

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Andi Setiawan (2017, hlm. 21), pembelajaran melibatkan usaha sadar dan disengaja untuk membawa perubahan positif dalam diri individu. Sudjana (2021, hlm. 28) memandang pembelajaran sebagai suatu tindakan yang disengaja oleh pendidik untuk menggugah peserta didik agar dapat melakukan kegiatan belajar. Komalasari (2021, hlm 3) mendeskripsikan pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses yang terstruktur di mana peserta didik dan guru bekerja sama secara metodis dan dievaluasi untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efisien dan efektif. Selain itu, pembelajaran dipandu oleh guru untuk menumbuhkan pemikiran kreatif, meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, dan memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan baru, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran.

Menurut Susanto dan Ahmad (2018, hlm. 18-19), menggambarkan pembelajaran sebagai perpaduan antara kegiatan mengajar dan belajar. Menurut Moh Suardi (2018, hlm. 7), pembelajaran melibatkan proses di mana peserta didik terlibat dengan guru dan sumber daya pendidikan dalam suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif yang sengaja dibuat oleh pendidik dan peserta didik dengan menggunakan prinsip-prinsip dan teori belajar untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif..

#### **B. Pendekatan Pembelajaran**

##### **a) Pengertian Pendekatan Pembelajaran**

Menurut Akhmad Sudrajat (2018, hlm. 2) pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis

tertentu.. Komalasari (2021, hlm. 54) juga mendefinisikan pendekatan pembelajaran sebagai sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang menekankan pada perspektif umum yang luas yang mencakup, menginspirasi, mendukung, dan melatari metode pembelajaran dengan kerangka teori tertentu.

**b) Jenis-jenis pendekatan pembelajaran.**

1) *Teacher Centred Learning* (TCL)

Menurut Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 24) Pendekatan TCL yang berpusat pada guru terutama menguntungkan guru, membuat mereka lebih berpengetahuan, sementara peserta didik hanya mendapatkan pengalaman dalam mendengarkan ceramah. Pendekatan ini menghasilkan peserta didik yang berjuang untuk menghargai sains, ragu-ragu untuk mengungkapkan pendapat mereka, takut mengambil risiko, dan akhirnya menjadi pembelajar pasif dengan kreativitas terbatas. Dalam Pembelajaran yang Berpusat pada Guru (TCL), guru menyampaikan pelajaran melalui ceramah, sementara peserta didik mendengarkan dan membuat catatan jika mereka merasa perlu. Guru adalah pusat dari proses pembelajaran dan dipandang sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Pendekatan ini berfokus pada kemampuan guru untuk mengajar secara efektif, yang menghasilkan transfer informasi satu arah.

2) *Student Centred Learning* (SCL)

SCL (Student Centered Learning) adalah pendekatan pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Menurut Goodlad (1984,1994) dalam Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 20) Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik memberikan penekanan bahwa belajar akan bermakna jika pengetahuan baru berkaitan dengan pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dan sesuai dengan keunikan, latar belakang dan gaya belajar setiap peserta didik. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik mengharapkan keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas berbagai informasi, belajar

berdasarkan pengalaman dan menyelesaikan permasalahan. Aktivitas berbagai informasi dapat dilakukan dengan cara sumbang saran, kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok dan kelas. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik pembelajaran yang kolaboratif interaktif dan berdasarkan masalah.

Menurut Vye, dkk. (1998) ) dalam Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 20) Pembelajaran kooperatif memberikan dukungan kepada peserta didik untuk bekerja bersama-sama, berbagi wawasan dan membantu satu sama lain. National Reseach Council (2000) dalam Cut Morina Z. dan R. M. Bambang S. (2020, hlm. 20) menjelaskan bahwa pemecahan masalah yang dilakukan dalam kelompok kecil lebih baik dibandingkan secara individu.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan yang berpusat pada peserta didik (Studen Centered Learning/ SCL) dengan menerapkan pendekatan pembelajaran SCL dapat menciptakan suasana belajar yang fokus pada kebutuhan peserta didik, aktif, serta memberikan peluang bagi pertumbuhan dan pengembangan yang menyeluruh bagi peserta didik.

### **C. Strategi Pembelajaran**

#### **a) Pengertian Strategi Pembelajaran**

Menurut Siagian (2021) dalam Sitti Hermayanti K., dkk. (2022, hlm. 2) strategi pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya mengharuskan peserta didik untuk duduk dikelas, namun belajar dapat dilakukan dimana saja. Sedangkan menurut Liansari dan Untari (2020) Sitti Hermayanti K., dkk. (2022, hlm. 2) strategi pembelajaran ialah pendekatan umum dalam rangkaian tindakan yang akan diambil dan digunakan guru untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Berdasarkan 2 (dua) pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran tidak terbatas pada situasi di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan di mana saja. Ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dalam pendekatan

pembelajaran, di mana peserta didik dapat belajar tidak hanya di lingkungan kelas tetapi juga di luar kelas, seperti di lapangan, di laboratorium, atau bahkan di lingkungan sekitar mereka.

**b) Jenis- jenis Strategi Pembelajaran**

Menurut Rowntree dalam Restiana (2023, hlm. 6-7) mengelompokkan dalam 3 jenis strategi, sebagai berikut :

1) Strategi Penyampaian Penemuan (*Exposition*)

Strategi pembelajaran *exposition*, juga dikenal sebagai ekspositori adalah pembelajaran yang melibatkan guru yang menyajikan materi secara lisan kepada sekelompok peserta didik dengan tujuan untuk memastikan bahwa mereka benar-benar memahami isinya.

2) Strategi Penemuan (*Discovery*)

Strategi *discovery* merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diberi kesempatan untuk secara aktif mengeksplorasi, menyelidiki, dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Dalam pendekatan ini, peran guru tidak lagi hanya sebagai sumber informasi, melainkan lebih sebagai fasilitator dan pemandu yang membantu peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Guru memberikan bimbingan, bertanya, dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk memfasilitasi pemahaman dan pengembangan keterampilan peserta didik. Pendekatan *discovery* juga dikenal sebagai strategi pembelajaran tidak langsung karena menekankan peran aktif peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman, daripada hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

3) Strategi Pembelajaran Kelompok (*Groups Learning*)

Strategi pembelajaran kelompok atau *Groups Learning* dilakukan secara berkelompok. Bentuk pembelajaran dapat dilakukan dalam kelompok besar atau kelompok kecil. Strategi pembelajaran ini tidak memperhitungkan kecepatan belajar individu, semua dianggap sama. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kelompok peserta didik

berkemampuan tinggi akan terhalang oleh peserta didik yang berkemampuan standar. Sebaliknya, peserta didik yang berkemampuan kurang akan merasa terbebani dengan peserta didik yang berkemampuan lebih tinggi

#### 4) Strategi Pembelajaran Individual (*Individual Learning*)

Strategi pembelajaran individual (*Individual Learning*), pembelajaran dikerjakan secara mandiri. Kecepatan kelambatan, dan prestasi peserta didik sangat ditentukan oleh kemampuan individu peserta didik yang terlibat.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini pada materi Pendapatan Nasional yaitu strategi penemuan (*Discovery*) karena dengan menerapkan strategi *discovery* dalam mata pelajaran Pendapatan Nasional, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep ekonomi ini, serta keterampilan analisis, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis yang relevan untuk studi ekonomi dan masalah-masalah ekonomi yang kompleks.

### **D. Model Pembelajaran**

#### **a) Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2019, hlm. 99) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Menurut Shilpy A. Octavia (2020, hlm. 13) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar).

Menurut Istarani (2019, hlm.1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang

tekait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rangkaian tata cara penyajian materi yang tersusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

#### **b) Jenis Model Pembelajaran**

Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Putri Khoerunnisa dan Syifa Mashuril (2020, hlm. 4) menyatakan 4 (empat) kelompok model pembelajaran yaitu :

##### 1) Model *Information Processing* (Tahapan Pengolahan Informasi)

Information Processing adalah sebuah istilah kunci dalam psikologis kognitif yang akhir-akhir ini semakin mendominasi sebagian besar upaya riset dan pembahasan psikologis pendidikan. Information processing sebagai sebuah rumpun model-model mengajar perlu dipelajari dan diterapkan sebaik-baiknya dalam proses belajar mengajar agar ranah cipta siswa dapat berkembang dan berfungsi seoptimal mungkin. Pengembangan ranah cipta dalam proses belajar mengajar dipandang vital dan strategis, karena ranah kejiwaan yang paling dominan adalah ranah cipta (kognitif).

##### 2) Model *Personal* (Pengembangan Pribadi)

Rumpunan model personal pada umumnya berorientasi pada pengembangan pribadi peserta didik dengan lebih banyak memperhatikan kehidupan ranah rasa, terutama fungsi emosionalnya. Peserta didik peserta didik juga dapat menyadari dirinya sendiri sebagai seorang “pribadi” yang berkecakapan cukup untuk berinteraksi dengan pihak luar sehingga menghasilkan pola hubungan interpersonal yang kondusif. Model ini pada umumnya dirancang secara sederhana untuk membantu mempermudah proses belajar pada peserta didik secara umum, dalam arti tidak ditunjukkan pada aktivitas belajar materi tertentu. Teknik yang lazim digunakan untuk mengidentifikasi model nondirektif adalah teknik wawancara.

