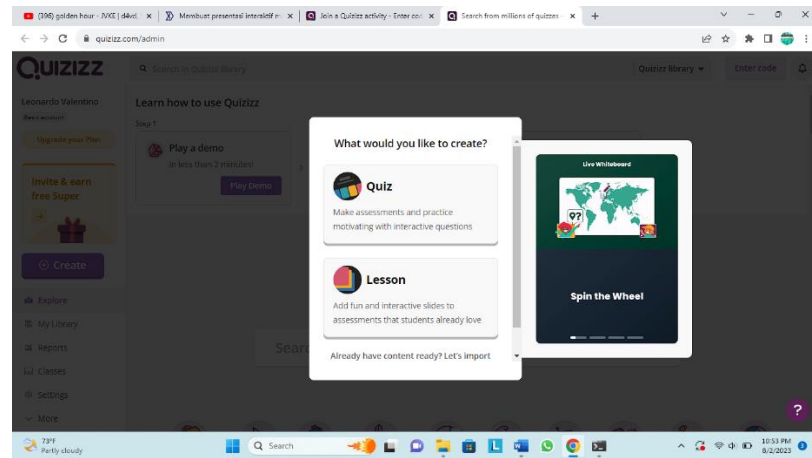
- 8) Pilih “Create” atau “Buat” pada laman kerja



Gambar 2. 16

Tampilan Beranda Quizizz

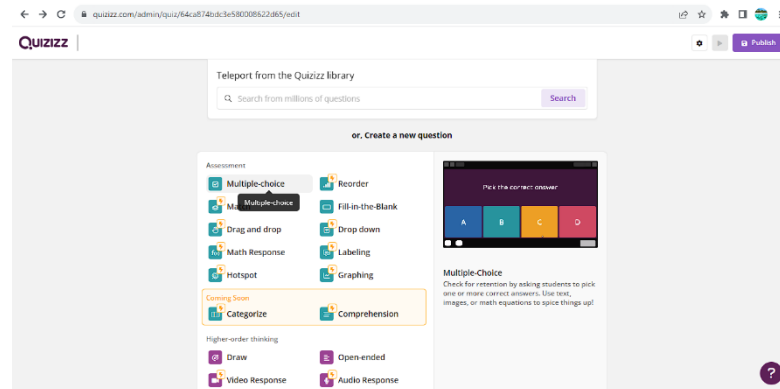
9) Pilih “quiz” untuk memulai membuat materi



Gambar 2. 17

Tampilan Fitur Pilihan

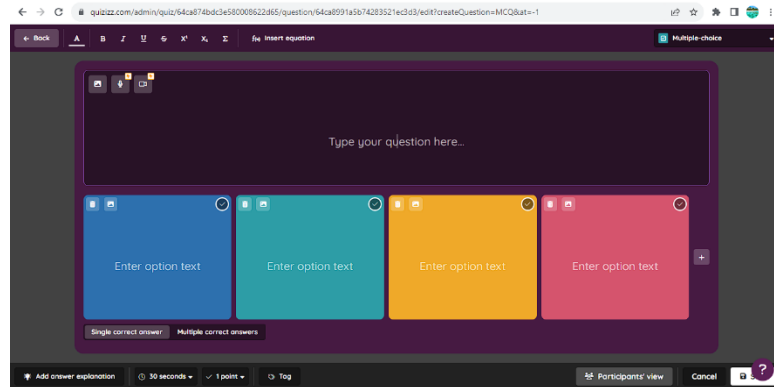
10) Pilih “Multiple-Choice” untuk memulai membuat soal pilihan ganda



Gambar 2. 18

Tampilan Fitur Pilihan Soal

11) Bisa memulai membuat kuis dengan berbagai fitur salah satunya dengan memasukkan video atau gambar



Gambar 2. 19
Tampilan Awal Pembuatan Kuis

Menurut Dari (2022, hlm. 30) langkah-langkah siswa mengakses *Quizizz*:

- 1) Siswa mengakses <https://Quizizz.com>
- 2) Bila belum memiliki akun, klik sign up
- 3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun, lalu pilih fitur siswa
- 4) Masuk ke aplikasi quizizz, klik log in, isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun
- 5) Selanjutnya, siswa memasukan kode yang telah di berikan oleh guru, kemudian memasukkan nama mereka.
- 6) Siswa yang telah bergabung akan terlihat oleh guru, dan kuis sudah bisa dimulai setelah guru klik start.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar

Rohman dalam Purwanto (2016, hlm. 37) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Menurut Handayani & Subakti (2021 hlm. 152) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses

belajar. Menurut Nurrita (2018, hlm 175) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Adapun menurut Melinda (2018, hlm. 29) definisi hasil belajar sebagai berikut:

hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengikuti belajar mengajar, hasil belajar ini dapat berwujud pengetahuan, sikap pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai. Sedangkan suatu perubahan perilaku yang tetap dan berkelanjutan, dilihat berdasarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari proses pembelajaran dan berupa nilai atau perubahan perilaku.

Menurut Kristin (2016, hlm. 92) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Adapun menurut Chatib dalam Kristin (2016, hlm. 78) menjelaskan “Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak; b) perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru”.

Menurut Magdalena dkk (2020, hlm. 467) penilaian hasil belajar adalah kegiatan penyetandan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui dua kegiatan pokok, yaitu kegiatan esesmen dan evaluasi. Esesmen dimaknai sebagai kegiatan pengumpulan hasil belajar, sedangkan evaluasi dimaknai sebagai kegiatan penyetandan atau pengolahan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melewati suatu proses pembelajaran, hasil belajar dapat berupa pengetahuan atau keterampilan sehingga dapat menciptakan suatu perubahan perilaku berdasarkan aspek kognitif efektif dan

psikomotorik yang diperoleh setelah melalui proses belajar. Sedangkan penilaian hasil belajar adalah suatu proses standarisasi hasil belajar siswa yang diperoleh melalui dua kegiatan yaitu esesmen dan evaluasi.

b. Indikator Hasil belajar

Menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Fauhah & Rosy (2021, hlm. 327) indikator hasil belajar adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranak efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku

Menurut Moore dalam Ricardo & Meilani (2017, hlm. 194) ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Menurut Ricardo & Meilinda (2017, hlm. 194) indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar.

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah kognitif a. Ingatan, Pengetahuan (knowledge)	a.1 Dapat menyebutkan a.2 Dapat menunjukkan kembali
	b. Pemahaman (Comprehension)	b.1 Dapat menjelaskan, b.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
	c. Penerapan (Application)	c.1 Dapat memberikan contoh c.2 Dapat menggunakan secara tepat
	d. Analisis (Analysis)	d.1 Dapat menguraikan d.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah
	e. Menciptakan, membangun (Synthesis)	e.1 Dapat menghubungkan materi – materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru e.2 Dapat menyimpulkan e.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
	f. Evaluasi (Evaluation)	f.1 Dapat menilai, f.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan, f.3 Dapat menyimpulkan
2	Ranah Afektif a. Penerimaan (Receiving) b. Sambutan	a.1 Menunjukkan sikap menerima a.2 Menunjukkan sikap menolak b.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat b.2 Kesiediaan memanfaatkan

	<p>c. Sikap menghargai (Apresiasi)</p> <p>d. Pendalaman (internalisasi)</p> <p>e. Penghayatan (karakterisasi)</p>	<p>c.1 Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>c.2 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>c.3 Mengagumi</p> <p>d.1 Mengakui dan menyakini</p> <p>d.2 Mengingkari</p> <p>e. Melembagakan atau meniadakan</p> <p>e.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.</p>
3	<p>Ranah psikomotor</p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p>	<p>a.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.</p> <p>b.1 Kefasihan melafalkan/mengucapkan</p> <p>b.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani</p>

Sumber: Nuzuliya (2021, hlm. 19)

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hanadi dalam Fauhah & Rosy (2021, hlm. 328) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

1. Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2. Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Slameto dalam Suarmawan, Meitriana & Hari (2019, hlm. 529) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

- 1) Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- 2) Faktor Eksternal adalah faktor dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar ini mencakup keadaan gedung, metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, metode belajar, alat pelajaran. Faktor masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa, dan mass media yang juga dapat berpengaruh positif dan negatif.