##### 3) Model *Social* (Hubungan Bermasyarakat)

Model social adalah rumpun model mengajar yang menitikberatkan pada proses interaksi antarindividu yang terjadi dalam kelompok individu tersebut. Sesuai dengan penekanan atau penitikberatannya, aplikasi rumpun model sosial diprioritaskan untuk mengembangkan kecakapan individu peserta didik dalam berhubungan dengan orang lain atau masyarakat disekitarnya. Model *Role Playing* (Bermain Peran) Selaku calon guru atau guru profesional, diharapkan kreatif dalam mencari pendekatan-pendekatan mengajar yang lebih maju dalam memecahkan masalah atau mengefisienkan proses belajar para peserta didiknya. Pendekatan yang maju maksudkannya, pendekatan yang selaras dengan kebutuhan kependidikan masa kini yang sudah tentu berbeda dengan tuntunan masyarakat terhadap pendidikan pada masa lampau.

#### 4) Model *Behavioral* (Pengembangan Perilaku)

Rumpunan model mengajar perkembangan perilaku direkayasa atas dasar kerangka teori perilaku yang dihubungkan dengan proses belajar dan mengajar. Aktivitas mengajar, menurut teori ini harus ditujukan pada timbulnya perilaku baru atau berubahnya perilaku peserta didik ke arah yang sejalan dengan harapan. Rumpunan model mengajar behavioral banyak dilandasi oleh asumsi empiris bahwa segenap perilaku peserta didik adalah fenomena yang dapat diobservasi, diukur, dan dijabarkan dalam bentuk perilaku-perilaku khusus, perilaku-perilaku khusus inilah yang menjadi tujuan belajar peserta didik.

### E. Model Problem Based Learning

#### a) Pengertian Model *Problem Based Learning*

Menurut Sudarman (2018:69) mendefinisikan :

“*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah melibatkan penggunaan masalah dunia nyata untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh

pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran atau materi pelajaran.”

Dasar teori *problem based learning* adalah kolaboratif, yang menyatakan bahwa peserta didik mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mensintesis pemahaman dan wawasan yang telah mereka miliki yang diperoleh melalui interaksi dengan orang lain.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bergeser dari sekadar mentransfer informasi dari instruktur menjadi konstruksi pengetahuan secara aktif melalui interaksi sosial dan upaya individu. Menurut konstruktivisme, individu hanya dapat memahami melalui konstruksi mental mereka sendiri. Pembelajaran berbasis masalah menganjurkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika kegiatan pendidikan berfokus pada tugas atau masalah dunia nyata yang bermakna, relevan, dan disajikan dalam suatu konteks.

Menurut Rusman (2019:229) mengatakan bahwa :

“*Problem Based Learning* merupakan penggunaan beragam bentuk kecerdasan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan dunia nyata, yang mencakup kemampuan untuk mengatasi kebaruan dan kompleksitas secara efektif”

Berdasarkan perspektif yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berfokus pada penanganan masalah kehidupan nyata. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk membangun pengetahuan atau konsep baru berdasarkan informasi yang mereka terima, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka secara signifikan.

#### **b) Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain.

Menurut Trianto (2009:93) mengungkapkan bahwa :

“Karakteristik model *problem based learning* yaitu : mengajukan pertanyaan atau masalah, menekankan hubungan interdisipliner,

melakukan penyelidikan autentik, menghasilkan produk atau hasil, dan berkolaborasi dengan teman sebaya.”

Karakteristik model PBL, menurut Rusman (2019:232) adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dimulai dengan masalah.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)
- d. Permasalahan menantang menantang pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, sehingga mendorong identifikasi kebutuhan belajar dan bidang studi baru.
- e. Pembelajaran yang diarahkan oleh diri sendiri ditekankan.
- f. Pemanfaatan, penilaian, dan evaluasi sumber-sumber pengetahuan yang beragam merupakan bagian integral dari *problem based learning*
- g. Pembelajaran bersifat kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- h. Mengembangkan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan pengetahuan konten untuk memecahkan masalah.
- i. Mensintesis dan mengintegrasikan proses pembelajaran.
- j. *Problem based learning* melibatkan evaluasi dan refleksi terhadap pengalaman dan proses belajar peserta didik

Berdasarkan penjelasan karakteristik menurut para ahli diatas, tampak jelas bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai dengan menyajikan masalah, yang dapat dimulai oleh peserta didik atau guru. Peserta didik kemudian menggali pengetahuan yang telah mereka miliki dan mengidentifikasi informasi tambahan apa yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan memilih masalah yang menurut mereka menarik, peserta didik akan termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

**c) Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning***

Menurut Herminator Sofyan, dkk (2017 hlm. 59) mengemukakan bahwa langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Langkah PBL

Langkah-langkah	Perilaku Guru
1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	- Mengklasifikasikan tujuan pembelajaran - Menjelaskan bahan yang diperlukan - Mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang diidentifikasi
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan menyusun tugas-tugas belajar yang relevan dalam masalah tersebut
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, dan memecahkan masalah
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti membuat laporan dan berkolaborasi dengan temannya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses	Menilai hasil belajar berdasarkan materi yang telah dipelajari meminta kelompok

Sedangkan berdasarkan pendapat dari Syamsidah (2018, hlm. 19) model *problem based learning* dijadikan dengan 6 langkah, yaitu sebagai berikut :

- a. Mengenali masalah
- b. Merumuskan masalah
- c. Mengembangkan hipotesis
- d. Mengumpulkan data
- e. Menguji hipotesis
- f. Membuat keputusan

Langkah-langkah diatas dapat menguraikan proses pembelajaran dan perkembangannya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengikuti langkah-langkah ini peserta didik dapat berkolaborasi dalam kelompok.

Menurut Johnson (dalam Herminator Sofyan, 2017, hlm. 60) mengemukakan bahwa keuntungan dari model *problem based learning* sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Problem based learning* mendorong peserta didik terlibat dalam aktif pemecahan masalah yang kompleks, menumbuhkan keterampilan khusus dalam identifikasi dan resolusi masalah.
- b. Meningkatkan kemampuan kolaboratif. Pembelajaran *Problem based learning* memfasilitasi peserta didik dalam kerja kelompok. Dalam kerja kelompok ini, mereka menemukan keterampilan dalam merencanakan, mengorganisasi, negosiasi dan membuat konsensus isu tugas, penugasan masing-masing tim, pengumpulan informasi dan penyajian. Keterampilan pemecahan masalah secara kolaboratif kerja kelompok inilah sangat berharga untuk lingkungan kerja dimasa depan,
- c. Meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya. *Problem based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan mempraktikkan pengorganisasian proyek, manajemen waktu, dan alokasi sumber daya yang efektif untuk menyelesaikan tugas.

Menurut Warsono dan Hariyanto (2019, hlm. 152) kelebihan model *problem based learning* antara lain :

- a. Peserta didik menjadi terbiasa menghadapi dan mengatasi masalah, baik yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas maupun tantangan dunia nyata.
- b. Meningkatkan solidaritas sosial dengan diskusi diantara teman sebaya
- c. Semakin meningkatkan hubungan yang akrab dan saling mendukung diantara guru dan peserta didik
- d. Mendorong peserta didik melakukan eksperimen praktis

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah diawali dengan mengidentifikasi masalah yang membutuhkan penyelesaian.

**e) Kekurangan model *Problem Based Learning***

Menurut Warsono dan Hariyanto (2014:152) kekurangan *problem based learning* antara lain :

- a. Kurangnya guru yang mampu mengantarkan peserta didik kepada pemecahan masalah
- b. Kegiatan peserta didik di luar sekolah sulit dipahami
- c. Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang

Menurut Enok Noni dkk (2019:927) kekurangan *problem based learning* sebagai berikut :

- d. Untuk peserta didik yang kurang rajin, tujuan dari metode tersebut tidak akan tercapai
- e. Membutuhkan banyak jam dan biaya
- f. Tidak semua mata pelajaran yang dapat diterapkan dengan metode ini
- g. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman yang tinggi akan menjadi kesulitan dalam pembagian tugas
- h. Memerlukan kemampuan guru yang mampu mendorong peserta didik dalam kelompok secara tepat

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model PBL termasuk tantangan bagi peserta didik dalam memilih masalah yang sesuai dengan kemampuan kognitif mereka. Selain itu, PBL sering kali menuntut lebih banyak waktu dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, dan peserta didik mungkin mengalami kesulitan karena harus melakukan penelitian secara mandiri, menganalisis data, merumuskan hipotesis, dan memecahkan masalah. Dalam konteks ini, peran guru sangat penting dalam membantu peserta didik untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

**f) Teori Yang Melandasi *Problem Based Learning***

Menurut Ardianti, dkk (2021, hlm. 28) teori yang melandasi model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut :

## 1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget menegaskan bahwa pada dasarnya anak-anak selalu merasa ingin tahu dan berusaha untuk memahami dunia yang ada di sekitarnya sehingga dapat membangun representasi tentang lingkungan yang dialami. Mereka tumbuh dan memperoleh bahasa yang lebih banyak, memiliki kapasitas memori, memiliki representasi mental yang rumit dan abstrak mengenai dunia. Tahap perkembangan ini merupakan motivasi mereka untuk menyelidiki dan membangun kejelasan mengenai teori tersebut. Perspektif konstruktivis kognitif merupakan dasar pembelajaran berbasis masalah. Piaget mengemukakan bahwa seorang pelajar dapat terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuan sendiri. Pengetahuan bersifat dinamis sehingga ketika seorang pelajar dihadapkan pada pengalaman baru, mereka dipaksa untuk membangun dan memodifikasi dari pengetahuan yang mereka alami sebelumnya. Piaget menyatakan bahwa pedagogi yang bagus melibatkan anak untuk bereksperimen, memanipulasi sesuatu, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, membandingkan hasil temuan dengan pengalamannya serta membandingkan hasil temuannya dengan hasil temuan anak-anak yang lain (Arends, 2016, hlm. 400- 401).

Menurut Juwantara (2019, hlm. 29), teori perkembangan kognitif Piaget menyimpulkan bahwa manusia bukanlah makhluk hidup yang pasif dalam perkembangan genetik. Namun, perkembangan genetik menjadi aktif karena adanya penyesuaian terhadap lingkungan dan interaksinya dengan lingkungan. Teori perkembangan Piaget meliputi konsep skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrisasi.

Skema adalah representasi mental yang mengintegrasikan pengetahuan anak tentang lingkungan sekitar. Asimilasi adalah hubungan antara informasi baru ke dalam pengetahuan yang telah ada (skema). Asimilasi merupakan proses kognitif yang dimana individu dapat mengintegrasikan persepsi, konsep dan pengalaman baru ke dalam skema yang telah ada dalam pikiran individu tersebut. Akomodasi adalah pengelompokan perilaku kognitif yang

lebih tinggi dan fungsi lebih baik. Akomodasi merupakan pembentukan skema baru atau perubahan skema lama, ini terjadi akibat rangsangan/pengalaman baru, individu tidak mampu mengasimilasikan pengalaman baru dengan skema yang telah ada sebelumnya sebab pengalaman baru tersebut tidak cocok dengan skema yang telah ada sebelumnya. Organisasi adalah mengelompokkan perilaku dan pikiran yang terisolasi ke dalam sistem yang lebih tinggi. Ekuilibrasi menjelaskan tahapantahapan pemikiran anak dari satu tahap ke tahap berikutnya. Proses ini terjadi karena anak mengalami konflik kognitif ketika memahami dunia (Juwantara, 2019, hlm. 29-30). Piaget memiliki pandangan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan antara perkembangan otak, sistem saraf dan pengalaman untuk membantu individu beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Piaget terdapat 4 periode utama dalam perkembangan kognitif anak. Pertama, periode sensorimotor yaitu tahap perkembangan kemampuan dan pemahaman persepsi; Kedua, periode praoperasional yaitu sebagai prosedur tindakan mental terhadap objek-objek tertentu; Ketiga, periode operasional konkret yaitu ciri perkembangan dasar dalam penggunaan logika yang memadai; Keempat, periode operasional formal yaitu sebagai perolehan kemampuan berpikir abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang ada (Chotimah dan Fathurrohman, 2018, hlm. 71-86).

## 2. Teori belajar social-konstruktivisme *Vygotsky*

Vygotsky lebih mementingkan aspek sosial dalam pembelajaran karena interaksi sosial dapat memunculkan ideide baru dalam meningkatkan intelektual individu. Kunci dari aspek sosial pembelajaran adalah sebagai konsep dari zona perkembangan proksimal. Vygotsky berpendapat bahwa peserta didik memiliki dua hal yang berbeda dalam tingkat perkembangannya yaitu, tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Tingkat perkembangan didefinisikan sebagai fungsi intelektual individu dan kemampuan dalam mempelajari hal tertentu sendiri serta tingkat pengembangan potensi dapat dicapai melalui bantuan orang lain misalnya,

pendidik, orang tua dan teman sebaya yang lebih mampu. Vygotsky memberikan label antara tingkat perkembangan aktual dan potensial yaitu sebagai zona perkembangan proksimal. Pendidikan dari ide Vygotsky terjadi melalui interaksi sosial antara peserta didik, pendidik dan teman sebaya dengan tantangan yang sesuai dan perkembangan proksimal dimana terjadi pembelajaran baru (Arends, 2016, hlm. 401).

Vygotsky memiliki hipotesis bahwa kesadaran melakukan tindakan merupakan bukti jelas bagi pengaruh pendidikan dalam perkembangan anak. Vygotsky berpendapat bahwa anak lahir memiliki fungsi mental yang relatif dasar, misalnya anak memiliki kemampuan dalam memahami dunia luar dan memiliki kemampuan dalam memusatkan perhatian. Mental berfungsi dan berkembang melalui keterampilan-keterampilan dalam berinteraksi sosial secara langsung. Teori Vygotsky merupakan teori yang menekankan pada hakikat pembelajaran sosiokultural. Teori inti dari pernyataan Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi antara aspek internal dan eksternal pembelajaran dan penekanannya dalam lingkungan sosial belajar (Chotimah dan Fathurrohman, 2018, hlm. 118-122).

### 3. Teori Bruner dan *Discovery Learning*

Jerome Bruner beserta rekan-rekannya memberi dukungan teoritis penting yang dikenal sebagai pembelajaran penemuan, model pengajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami struktur atau ide kunci dari disiplin ilmu tertentu, kebutuhan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, dan memiliki keyakinan bahwa penemuan secara pribadi merupakan pembelajaran yang benar. Salah satu tujuan dari pembelajaran adalah menciptakan hasil atau penemuan oleh peserta didik. Pembelajaran penemuan menekankan pada penalaran induktif dan penyelidikan dengan karakteristik metode ilmiah dan penyelesaian masalah. Bruner memberi gambaran mengenai scaffolding (bantuan) yang dapat membantu seorang pelajar memahami masalah di luar kapasitas perkembangannya dan dibantu oleh pendidik atau orang yang profesional di bidang masalah yang dikaji.

Dialog secara sosial juga sangat membantu dalam proses pembelajaran Bruner, karena Bruner percaya interaksi sosial baik di dalam sekolah ataupun di luar sekolah dapat memberikan pemahaman atau penguasaan bahasa dan perilaku dalam penyelesaian masalah peserta didik. Intinya seorang pendidik dalam proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran berbasis masalah dapat menekankan terlibatnya peserta didik secara aktif, memiliki orientasi induktif daripada deduktif, dan penemuan atau konstruksi peserta didik melalui pengetahuan yang mereka temukan. Ketika pendidik menggunakan presentasi atau intruksi secara langsung maka peserta didik dapat memberikan pendapat mengenai dunia dan ketika pembelajaran berbasis masalah digunakan oleh pendidik dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik maka dapat memungkinkan peserta didik mencapai ide dan teori mereka sendiri (Arends, 2016, hlm. 401-402). Teori belajar Jerome Bruner yang dikenal sebagai metode penemuan merupakan metode dimana peserta didik menemukan kembali, bukan berarti peserta didik menemukan sesuatu yang benar-benar baru. Penemuan pengetahuan yang dilakukan secara aktif oleh peserta didik sangat sesuai dengan pembelajaran penemuan, sebab dengan sendirinya peserta didik dapat memberikan hasil yang sangat baik. Peserta didik berusaha melakukan pemecahan masalah yang didukung dengan pengetahuan yang telah ada, serta mendapatkan hasil pengetahuan yang bermakna (Ilmiah, 2016, hlm. 21). Dasar pemikiran teori Bruner menyatakan bahwa manusia bertindak sebagai pelaku, pemikir dan pencipta informasi. Ada tiga proses kognitif dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Bruner. Pertama, proses dalam memperoleh informasi baru (informasi); Kedua, proses memberikan informasi yang diterima (transformasi); Ketiga, mengukur relevansi dan akurasi pengetahuan (evaluasi) (Chotimah dan Fathurrohman, 2018, hlm. 95).

4. Teori John Dewey, Kelas sebagai kelas laboratorium penyelesaian masalah John Dewey memiliki pandangan bahwa sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah

laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Teori pengajaran John Dewey mendorong pendidik untuk melibatkan peserta didik dalam proyek berorientasi masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual. John Dewey beserta murid-muridnya berpendapat bahwa kegiatan belajar harus memiliki tujuan yang abstrak dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik apabila pendidik meminta peserta didik dalam kelompok kecil menyelesaikan proyek yang mereka minati dan mereka pilih. Visi dari pembelajaran memiliki tujuan atau berpusat pada masalah dengan dorongan dan keinginan peserta didik untuk memahami situasi pembelajaran bermakna secara pribadi, jelas dan berhubungan dengan pembelajaran berbasis masalah kontemporer dengan filosofi pendidikan dan pengajaran Dewey (Arends, 2016, hlm. 400).