Ruseffendi dalam Sembiring (2021, hlm 5) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu:

- 1) Kecerdasan
- 2) kesiapan anak
- 3) bakat anak
- 4) kemauan belajar
- 5) minat anak
- 6) model penyajian materi
- 7) pribadi dan sikap guru
- 8) suasana belajar
- 9) kompetensi guru
- 10) Kondisi masyarakat.

Menurut Dalyono dalam Afriliani (2022, hlm. 39) mengatakan bahwa tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (berasal dalam diri sendiri yang belajar)

- a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam kemampuan belajar.

- b) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya dalam belajar. Apabila seseorang mempunyai intelegensi yang baik (IQ-nya tinggi) maka akan membuat mudah dalam menerima pelajaran sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang baik, begitu juga dengan bakat akan berpengaruh besar dalam menentukan keberhasilan hasil belajar.

- c) Cara Belajar

Belajar tanpa menggunakan teknik dan faktor fisologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan cenderung mempengaruhi dalam hasil belajar yang kurang maksimal.

d) Minat dan Motivasi

Minat akan timbul apabila adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari dalam diri kita sendiri. Minat akan timbul apabila kita memiliki keinginan yang kuat untuk memperoleh suatu tujuan yang diinginkan. Begitu juga dengan motivasi yang kuat akan menimbulkan dampak yang baik dalam kegiatan belajar karena memiliki motivasi yang bersungguh-sungguh, semangat dalam menggapai suatu tujuan. Motivasi berbeda dengan minat karena, motivasi adalah dayaan penggerak atau pendorong.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar bisa bervariasi namun secara umum ada dua faktor utama, pertama faktor internal diantaranya kondisi fisik seperti kesehatan dan tidak adanya kecacatan secara fisik dan psikis seperti intelegensi, ketertarikan dan bakat, kedua faktor eksternal yaitu faktor faktor yang berada diluar individu seperti lingkungan dan instrument, faktor lingkungan yaitu meliputi kondisi keluarga, kegiatan bersosial dan kondisi alam seperti suhu udara, kelayakan dan lain sebagainya, faktor instrumental meliputi sekolah baik itu kurikulum, guru dan segala sesuatu yang membentuk hasil pembelajaran.

d. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam Zurtina (2017, hlm. 26) membagi lima kategori hasil belajar yaitu:

1. Informasi verbal
2. Keterampilan intelektual
3. Strategi kognitif
4. Sikap, dan
5. Keterampilan motoris

Menurut Permendikbud No.66 Tahun 2013 dalam Afriliani (2018, hlm. 35) tentang standar penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik mencakup:

1. Penilaian Otentik

Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran.

2. Penilaian Diri

Penilaian diri merupakan penilaian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan.

3. Penilaian Berbasis Portofolio

Penilaian berbasis portofolio merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk menilai keseluruhan entitas proses belajar peserta didik termasuk penugasan perseorangan dan/atau kelompok di dalam dan/atau di luar kelas khususnya pada sikap/perilaku dan keterampilan.

4. Ulangan

Ulangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.

5. Ulangan Harian

Ulangan harian merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih.

6. Ulangan Tengah Semester

Ulangan tengah semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik

setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan ulangan tengah semester meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan seluruh KD periode tersebut.

7. Ulangan Akhir Semester

Ulangan akhir semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester. Cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan semua KD pada semester tersebut.

8. Ujian Tingkat Kompetensi

Ujian tingkat kompetensi yang selanjutnya disebut UTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi. Cakupan UTK meliputi sejumlah kompetensi dasar yang merepresentasikan kompetensi inti pada tingkat kompetensi tersebut.

9. Ujian Mutu Pendidikan Kompetensi

Ujian mutu tingkat kompetensi yang selanjutnya disebut UMTK merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi. Cakupan UMTK meliputi sejumlah kompetensi dasar yang mempresentasikan kompetensi inti pada tingkat kompetensi tersebut.

10. Ujian Nasional

Ujian nasional yang selanjutnya disebut UN merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik dalam rangka menilai pencapaian standar nasional pendidikan, yang dilaksanakan secara nasional.