Teori belajar Dewey memiliki pandangan bahwa struktur kognitif merupakan bentuk pengalaman dan pengetahuan yang ada dalam diri setiap individu, ini berarti bahwa setiap peserta didik memiliki faktor kognitif yang berasal dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik tersebut. Belajar bergantung pada pengalaman dan minat peserta didik sendiri sehingga dapat menambah makna pengalaman dan kemampuan dalam mengarahkan pengalaman tersebut.

#### **F. Pengertian Model Konvensional**

Menurut Djamarah (2019, hlm. 23) model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran tradisional atau disebut dengan model pembelajaran langsung, karena sejak dulu model ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antar guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

#### **G. . Quizizz**

##### **a) Pengertian Quizizz**

Menurut Citra dan Rosy (2020, hlm. 263) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang

kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.

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

Penelitian terdahulu yang sejalan menjelaskan Menurut Sri dan Evendi, Haniv (2020,hlm,65-66) dapat dikatakan bahwa *quizizz* pembayaran online yang beberapa media gunakan untuk belajar di kelas bermanfaat permainan kuis interaktif. Kuis interaktif memiliki maksimal 4 opsi jawaban dengan jawaban mengoreksi dan menambahkan pertanyaan ke latar belakang gambar, membuat kuis seperti selesai, kode dapat dibagikan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengikuti kuis. *Quizizz* juga menyediakan statistik pekerjaan peserta didik, guru dapat melacak semua peserta didik yang ada Jika Anda sudah menjawab pertanyaan, peserta didik harus menjawab pertanyaan itu. Guru dapat mengunduhnya hasil statistik peserta didik berupa Ms. Unggul. *Quizizz* menawarkan beberapa “Pekerjaan berlebihan pekerjaan rumah”, peserta didik dapat mengerjakan pekerjaan rumahnya kapan saja, di mana saja, peserta didik lebih fleksibel saat mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi pekerjaan rumah peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bawah model *quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur *quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik akan merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat karena penilaian *quizizz* berbasis skor yang memacu penggunaanya untuk mendapatkan skor tinggi.

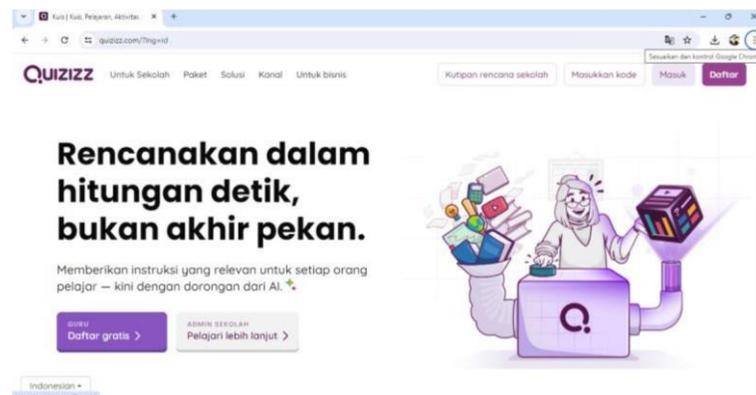
## b) Cara membuat akun *Quizizz*

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

Media pembelajaran aplikasi *quizizz* sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan - pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *quizizz*. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disiapkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi *quizizz*, melalui website nya [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) atau tersedia juga di playstore dan lama internet lainnya.

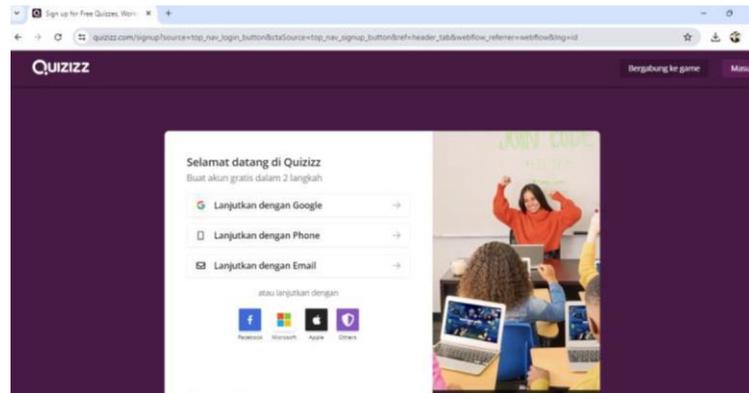
Berikut secara ringkas tata cara pembuatan akun aplikasi *quizizz*

### a. Bila belum memiliki akun klik Daftar



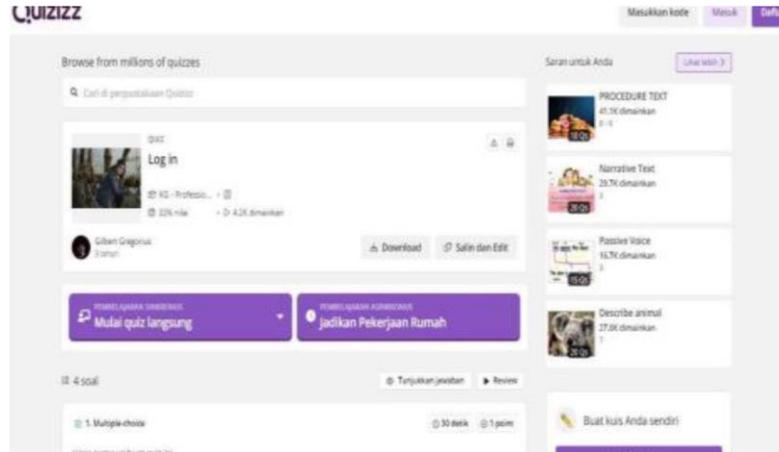
Gambar 2. 2 Tampilan Awal

c. Isi ketentuan pendaftaran akun



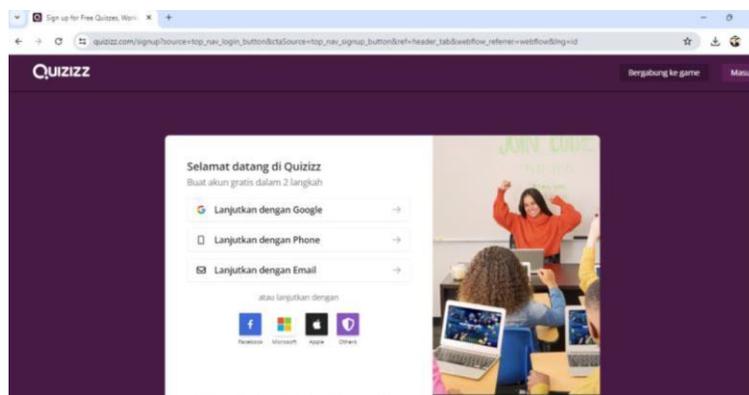
Gambar 2. 3 Ketentuan Pendaftaran Akun

d. Masuk ke aplikasi *Quizizz* klik login



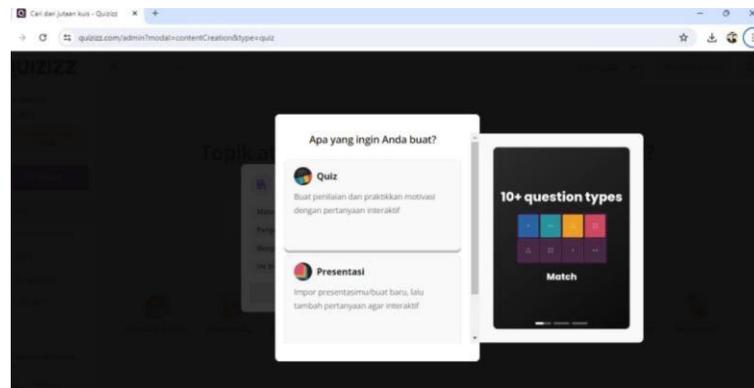
Gambar 2. 4 Login *Quizizz*

e. Isi dengan email yang sama pada saat digunakan ketika mendaftar akun



Gambar 2. 5 Pengisian Email dan Password

f. Pilih model kuis bisa membuat sendiri dengan klik *creat my quiz*



Gambar 2. 6 Model Kuis

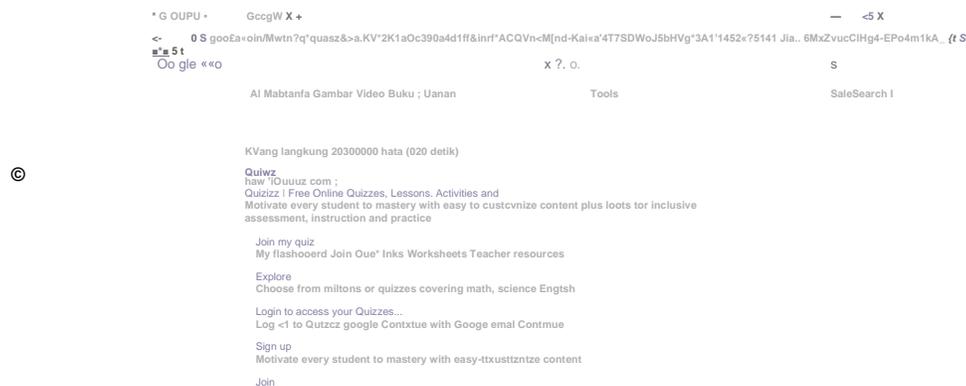
c) Langkah-Langkah Penggunaan *Quizizz*

d) Langkah-Langkah Penggunaan *Quizizz*

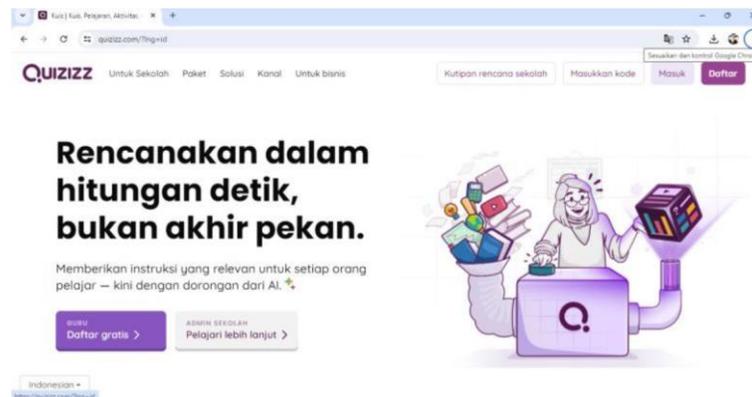
Menurut Amanah (916:2020) menyebutkan langkah-langkah yaitu

sebagai berikut :

a. Masuk ke [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com)

Gambar 2. 7 Masuk Akun *Quizizz*

b. Klik tulisan *login*



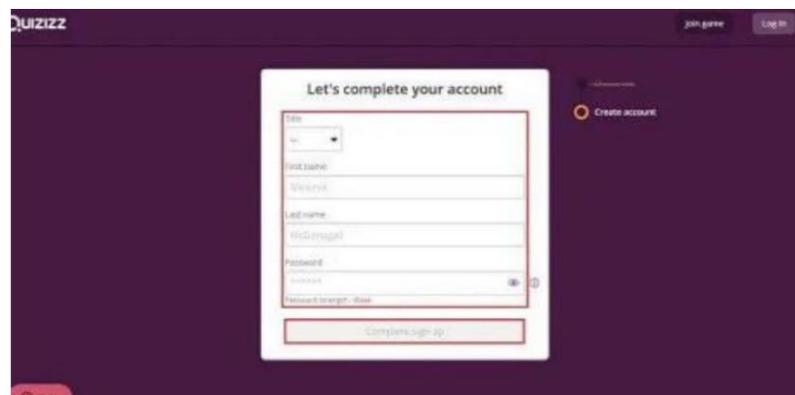
Gambar 2. 8 Login

c. Kemudian, klik tulisan guru sebagai pengajar



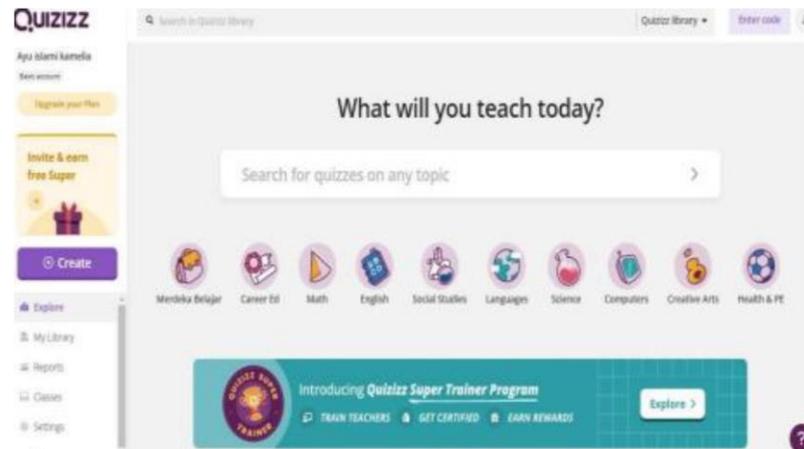
Gambar 2. 9 Tampilan Menu Quizizz

d. Lengkapi identitas diri, berupa username dan email



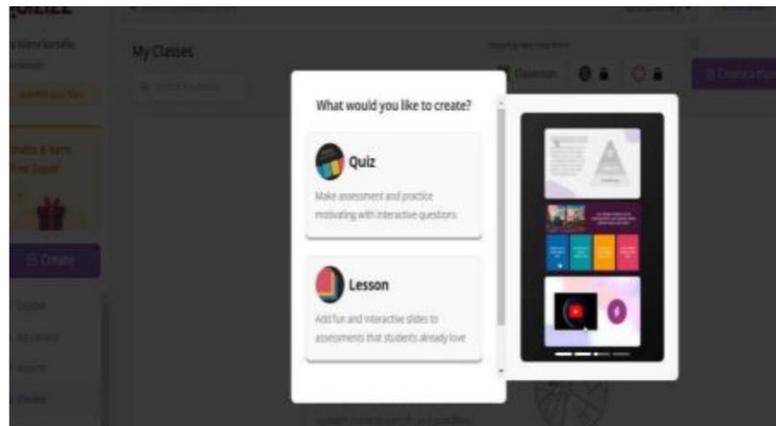
Gambar 2. 10 Pengisian Identitas Pada Quizizz

e. Jika sudah masuk, kemudian buat kuis pada icon *create a quiz*



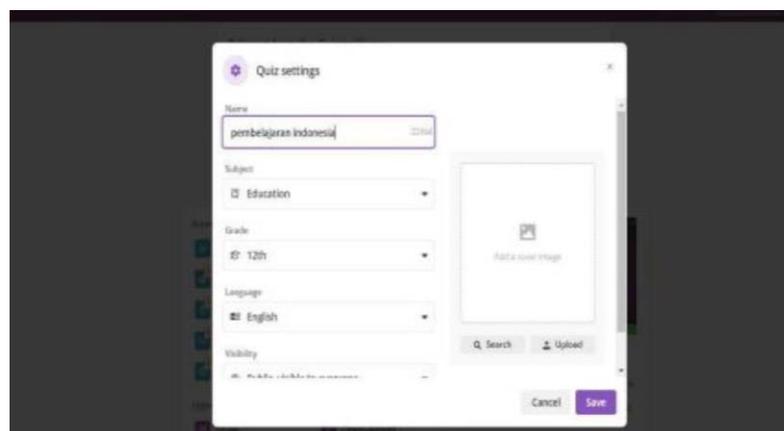
Gambar 2. 11 Beranda *Quizizz* halaman Guru