11. Ujian Sekolah/Madrasah

Ujian sekolah/madrasah merupakan kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi diluar kompetensi yang diujukan pada UN, dilakukan oleh satuan Pendidikan.

e. Manfaat Hasil Belajar

Menurut Susanto Ahmad dalam Agustina (2016 hlm. 21) bahwa:
 “Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk:

- 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.

Menurut Muhsin (2015, hlm. 17) manfaat penelitian sebagai berikut:

- 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 daripada sebelumnya.

Hairun dalam Afriliani (2022, hlm. 32) mengungkapkan terdapat beberapa manfaat penilaian hasil belajar, yaitu :

1) Manfaat Bagi Peserta Didik

Manfaat penilaian hasil belajar bagi peserta didik yaitu untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang telah dilakukan dalam proses belajar mengajar.

2) Manfaat Bagi Guru

Manfaat penilaian hasil belajar bagi guru yaitu sebagai bahan evaluasi cara mengajarnya, strategi yang digunakan, agar dapat dijadikan sebagai tolak ukur guru dalam bekerja, dan guru dapat mengevaluasi mengenai kekurangannya serta berusaha untuk meningkatkan pengajaran yang maksimal.

3) Manfaat Bagi Orang Tua

Manfaat penilaian hasil belajar bagi orang tua yaitu sebagai pemberitahuan informasi mengenai laporan pendidikan, sehingga dapat memberikan pembinaan serta motivasi kepada putra-putrinya agar memperoleh hasil belajar yang baik.

4) Manfaat Bagi Peserta Didik yang memerlukan remedial

Guru harus percaya bahwa setiap peserta didik dalam kelasnya mampu mencapai kriteria ketuntasan setiap kompetensi, bila peserta didik mendapatkan bantuan yang tepat. Misalnya, bantuan sesuai dengan gaya belajar peserta didik pada waktu yang tepat sehingga kesulitan dan kegagalan tidak menumpuk, dengan demikian peserta didik tidak patah semangat dalam mencapai kompetensi yang harus dikuasainya.

Menurut Haianr (2014, hlm. 20) manfaat penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah:

- 1) Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pencapaian kompetensi.
- 3) Memantau kemajuan belajar dan mendiagnose kesulitan belajar yang dialami peserta didik.
- 4) Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
- 5) Memberikan pilihan alternatif penilaian kepada guru.
- 6) Memberikan informasi kepada orangtua tentang mutu dan efektivitas pembelajaran yang dilakukan sekolah”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari hasil belajar tidak hanya bisa dirasakan oleh peserta didik tetapi juga oleh guru sebagai bahan evaluasi, orang tua sebagai informasi perkembangan akademik anak dan peserta didik yang memerlukan remidi. Secara umum manfaat dari hasil pembelajaran bisa

dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi seperti mendiagnosa kelemahan dan kelebihan peserta didik sehingga dapat diberikannya pilihan alternatif untuk mempertajam kelebihan dan meminimalisir kekurangan peserta didik.

e. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Berdasarkan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 dalam Mahdiansyah (2018, hlm. 50) tentang Standar Penilaian Pendidikan, tujuan penilaian sebagai berikut (pasal 4):

- a. penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
- b. penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran.
- c. penilaian hasil belajar oleh Pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu.

Menurut Sudjana dalam Tim Pusdiklat Pegawai Kemendikbud (2016, hlm. 8) tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku peserta didik ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.

- d. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak satuan pendidikan kepada pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan penjelasan di atas tujuan hasil pembelajaran adalah memantau dan mengevaluasi kecakapan belajar siswa sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam berbagai bidang studi, mengetahui keberhasilan proses melalui sehingga dapat menentukan tingkat lanjut seperti melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam program Pendidikan, dan juga tujuan lain dari hasil belajar adalah memberikan pertanggungjawaban dari pihak pendidik kepada pihak terkait.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut penulis sajikan beberapa penelitian terdahulu sebagai data pendukung yang relevan dengan topik yang dibahas dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. 2
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Delvi Milfin (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Terdapat persamaan variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan variabel Y yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan eksperimen sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei.	Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t (independent sample t-test) yakni dengan signifikansi $0,017 < 0,05$ yang berarti