f. Muncul tampilan Lets Create a Quiz

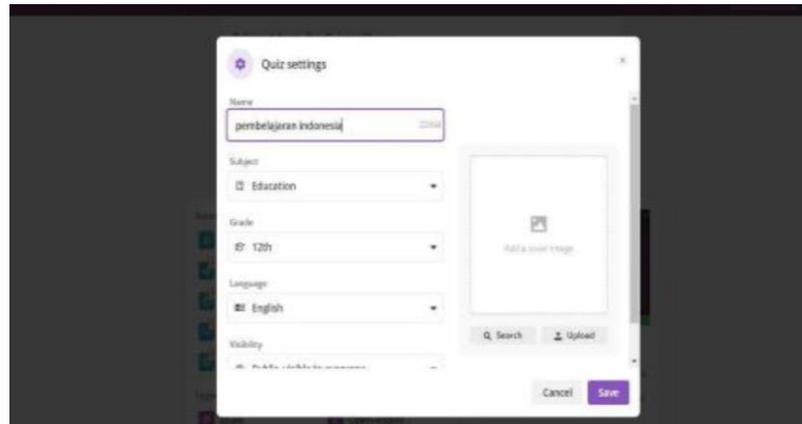


Gambar 2. 12 *Lets Create A Quiz*

g. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Ekonomi

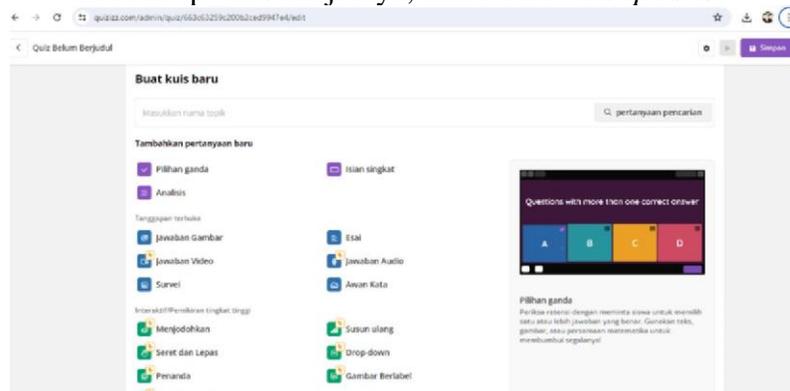


Gambar 2. 13 Contoh pemberian judul quiz  
h. Kemudian klik save



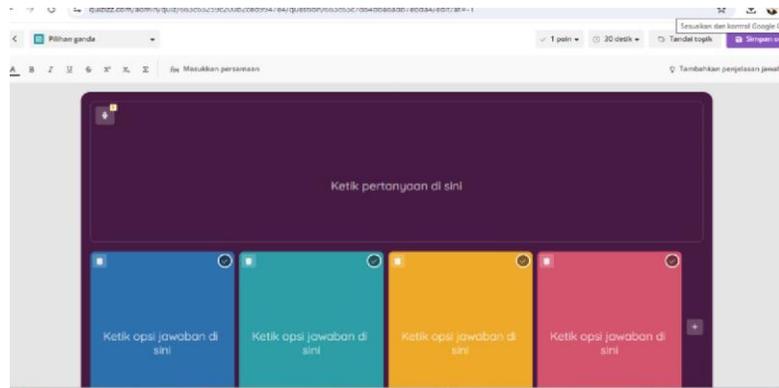
Gambar 2. 14 Klik Save

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

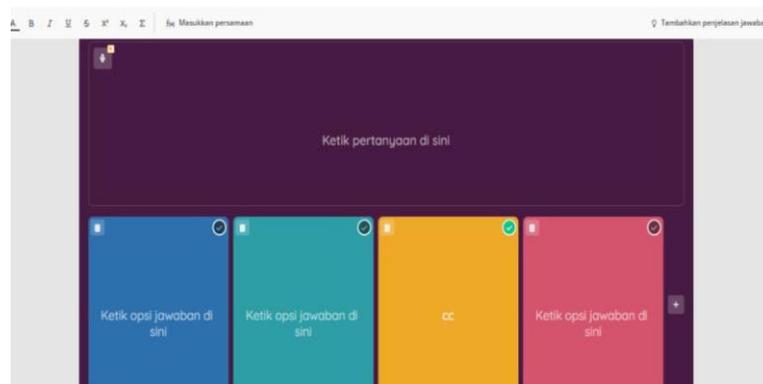


Gambar 2. 15 Buat Kuis Baru

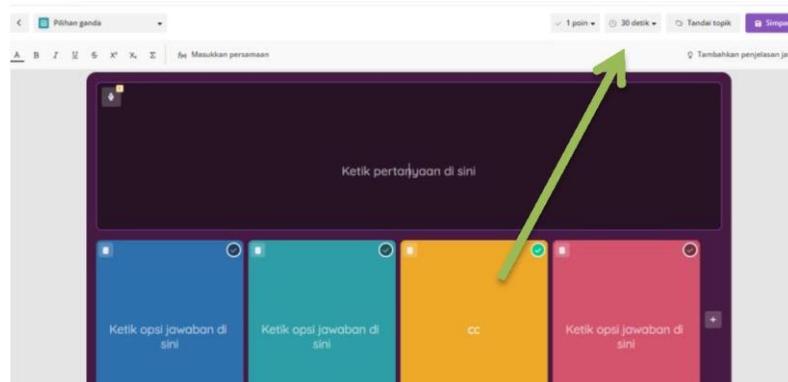
j. Isikan pertanyaan pada kolo yang tersedia ketik pertanyaan disini, lalu masukan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda ) pada kolom Jawab option 1, jawab optipn 2, dan seterusnya.



Gambar 2. 16 Pembuatan soal kuis  
k. Beri tanda ceklis, pada kolom jawaban yang tepat

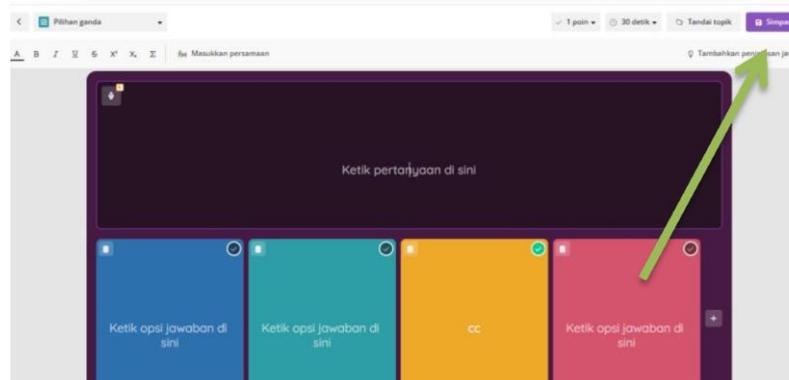


Gambar 2. 17 Tanda Centang Pada Jawaban Yang Tepat  
l. Atur durasi mengerjakan dalam setiap soal



Gambar 2. 18 Setting Durasi

m. Klik simpan



Gambar 2. 19 Simpan Quiz

Sejalan dengan pendapat tersebut Salim Nahdi (2021, hlm 916), langkah-langkah penggunaan *Quizizz* adalah sebagai berikut :

- a. Membuka menu browser
- b. Ketik [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) lalu terlihat tampilan awal *quizizz* pada layar, kemudian klik sig-in
- c. Jika sudah masuk, klik Create new account kemudian tuliskan pada bagian atas di bagian menu sebelah kiri
- d. Setelahnya, akan terlihat Lets create a quiz kemudian tuliskan nama, bahasa, selanjutnya tekan Next hingga terdapat tulisan Create a new question
- e. Kemudian, tuliskan pertanyaan dalam kolom write your question here setelahnya, tuliskan pilihkan jawaban pada kolom answer option dan ceklis jawaban yang benar, kemudian atur durasi untuk pengerjaan 1 soal lalu tekan save
- f. Setelah selesai menuliskan quiz, tekan finish quiz kemudian bisa atur quiz
- g. Setelahnya akan terdapat 2 pilihan yaitu homework dan playhere
- h. Kemudian, akan terlihat kode yang nantinya bisa digunakan peserta didik untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

### c) Manfaat Aplikasi *Quizizz*

Menurut Nurul Hidayah. dkk (2021, hlm. 625) *Quizizz* salah satu aplikasi yang menunjukkan kemanfaatan yang digunakan sebagai pemberian kuis interaktif dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelas. Pemanfaatan dari aplikasi *Quizizz* juga dapat dijadikan media sebagai salah satu untuk mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat di terapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan komputer. Pembelajaran model berbasis teknologi bisa distrategikan secara naratif yang bersifat prespekif. Sehingga mampu menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Tanpa menghilangkan esensi dan materi yang telah disampaikan oleh guru bisa menjadi upaya dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz*.

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

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, manfaat aplikasi *Quizizz* yaitu salah satu aplikasi yang menunjukkan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan kompetensi setiap peserta didik dan keahliannya.

### d) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi berbasis webtool memiliki banyak kelebihan terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran ini lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih

aktif, aplikasi kuis ini tidak hanya mempunyai kelebihan bagi peserta didik tetapi aplikasi ini juga memiliki kelemahan.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kelemahan aplikasi *Quizizz* menurut Amanah. dkk (2021, hlm. 916) :

a. Kelebihan *Quizizz*

1. Tiap peserta didik yang memberikan jawaban benar, akan mendapatkan beberapa poin untuk satu soal yang telah dijawab dengan benar
2. Peserta didik peringkat sementara peserta didik dapat terlihat setelah menjawab setiap soal yang dijawab
3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah karena adanya pemberitahuan
4. Mendorong untuk lebih teliti

Aplikasi ini mempunyai beberapa kelebihan tentu dapat menunjang keberhasilan pembelajaran menurut Salsabila, dkk (2020, hlm. 12) kelebihan dan kekurangan *Quizizz* yaitu sebagai berikut :

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

b. Kelemahan *Quizizz*

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan dari aplikasi *Quizizz* menurut Mujahidin (2019, hlm 21) yakni sebagai berikut :

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

Sedangkan menurut (Salsabila et al.,2019) kekurangan *Quizizz* yaitu sebagai berikut

1. Jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah
2. Ketika mengerjakan peserta didik dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan untuk mencari jawaban
3. Dalam permasalahan waktu, peserta didik awalnya dapat mendapat peringkat atas, namun peserta didik memiliki penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

## **G. Hasil Belajar**

### **a) Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Wulandari (2020, hlm. 23) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sementara itu, menurut Sudjana (2021, hlm 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi berupa tes yang dapat menghasilkan skor. Seperti yang diungkapkan oleh Mustakim (2020, hlm 6) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Adapun menurut Suardi (2020, hlm 16) juga berpendapat bahwa hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran yang dicapai peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dapat

diketahui melalui kegiatan evaluasi dan penilaian setelah peserta didik mengalami proses belajar.

### **b) Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tujuan penialai hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 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 kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu

Tujuan penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2021, hlm 4) adalah sebagai berikut

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajar yang ditempuh. Dengan diprediksi 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 ke efektifannya dalam mengubah tingkah laku para peserta didik ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan manusia atau budaya manusia, dalam hal ini para peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspel intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan, pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat

dan para orang tua peserta didik. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapai sekolah, memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya.

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

Tujuan penilaian hasil belajar ini mendukung pembelajaran yang efektif dan pembangunan keseluruhan peserta didik, serta membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan yang mencakup aspek seperti intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan.

### **c) Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Yadi Sutikno (2019, hlm. 46) jenis penilaian hasil belajar sebagai berikut :

- a. Penilaian Formatif adalah penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik dan guru tentang kemajuan belajar. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik memperbaiki pemahaman mereka dan membimbing guru dalam menyesuaikan instruksi. Metode penilaian formatif termasuk tes kuis, pertanyaan lisan, diskusi kelompok dan tugas formatif lainnya.
- b. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran untuk menilai capaian keseluruhan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman dan keterampilan peserta didik. Contoh penilaian sumatif yaitu ujian akhir semester, proyek akhir dan portofolio.

- c. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengidentifikais tingkat pengetahuan awal, keterampilan dan kebutuhan belajar peserta didik. Tujuannya adalah untuk membantu guru merancai pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Contoh penilaian diagnostik yaitu pre-test dan penilaian awal lainnya.
- d. Penilaian proyek yaitu melibatkan penugasan proyek yang kompleks yang memerlukan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kritis dan berkolaborasi. Contoh penilian proyek termasuk proyek penelitian, presentasi dan simulasi.
- e. Penilaian portofolio adalah penilaian yang melibatkan pengumpulan dan penyimpanan karya-karya peserta didik selama periode pembelajaran, seperti tulisan, proyek, dan karya seni. Tujuannya adalah untuk menunjukkan perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pencapaian mereka. Penilaian portofolio dapat bersifat formatif atau sumatif.
- f. Penilaian peer (rekan) adalah penilaian yang melibatkan evaluasi antara sesama peserta didik, di mana peserta didik memberikan umpan balik dan penilaian terhadap karya atau kinerja teman sekelas mereka. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan analitis dan pemahaman peserta didik tentang kriteria penilaian. Penilaian peer dapat dilakukan dalam berbagai konteks, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan peer review tulisan.
- g. Penilaian Otentik adalah penilaian yang menempatkan peserta didik dalam situasi nyata dimana mereka harus menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan

peserta didik dalam konteks yang autentik dan relevan. Contoh penilaian otentik termasuk simulasi, praktikum dan studi kasus.

Setiap jenis penilaian hasil belajar memiliki kelebihan dan kelemahan tertentu seringkali kombinasi beberapa jenis penilaian diperlukan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang pencapaian peserta didik.

#### **d) Karakteristik Perubahan Hasil Belajar**

Setiap perilaku belajar selalu mempunyai karakteristik perubahan yang spesifik. Menurut Djarmanah (2018, hlm. 15) menyebutkan bahwa karakteristik perubahan hasil belajar adalah sebagai berikut :

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

#### **e) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar bisa terjadi secara sadar atau tidak sadar, dan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk motivasi, minat, pengalaman sebelumnya dan lingkungan belajar. Ini merupakan proses fundamental dalam perkembangan manusia dan mendasari kemampuan individu untuk beradaptasi. Menurut Parnawi (2019, hlm 6-10) faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas dua kelompok faktor utama, yakni faktor internal dan eksternal yang akan dijelaskan sebagai berikut :

##### **a. Faktor Internal**

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

##### **1. Faktor Biologis (jasmaniah)**

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini

di antaranya adalah sebagai berikut. Pertama, kondisi fisik yang atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar (fit) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang

## 2. Faktor Psikologis (Rohaniah)

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

### b. Faktor Eksternal

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

#### 1. Faktor lingkungan keluarga

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

#### 2. Faktor lingkungan sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para peserta didik, sampai karyawan sekolah lainnya

### 3. Faktor lingkungan masyarakat

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

### 4. Faktor waktu

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

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

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

Beberapa pendapat diatas mempengaruhi hasil belajar peserta didik oleh dua faktor yaitu dalam diri peserta didik dalam bentuk keterampilan pribadi (internal) dan faktor eksternal peserta didik sendiri yaitu lingkungan. Hasil belajar adalah capaian yang dimiliki oleh individual setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar tertentu yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman yang diperoleh oleh individu sebagai hasil dari partisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

**f) Manfaat Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil belajar peserta didik dapat diketahui kemampuan dan perkembangan serta tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan oleh Susanto Ahmad (2018 hlm.20) bahwa :

a. Evaluasi kemajuan individu

Hasil belajar memungkinkan individu untuk mengevaluasi kemajuan mereka dalam memahami materi pelajaran, menguasai keterampilan, dan mengembangkan sikap yang diinginkan.

b. Mengukur efektivitas pengajaran

Dengan menganalisis hasil belajar, guru dan lembaga pendidikan dapat menilai seberapa efektif metode pengajaran dan kurikulum yang diterapkan, serta membuat penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran.

c. Pengembangan rencana pembelajaran

Hasil belajar membantu dalam merencanakan pembelajaran yang lebih efektif di masa depan, dengan mempertimbangkan area-area di mana peserta didik mengalami kesulitan atau keberhasilan.

d. Memberikan umpan balik

Hasil belajar memberikan umpan balik kepada peserta didik tentang kekuatan dan kelemahan mereka, membantu mereka untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan merencanakan langkah-langkah perbaikan.

e. Mendorong pembelajaran mandiri

Mengetahui hasil belajar mereka mendorong peserta didik untuk mengambil tanggungjawab atas pembelajaran mereka sendiri, memotivasi mereka untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

**g) Klasifikasi Hasil Belajar**

Menurut Sopiati & Sahroni (dalam Yulianti, dkk 2018, hlm. 205-207) hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi 3 ranah utama yaitu :

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu sebagai berikut :

1. Pengetahuan atau ingatan (C1)

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

2. Pemahaman (C2)

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

3. Penerapan (C3)

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

4. Analisis (C4)

Jenjang kemampuan ini dituntut dapat menguraikan suatu situasi tertentu kedalam unsur pembentukannya menjadi lebih jelas

5. Sintesis (C5)

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

6. Evaluasi (C6)

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

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan aspek, yang terdiri dari 5 aspek diantaranya :

1. Menerima (*Receiving*)

Yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik

2. Menanggapi (*Responding*)

Yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar

3. Penilaian (*Valuating*)

Berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi

4. Organisasi (*Organization*)

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

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

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

c. Ranah Psikomotor

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

1. Keterampilan motorik (*muscular or motor skills*)

Yakni memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat dan sebagainya

2. Manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or objects*)

Meliputi menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, memperbaiki dan sebagainya

3. Koordinasi neuromuscular

Yaitu menghubungkan, mengamati, memotong dan sebagainya.

#### **h) Indikator Hasil Belajar**

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

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

peserta didik untuk melatih peserta didik dalam menjawab secara lisan, menulis dan menggambar.

- e. Keterampilan motorik, tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning/PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata yang relevan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan mempelajari konsep-konsep secara mendalam. Menggunakan *Quizizz* sebagai alat bantu dalam PBL dapat memperkaya pengalaman belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah keterkaitan antara langkah-langkah dalam PBL dengan penggunaan *Quizizz*:

Tabel 2. 1 Desain Pembahasan

Problem Based Learning		Deskripsi Pembahasan
Mengorganisasikan peserta didik terhadap masalah		
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar		
Membimbing penyediaan individual maupun kelompok		
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru menggunakan sesi terakhir melalui media <i>qu</i> tes untuk merangkum seluruh proses pemecahan masalah melalui pertanyaan terbuka	Guru menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan guru juga menggunakan sesi terakhir melalui media untuk proses pemecahan masalah melalui pertanyaan terbuka

## H. Hasil Penelitian Terlebih Dahulu

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti/tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan dan metode	Hasil penelitian
1	Nofziarni As (2020)	Pengaruh penggunaan model <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang di kelas V SD Negeri 04 Geregeh	SDN 04 Geregeh	Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> terhadap hasil belajar dibuktikan dari hasil test dengan taraf signifikan 5% diperoleh t hitung (7,36) > t table (1,6694). Hasil belajar dikelas eksperimen yang diajar menggunakan PBL tergolong kriteria sangat tinggi dengan hasil belajar diperoleh skor 100 dan skor minimal adalah 64 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82.30
2	Dewa (2020)	Pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan	SD Gugus Kecamatan Ubud Bali	Pendekatan kuantitatif dengan metode	Hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara kela peserta didik yang

		aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik SD Gugug VI Kecamatan Ubud		eksperimen	dibelajarkan melalui model PBL dan peserta didik yang dibelajarkan melalui model konvensional, hal ini terbukti dari hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh oleh $t_{hitung} = 10,858 >$ dan $t_{tabel} (a=0,05,50) = 1675$ dan didukung dengan perbedaan rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu = $62,11 > = 46,68$
3	Anisa Ramadhani (2021)	Pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar	SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat	Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen	Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil pengujian hipotesis melalui hitungan uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh - 3,289 dan taraf signifikan $a = 0,05$ memperoleh 2000 serta hasil perhitungan $> = 3,289 > 2,000$ , maka $H_1$ diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi

					<i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar IPA peserta didik IV SDN sumur batu 08 jakarta pusat
--	--	--	--	--	--