					ada pengaruh yang signifikan
2	Bunyamin, Darmawan & Dimiyanti (2020)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Pada Pokok Bahasan Simple Past Tense Di SMA Negeri 6 Garut	Terdapat persamaan variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan variabel Y yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada metode penelitian ini menggunakan eksperimen sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei.	Terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh unsur interaktif, tampilan, waktu secara bersama-sama dalam <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar Bahasa Inggris pada pokok bahasan Simple past tense.
3	Musfirah, Alfiana & Shasliani (2022)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat- Sifat Benda Di Kelas V SD	Terdapat persamaan variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan variabel Y yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada subjek penelitian, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD sedangkan judul yang peneliti subjeknya yaitu	Penggunaan media <i>quizizz</i> berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V UPTD SDN 1 Barru. Hal ini dibuktikan perolehan nilai rata-rata tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest)

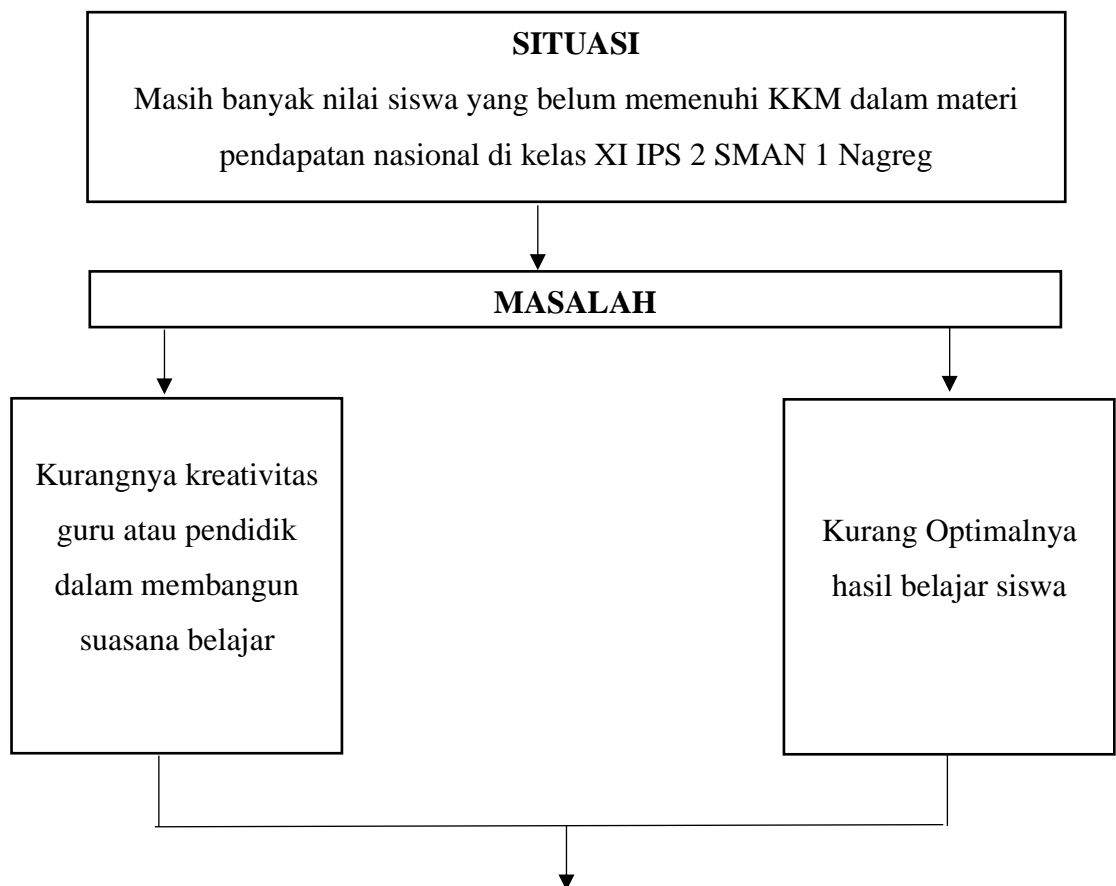
				kelas XI IPS SMAN 1 Nagreg	siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa pengajaran dengan menggunakan <i>quizizz</i> .
4	Fenny Selviana, Muinah, Ratih Handayani (2022)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil belajar Statistika Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021	Terdapat persamaan variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan variabel Y yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada metode penelitian ini menggunakan eksperimen sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei. Dan subjek yang berbeda.	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021.
5	Rahma Annisa & Erwin (2021)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap	Terdapat persamaan variabel X yaitu	Terdapat perbedaan pada metode penelitian ini	Pemahaman siswa yang baik meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, bisa

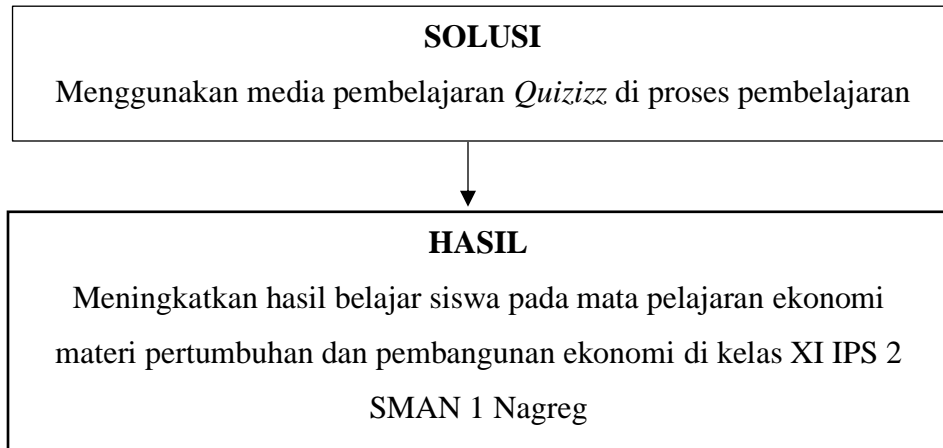
		Hasil Belajatr IPA Siswa di Sekolah Dasar	aplikasi <i>Quizizz</i> dan variabel Y yaitu hasil belajar	menggunakan eksperimen sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei. Dan subjek yang berbeda	dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat.
--	--	---	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pemikiran dapat diartikan sebagai penjelasan tentang hubungan antara variabel yang telah diidentifikasi, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka pemikiran dapat dirumuskan sebagai model konseptual yang menjelaskan hubungan antara variabel dan selanjutnya dinyatakan dalam bentuk diagram. Kerangka pemikiran dalam penelitian menggambarkan alur berpikir peneliti dari perumusan masalah hingga penyelesaian. Berikut peneliti menyajikan alur berpikir dalam bentuk peta konsep agar pembaca dapat melihat secara sistematis alur dalam penelitian sebagai berikut:

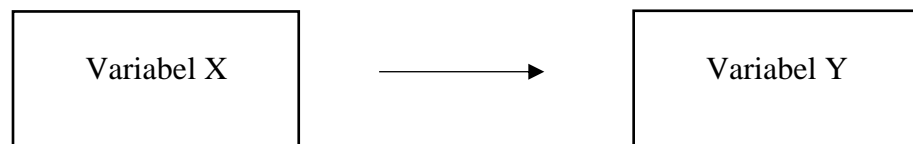




Gambar 2. 20

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, dimana pengaruh tersebut akan muncul dari hasil yang di peroleh setelah pemberian perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran *Quizizz* di dalam kelas pada mata pelajaran Ekonomi kepada sejumlah peserta didik yang akan menjadi sampel dalam penelitian.



Gambar 2. 21

Paradigma penerapan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa

Keterangan :

X : Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz*

Y : Hasil Belajar

—→ : Garis Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Menurut TIM Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (2022, hlm. 23) Asumsi merupakan 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.

Dari penelitian yang akan peneliti lakukan, maka peneliti berasumsi bahwa:

- a. Guru dan siswa mampu menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi di kelas IPS 2 SMAN 1 Nagreg
- b. Media pembelajaran *Quizizz* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Melalui uji hipotesis, peneliti dapat menerima atau menolak hipotesis yang diajukan (Tim Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa, 2022, hlm. 23). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Nagreg semester ganjil tahun ajaran 2023/20