## I. Kerangka Pemikiran

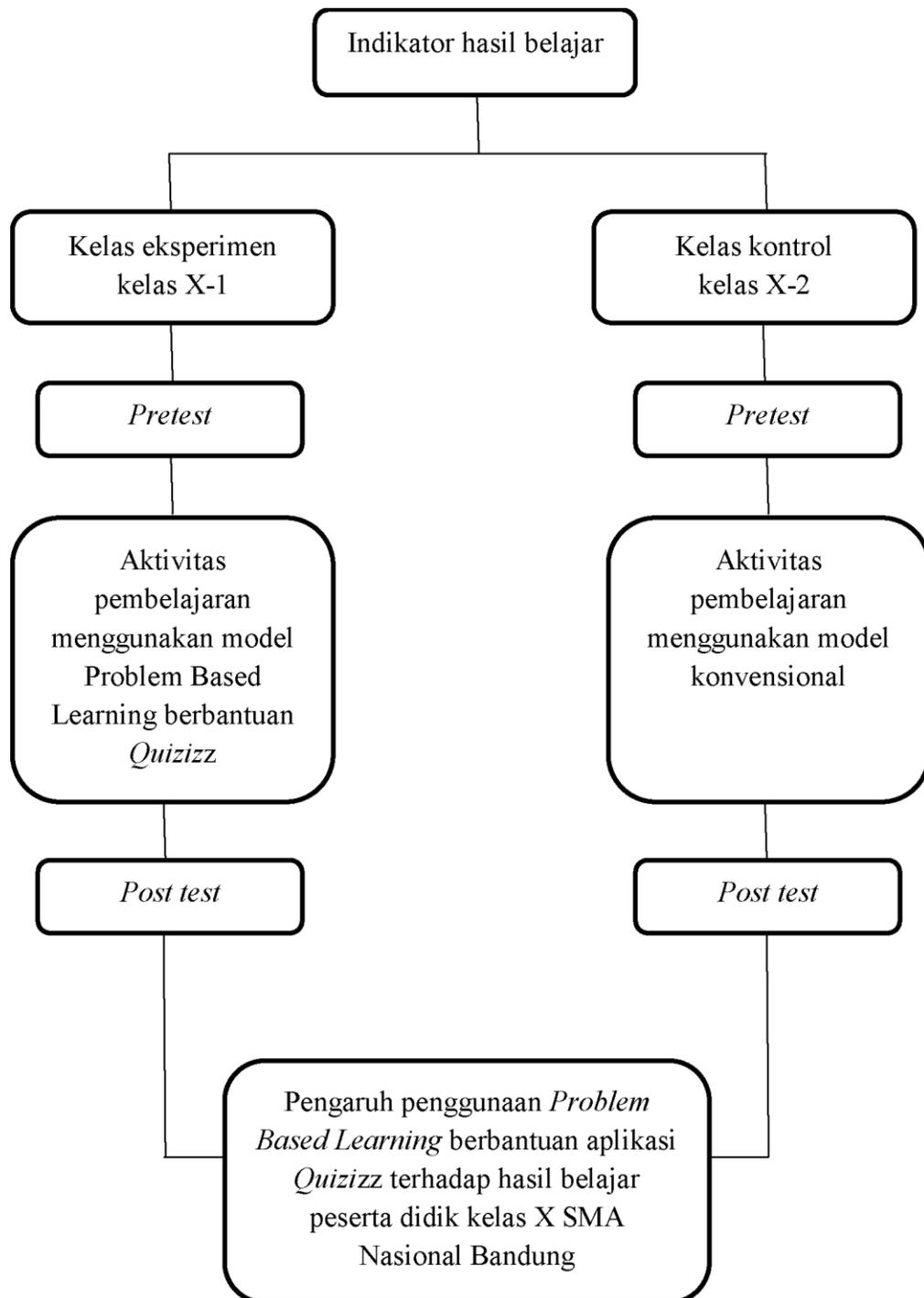
Permasalahan yang sering muncul pada Pembelajaran Ekonomi pada kelas X cenderung didominasi oleh peran guru dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga peserta didik cenderung tidak memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru. Dipihak lain peserta didik hanya menyimak dan mendengarkan informasi pengetahuan yang diberikan oleh guru, pembelajaran memerlukan peserta didik menjadi sebuah objek dengan guru menjadi subjek terkesan tidak efektif dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut penulis perlu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif agar peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* adalah metode instruksional berbasis masalah, yang menantang peserta didik agar belajar untuk belajar bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata, masalah ini digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan, serta kemampuan analitis dan inisiatif pada materi pelajaran (Arnita Budi,2023 hlm 19). Menurut Herminator Sofyan, dkk (2017, hlm. 59) mengemukakan bahwa sintak *Problem Based Learning* yaitu Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Menurut Purban (2019, hlm, 33) *Quizizz* adalah aplikasi yang terkait dengan pelatihan dan memiliki keuntungan karena hampir berbasis permainan pengguna aplikasi tertarik pada aktivitas yang membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Dengan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. *Quizizz* memiliki keunggulan lain, salah satunya termasuk fitur pemain seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan tidak akan bosan dalam belajar.

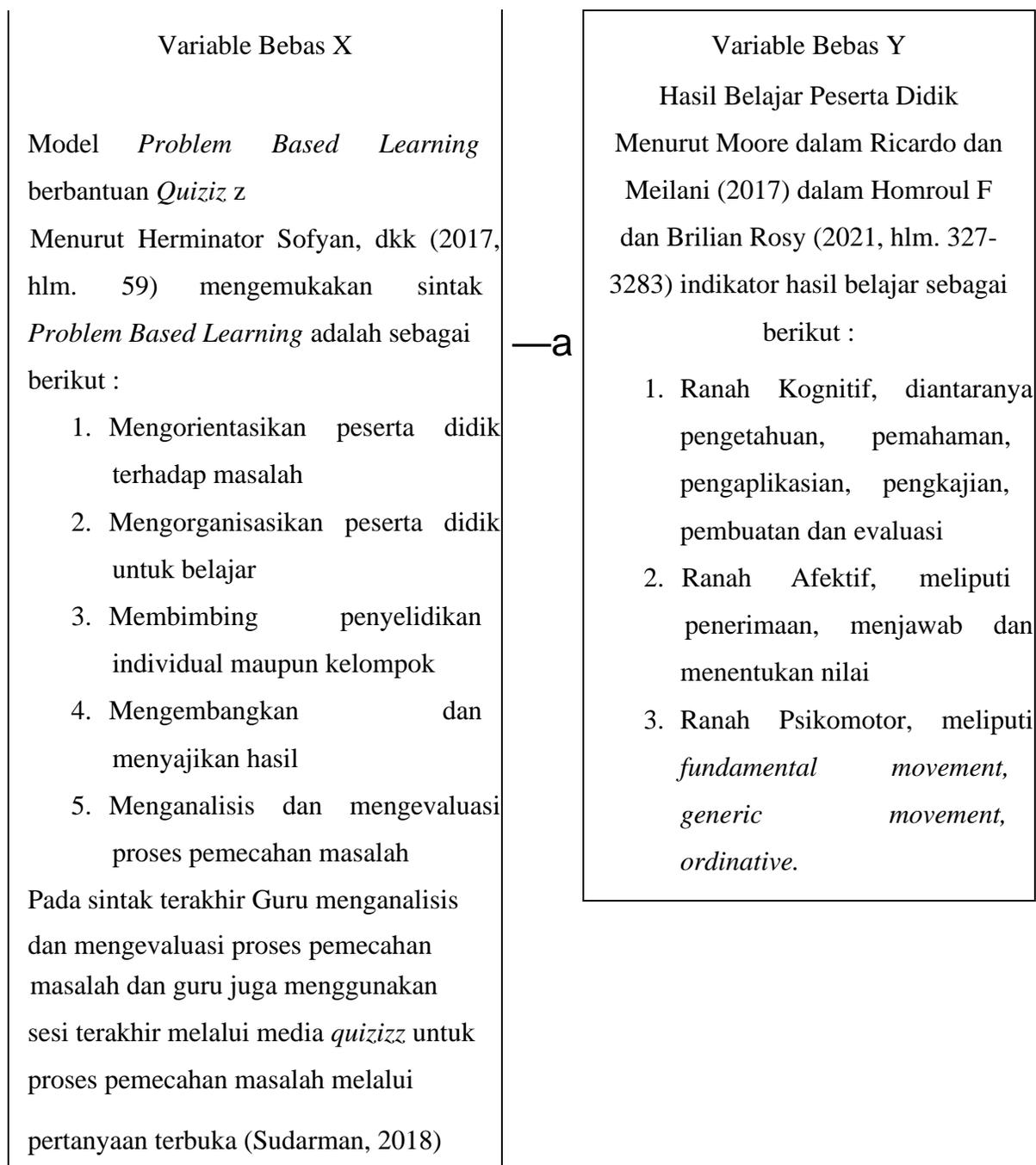
Menurut Sudjana (2019, hlm,22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi berupa tes yang dapat menghasilkan skor, seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2021, hlm, 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.

Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan, sedangkan kelas kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Pada penelitian ini kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan quizizz, sedangkan pada kelas kontrol yang akan menggunakan metode konvensional.



Gambar 2. 20 Kerangka Berpikir

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian antar variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut



—a

X = Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan *Quizizz*

Y = Hasil Belajar Peserta didik

----> = Garis yang menunjukkan pengaruh pada variable

## J. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1) Asumsi Penelitian

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

Asumsi dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Nasional Bandung.

### 2) Hipotesis

#### a. Hipotesis Penelitian

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

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

Hipotesis pada rumusan masalah pertama :

= Terdapat perbedaan peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional

= Terdapat perbedaan peserta didik sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional

= Terdapat peningkatan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz*