

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada Bab II mengenai kajian teori dan kerangka pemikiran ini, peneliti akan membahas mengenai kajian teori tentang model pembelajaran *problem based learning*, aplikasi *quizziz* dan hasil belajar. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai kerangka pemikiran, asumsi & hipotesis penelitian, serta penguatan dari penelitian yang relevan. Berikut pemaparan lebih lanjut dari bab II ini :

A. Kajian Teori

I. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran merupakan hal yang paling disorot dalam pendidikan, mengingat dalam pembelajaran terjadi proses interaksi siswa dengan peserta didik yang mengharuskan tercapainya pengetahuan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terkait pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dijelaskan oleh Riyanto (2010 : 285) bahwa, "Pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang rancangannya dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah". Ngilimun (2016 : 117) juga berpendapat bahwa "*Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahapan metode ilmiah agar siswa dapat mempelajari pengetahuan serta bertujuan agar siswa memiliki keterampilan yang berhubungan dengan pemecahan masalah tersebut".

Menurut Hosnan (2014:298) "*Model Problem Based Learning* adalah proses belajar yang menjadikan masalah sehari-hari sebagai acuannya, sebelum siswa mengetahui konsep formal". Sedangkan menurut Fathurrohman (2015:113) yang ikut memberikan pendapat, bahwasannya *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang penerapannya melalui tahap-tahap atau metode

secara ilmiah dengan melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pendapat Harland (2019:112) mengemukakan bahwa “Model *Problem Based Learning* merupakan model dengan basis masalah untuk dipecahkan oleh siswa dengan konteks permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari agar siswa dapat berlatih tentang cara berfikir cerdas dan kritis serta dapat memahami sebuah permasalahan dan menganalisis bagaimana cara menyelesaikan permasalahan tersebut secara tepat. Selanjutnya menurut Erika, dkk (2019:85) menjelaskan bahwa “Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang dapat memfokuskan siswa dengan mengarahkan sebagai pembelajar yang terlibat secara aktif dalam kelompok, serta siswa dapat aktif dalam pembelajarannya.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, peneliti melihat bahwa adanya sedikit perbedaan pengertian dalam model PBL ini meskipun semua pengertian tentang PBL didasari dengan pernyataan bahwa pembelajaran PBL berkaitan dengan pemecahan masalah yang nyata. Pendapat oleh Ngalimun dan Fathurohman berbeda dengan pendapat yang lain, mereka menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya terdapat metode ilmiah yang dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model yang menitik beratkan pada permasalahan-permasalahan yang nyata, untuk distimulus dan dipecahkan oleh siswa dengan tujuan siswa mampu berpikir kritis.

b. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Fathurrohman (2015:113) menyebut tujuan utama *Problem Based Learning* yaitu untuk berorientasi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta pengembangan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuannya secara aktif, bukan tentang penyampaian sejumlah pengetahuan kepada peserta didik. Hosnan (2014:298) juga menyebut tujuan *Problem Based Learning* adalah membantu siswa agar

memperoleh berbagai pengalaman dan mengubah tingkah laku siswa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Sedangkan menurut Putra (2013:74-75) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* yaitu :

- 1) Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
- 2) Belajar dengan berbagai peran orang dewasa melalui keikutsertaan siswa dalam peranan langsung atau secara simulasi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri secara aktif melalui berbagai stimulus dengan permasalahan yang nyata.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni (2012:104) model *problem based learning* berpeluang untuk menyediakan kondisi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis serta keterampilan memecahkan masalah yang spesifik dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “budaya berfikir” padadiri siswa, setelahnya proses pembelajaran akan membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model *problem based learning*, tolak ukur dalam karakteristiknya yaitu siswa mampu memahami materi pelajaran yang disajikan, bukan kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru. Model pemecahan masalah ini hanya memosisikan guru sebagai fasilitator dan pembimbing saja, dimana kegiatan belajar memusatkan pada keaktifan siswa dalam memperoleh pengetahuannya. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik individu maupun kelompok, akan menjadi lebih bermakna karena dalam proses pembelajaran siswa mempunyai lebih banyak pengalaman.

Masalah yang diberikan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah yang sesuai dengan karakteristik serta perkembangan siswa, yaitu masalah yang

sederhana dan tidak membutuhkan pemikiran yang rumit, tetapi tetap mengaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami. Adapun Amir (2016:22) menyebutkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut :

- 1) Permasalahan menjadi awal pembicaraan dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diambil adalah permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari secara nyata dan tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi yang dimiliki siswa, kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar adalah proses secara kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 6) Belajar pengarahan diri menjadi aspek yang utama.
- 7) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning*.
- 8) Pengembangan keterampilan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) PBL melibatkan evaluasi dan refleksi dari pengalaman siswa.

Sedangkan menurut Eka & Indra (2019:401) karakteristik *problem based learning* ialah masalah yang digunakan mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis peserta didik dan kemampuan inisiatifnya mengenai materi pelajaran. Maka dari itu PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, serta menaridkan menggunakan sumber-sumber pelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan karakteristik model pembelajaran *problem based learning* yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik utama dari model PBL ialah bagaimana siswa

dituntut untuk mandiri dalam memecahkan masalah sehari-hari yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa untuk nantinya dilakukan evaluasi dan refleksi dari pengalaman siswa itu sendiri.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Menurut Jumaisyaroh (2015:80), langkah-langkah model *problem based learning* yaitu; orientasi siswa dalam masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, menyajikan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pemaparan tersebut sejalan dengan pernyataan oleh Sitiatava Rizema Putra (dalam Caesariani,2018:836), yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1) Orientasi siswa pada masalah

Disini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan berbagai masalah dan meminta siswa untuk menelaah masalah tersebut, serta memotivasi siswa untuk terjun dalam pemecahan masalah yang dipilih.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru membimbing siswa untuk memecahkan suatu permasalahan dengan bekerja sama secara kelompok, siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, lalu siswa diberikan sebuah tugas ataupun lembar kerja untuk dikerjakan.

3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Disini siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dengan konteks masalah, lalu melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah tersebut.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan guru menjadi pembimbing jika siswa mengalami kesulitan.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa dan guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan siswa dan proses – proses yang siswa gunakan untuk

ditarik sebuah kesimpulan.

Menurut Arends (2008), fase atau langkah-langkah dalam pembelajaran model *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan orientasi mengenai masalah pada peserta didik
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *exhibit*
- 5) Analisis dan evaluasi proses mengatasi masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *problem based learning* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu : orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan siswa, menyajikan hasil karya, mengevaluasi proses pemecahan masalah.

e. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Keunggulan dari model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2008:220) yaitu menantang kemampuan peserta didik dalam menemukan pengetahuan yang baru serta menjadi ajang keleluasaan peserta didik untuk aktif dan mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari-hari, serta membantu peserta didik bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

Adapun beberapa kelebihan *Problem Based Learning* menurut Hamruni (dalam Caesariani, 2018 : 837) adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- 2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- 4) Mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sendiri, baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 5) Memberikan pemahaman pada siswa bahwa setiap mata pelajaran

pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang harus dipahami oleh siswa.

- 6) Pembelajaran lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa.
- 7) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan untuk menemukan serta menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
- 8) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
- 9) Mengembangkan minat siswa untuk terus belajar meskipun bukan dalam pendidikan formal.

Kelebihan model *Problem Based Learning* juga turut dikemukakan oleh Shoimin (2016) antara lain :

- 1) Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan yang nyata.
- 2) Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- 5) Peserta didik akan terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, ataupun observasi.
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 7) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi.

Berdasarkan pemaparan terkait kelebihan model pembelajaran *problem based learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL memiliki keunggulan utama dalam meningkatkan daya pikir siswa, karena dalam PBL siswa mampu mencari pengetahuannya sendiri,

serta adanya proses komunikasi dengan kelompok dan adanya metode secara ilmiah yang diterapkan. Menurut peneliti, model PBL dapat lebih baik diterapkan jika dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya berpaku pada materi, suasana pembelajaran yang biasa saja dan suasana belajar yang tidak melibatkan siswa terhadap masalah nyata.

f. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kelemahan *Problem Based Learning* menurut Sitiatava Rizema Putra (dalam Caesariani, 2018 : 837) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak terlalu cocok bagi siswa yang malas, karena tujuan dari pendekatan PBL tidak akan tercapai.
- 2) Dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model pembelajaran PBL.

Sedangkan, kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Shoimin (2016) antara lain:

- 1) Pembelajaran berbasis masalah lebih cocok untuk materi pelajaran yang menuntut kemampuan dalam pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman karakter, kecerdasan, atau sifat peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Eka & Indra (2019:402), juga turut mengemukakan pendapat terkait kelemahan model *problem based learning* yaitu:

- 1) Jika siswa mengalami kegagalan, percaya diri yang kurang ataupun mempunyai minat yang rendah terhadap PBL, maka siswa tersebut akan enggan untuk mencoba lagi.
- 2) PBL membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan.
- 3) Pemahaman yang kurang mengenai permasalahan yang harus dipecahkan oleh siswa, maka siswa akan kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli tentang kekurangan

pada model pembelajaran *problem based learning*, dapat disimpulkan bahwa model ini membutuhkan rancangan yang matang serta permasalahan yang jelas agar pembelajaran lebih bermakna dan siswa akan mudah mendapatkan pengetahuannya. Dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memakai model, atau bisa dikatakan pembelajaran yang sangat sederhana, memang model PBL ini membutuhkan waktu yang lumayan lama dan kesulitan dalam menerapkan ke siswa yang berbeda karakter.

2. Aplikasi Quizziz

a. Pengertian Aplikasi Quizziz

Media pembelajaran yang pas digunakan saat seperti ini, saat melakukan pembelajaran secara daring yaitu menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang membuat permainan kuis yang sangat interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti ini. Media pembelajaran yang dibuat dan memanfaatkan dari aplikasi ini media yang sangat interaktif. Di dalam aplikasi kuis ada beberapa fitur yang dapat dijadikan sebagai penunjang tujuan evaluasi proses pembelajaran, dan untuk melihat kinerja peserta didik, membuat pekerjaan rumah dan lain-lain. Didalam aplikasi Quizizz dapat disediakan berbagai macam konten yang menarik dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat soal yang menarik untuk peserta didik pada saat mengerjakan tugas, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Didalam aplikasi Quizizz juga pendidik bisa melihat siapa saja yang sudah mengerjakan tugas melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan yang paling cepat menjawab pertanyaan. Selain itu juga pendidik dipermudah dalam melihat atau melakukan penilaian, penilaian ini bisa diunduh dengan format ms.exel.

Menurut Mulyati, Sri & Evendi, Haniv (2020, hlm 65-66) Quizizz bisa dikatakan sebuah web-tol yang digunakan salah satu media untuk pembelajaran di kelas berguna sebagai permainan kuis

interaktif. Kuis interaktif di buat hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan di tambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan, pembuatan kuis jikasudah jadi dapat di bagikan kode ke siswa agar siswa dapat masuk kedalam kuis tersebut. Quizizz juga memberikandata statistik kerja siswa, guru dapat melacak semua siswa yang sudah menjawab pertanyaan, pertanyaan harus di jawab oleh siswa.guru bisa mendownload hasil statistik siswa dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz memberikan beberapa fitur “pekerjaan rumah” fitur pekerjaan rumah siswa dapat di kerjakan kapan saja dan dimana saja, siswa lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru bisa membatasi pekerjaanrumah siswa tersebut.

Menurut Purba (2019, hlm 33) Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis game, seakan akanpengguna aplikasi terbawa ke aktivitas yang membuat di kelas menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam perangkat elektronik mereka. Quizizz juga mempunya kelebihan yang lain salah satunya memiliki karakteristik pemain seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur sehingga tidak akan bosan dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis padasaat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

kelas pada Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (dream), tantangan (challenges) dan keingintahuan (interest) (Irwan dkk,

dalam Salsabila Unik Hanifah., 2019, hlm. 164).

Menurut Amiroh & Lilis, A (2020) Quizizz salahsatu media yang menggunakan perkembang digital untuk membuat soal kuis yang diinginkan. Aplikasi ini dapat di gunakan dimana saja. Peserta didik dapat mudah menggunakan aplikasi ini karena aplikasi Quizizz dapat di akses melalui smartphone tidak hanya di komputer dan di laptop saja dengan mengakses laman www.quizizz.com kemudian masukan kose kuis untuk bergabung padakuis yang sudah di siapkan sebelumnya oleh peserta didik. Aplikasi quizizz dapat langsung didownload melalui playstore atau appstore kemudian peserta didik dapat menjawab pertanyaanyang sudah disediakan dan dapat melihat skor yang tertinggi pada LCD proyektor apabila peserta didik mengerjakan kuis tersebut di dalam kelas. Yang menarik dalam apliasi ini salah satunya dengan tampilan yang menarik dan sudah di lengkapi beberapa tipe soal dengan waktu yang dapat di atur oleh penyusun kuis.

Menurut Priyanti, Santosa dan Dewi dalam Kurniawan, Moch Chabib D, dan Huda

M. Misbachul (2020, hlm. 38) menyatakan bahwa quizizz adalah platform digital yangmembantu siswa memahami apa yang dibaca dengan smartphone dengan cara yang menarik. Beberapa fitur yang menarik perhatian siswa adalah kemampuan untuk mengaktifkan alat latar belakang saat memecahkan masalah, font dan desain tata letak yang menarik danberwarna-warni, umpan balik saat menjawab berbagai jawaban yang benar atau salah, dan yang menjaga peringkat siswa berdasarkan papan peringkat tampilkan skor keberhasilan, Selain fungsi- fungsi utama tersebut, guru juga dapat mengaktifkan beberapa fungsi tambahanuntuk meningkatkan kegairahan dan minat siswa berhasil menjawab beberapa pertanyaan lain, mereka akan diberi imbalan karena menjawab pertanyaan yang salah lagi.

Menurut Mulyati & Evendi, dalam Tiana, Asna. dkk (2021, hlm. 944-955) menjelaskan quizizz adalah aplikasi game yang digunakan untukk kegiatan pembelajaran, gunanya untuk

peserta didik berantusias untuk mengikuti pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik agar dapat pengalaman pembelajaran atau bisa mendalami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang membuat peserta didik dapat meningkatkan minat belajar. Aplikasi tersebut menarik untuk peserta didik dengan adanya kemudahandalam mengakses aplikasi tersebut

B. Manfaat Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah motivasi dan keaktifan peserta didik.

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

Menurut Anggraini, Windi (2020) Aplikasi Quizizz dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi dengan tidak adanya pembatasan tempat, tampilan yang menari dan pengaturan waktu dapat di atur menuntun konsentrasi terhadap peserta didik. Quizizz merupakan aplikasi yang berbasis game dan mampu membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas sehingga membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan menjadikan lebih interaktif. Kemudian aplikasi Quizizz dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik peserta didik. Karakteristik menjadikan salah satu yang bisa menghibur peserta didik dengan adanya avatar, tema, meme, dan musik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengambil kuis pada waktu yang sama peserta didik dapat melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Kemudian instruktur bisa langsung memantau prosesnya dan untuk laporan instruktur bisa langsung mengevaluasi kinerja terhadap peserta didik. Aplikasi Quizizz dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi terhadap peserta didik. Adanya proses pembelajaran jarak jauh menjadikan peserta didik menjadi malas untuk mengerjakan tugas karena tidak adanya tatap muka secara langsung di sekolah, dalam mengatasi hal tersebut di dalam diri peserta didik, guru memberikan pertanyaan atau soal-soal yang telah dimodifikasi seperti game, dan setiap soal-soal yang diberikan oleh guru memiliki limit waktu.

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

Menurut Mukharomah, Nafi (2021, hlm. 14) menjelaskan bahawa aplikasi quizizz ini cenderung bisa menghemat dalam penggunaan data internet yang sedang digunakan, quizizz juga merupakan sebuah web tool yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajarannya didalam kelas, quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas pembelajaran yang lebih konsentrasi dan bisa membuat peserta didik lebih senang. Penggunaannya pun sangat mudah, namun memiliki kualitas hasil kelas penggunaan software animasi. Konsep penilaian ini memanfaatkan smartphone sebagai media yang digunakan didalamnya dan memiliki beberapa pertanyaan dimana pertanyaan bisa dijawab dengan waktu yang sudah ditentukan. Media pembelajaran quizizz bisa menjadi penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil yang sangat cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan segera mungkin jika ada kesalahan kepada peserta didik.

Menurut Irma dalam Supriadi, Tazkiyah dan Isro (2021, hlm.44) menjelaskan bahwamanfaat penggunaan media quizizz selain membentuk peserta didik mengingat kembali materi yang telah di jelaskan dan bisa memunculkan kompetisi diantara peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik didalam kelas. Peserta didik yang memperoleh nilai akan di tampilkan pada layar setelah peserta didik menjawab setiap soal, hal ini bisa mendorong semangat belajar peserta didik untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Quizizz tidak hanya menyediakan permainan individu melainkan menyediakan model permainan berkelompok, model berkelompok peserta didik agar saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal-soal tersebut.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan terdapat banyak manfaat dengan menggunakan aplikasi Quizizz diantaranya aplikasi Quizizz mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena terdapat fitur-fitur yang membuat peserta

didik lebih interaktif dan menyenangkan.

C. Langkah-Langkah Pembuatan Kuis Quizizz

Menurut Ariyanti dalam Nur'Amanah Syifa Agestrisna (2020, hlm 120-121) menjelaskan adabeberapa langkah- langkah membuat kuis di aplikasi Quizizz yaitu

1. Klik open quiz creator
2. Masukkan nama kuis yang akan di buat
3. Pilih bahasa yang di gunakan dalam kuis
4. Masukkan gambar jika diperlukan dalan kuis
5. Selesai, klik save
6. Klik create new question untuk mulai membuat soal
7. Dan jawabanbisa berupa multiple choice atau uraian
8. Klik live game
9. Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan diacak,dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar
10. Jika sudah selesai, tekan proceed. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan menetik join.quizizz.com di browser hp androidnya.

Menurut Salasabila, Unik Hanifah. Dkk (2020, hlm 169) menyebutkan beberapa langkah- langkah pembuatan kuis di aplikasi quizizz, yaiu:

1. Masuk ke www.quizizz.com
2. Klik tulisan login
3. Kemudian, klik tulisan teacher, sebgai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa username email, dan Password.
5. Jika sudah di nyatakan masuk, kemudian buat kuis,

pada tulisan create a quiz

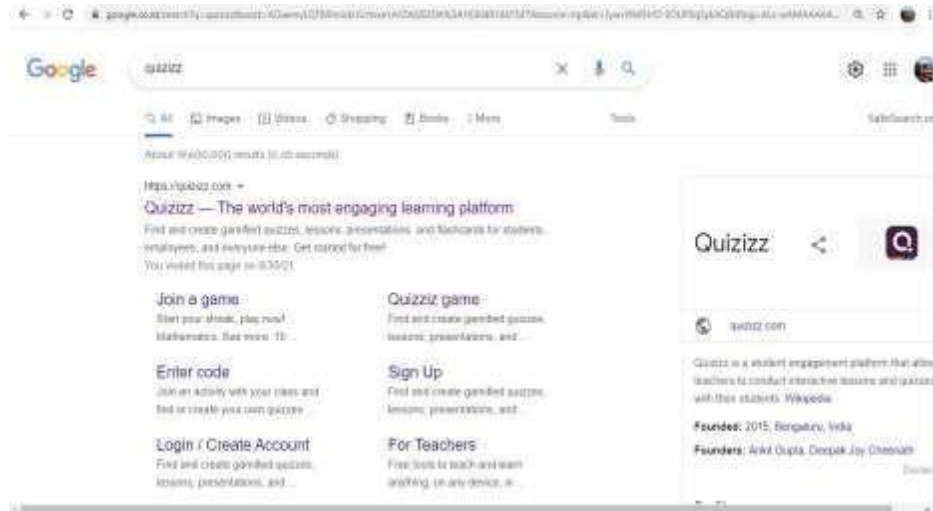
6. Muncul tampilan Lets Create a Quiz
7. Masukan nama kuis, contoh : Pelajaran Bahasa Indonesia
8. Kemudian klik save
9. Muncul tampilan selanjutnya, klik create new question
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia.
“Write Question Here”, lalu masukan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom “Answeroption 1, answer option 2, dan seterusnya.
11. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
13. Klik save
14. Apabila telah selesai menyelesaikan pengisian kuis, klik “Finish Quiz”
15. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditunjukan), lali klik save details.
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “Homework”, apabila hendak di gunakan sebagai PR, serta pilih “Play Live”, apabila hendak di gunakan sekarang.
17. Masukan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik“proceed”.
18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode

yang di gunakan untuk masuk dalampengerjaan kuis.

19. Kemudian membuka /<http://quizizz.com/admin>

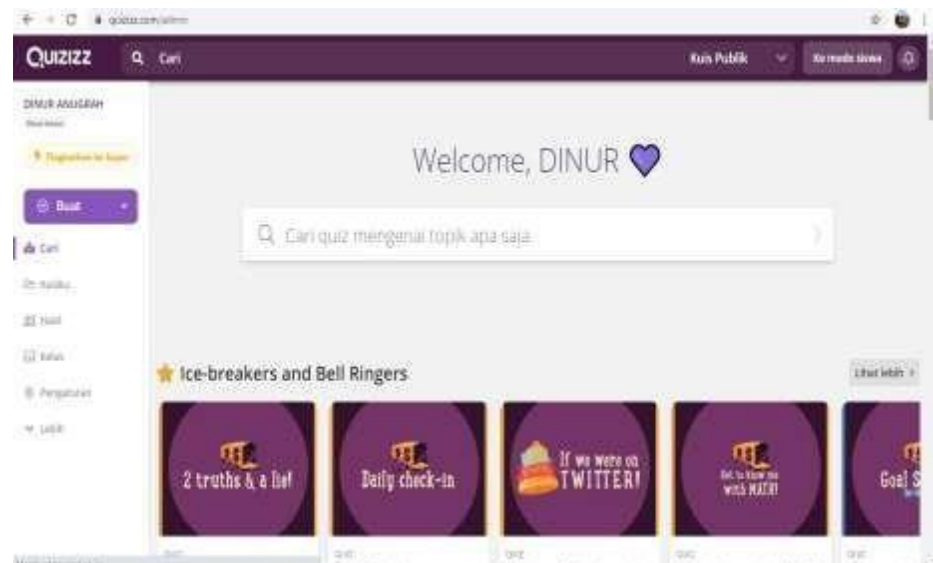
D. Fitur-Fitur Membuat Quizizz

1. Masuk ke dalam platform google



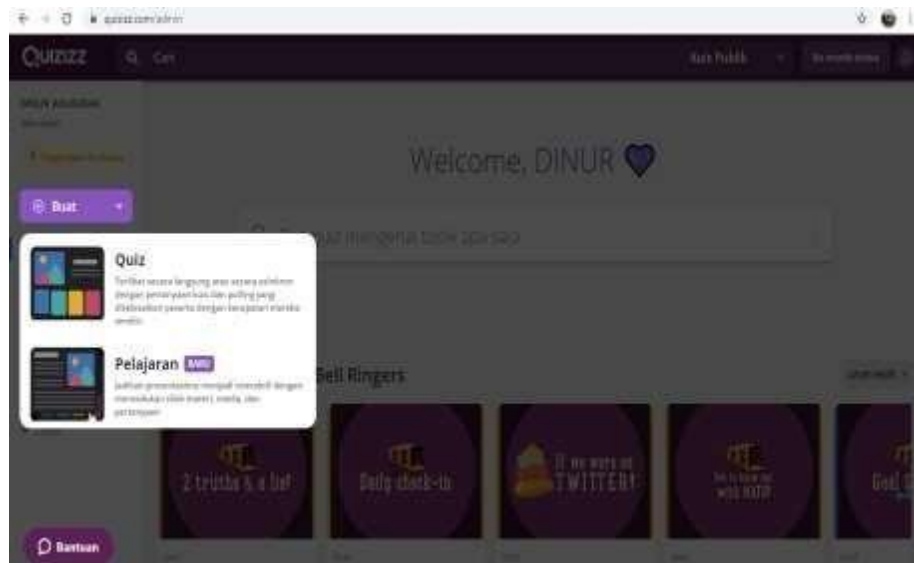
Gambar 1. Tampilan awal

2. Masuk Aplikasi Quizizz



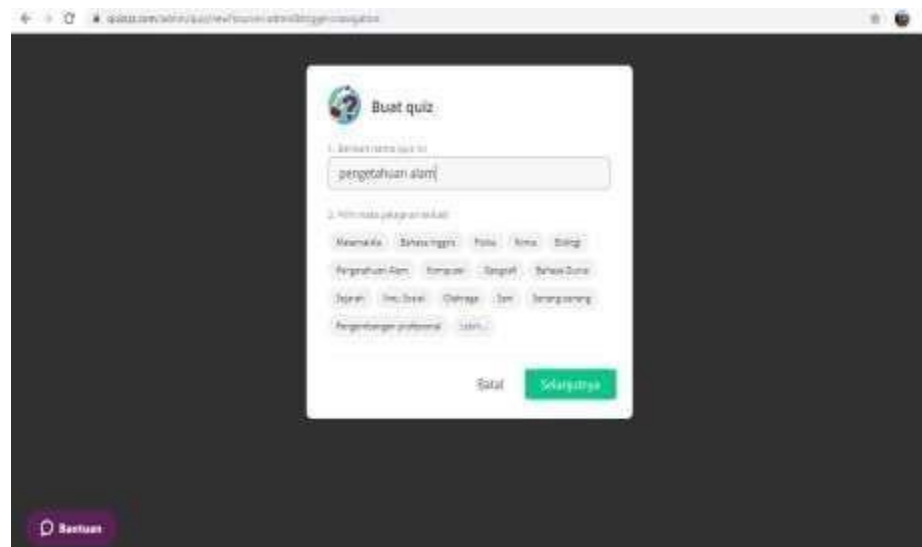
Gambar 2. Tampilan Awal Quizizz

3. Klik untuk memilih membuat quiz



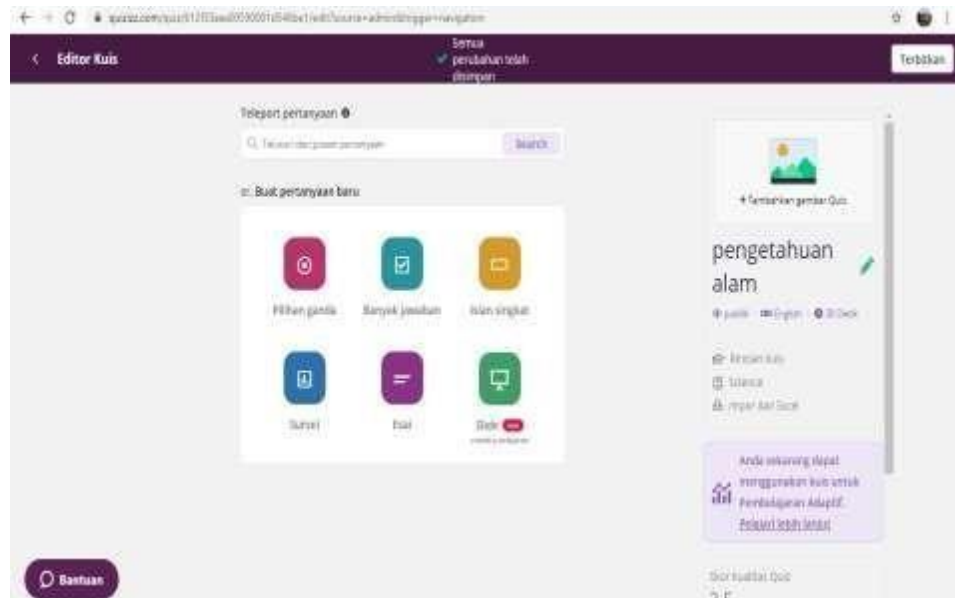
Gambar 3. Tampilan memilih quiz

4. Tampilan untuk memberi nama quiz



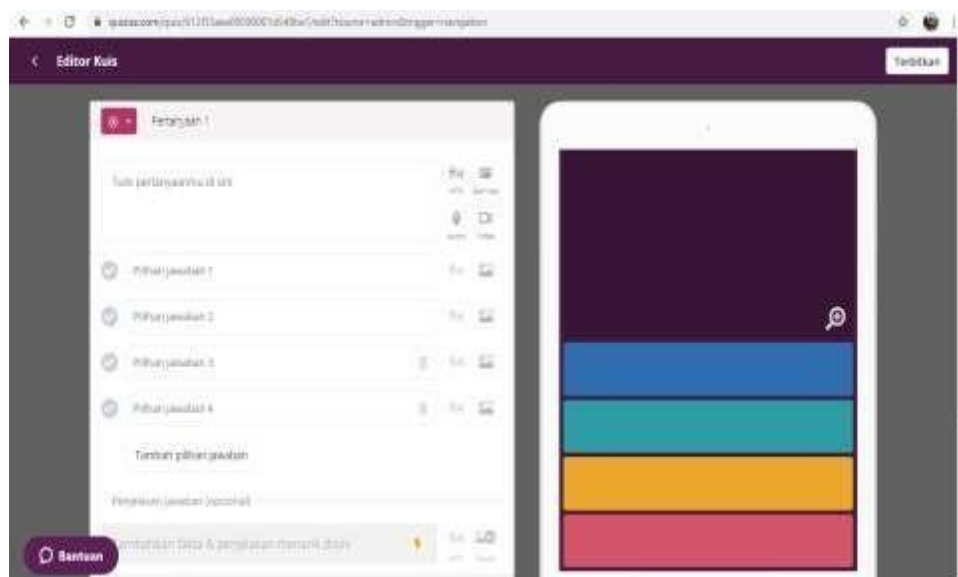
Gambar 4. Pemberian nama quiz

5. Tampilan hasil pembuatan quiz



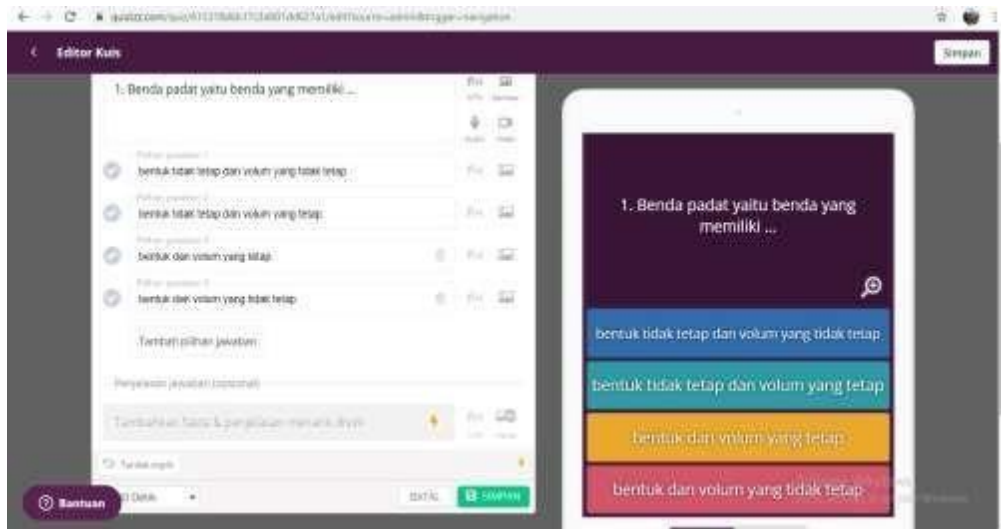
Gambar 5. Hasil pembuatan quiz

6. Tampilan untuk memberikan pertanyaan



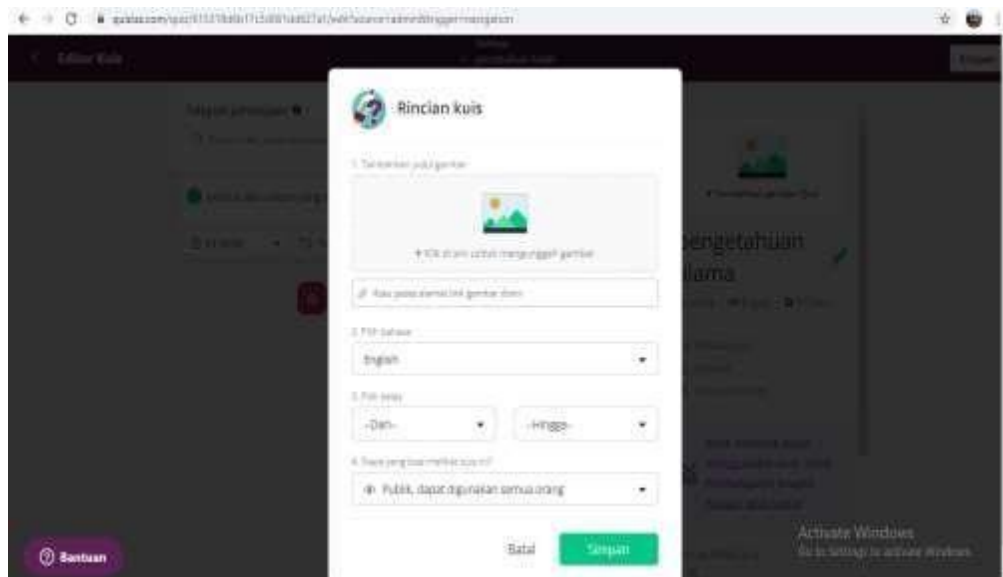
Gambar 6. Tampilan untuk pertanyaan

7. Tampilan Contoh Soal



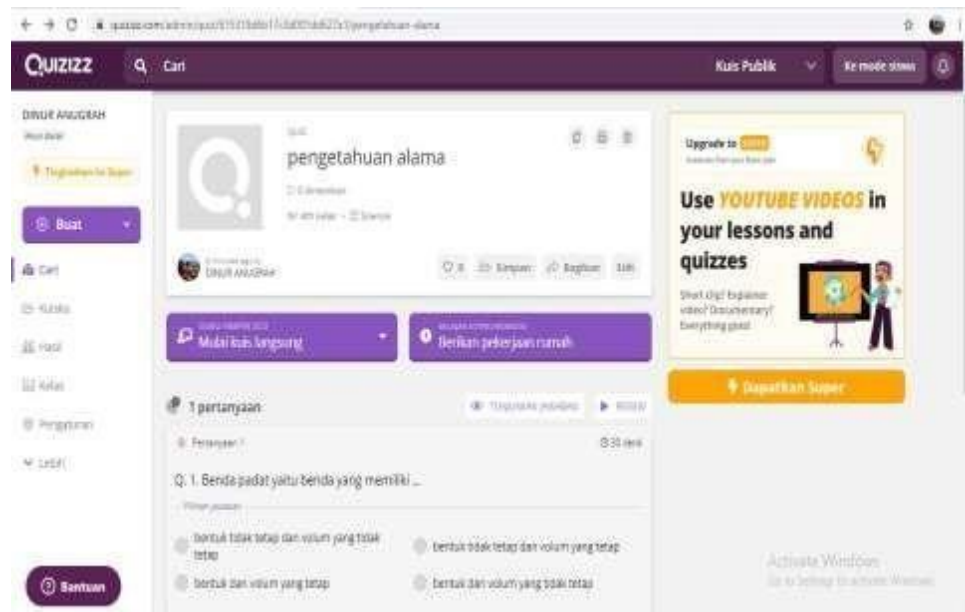
Gambar 7. Tampilan Contoh Soal

8. Tampilan untuk member nama kuis



Gambar 8. Tampilan untuk memberi nama kuis

9. Tampilan untuk memberi kuis atau pekerjaan rumah



Gambar 9. Tampilan untuk memberi kuis atau pekerjaan rumah

10. Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis



Gambar 10. Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis

E. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Aplikasi berbasis webtool banyak kelebihannya untuk peserta didik untuk meningkatkan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran dan akan membuat peserta didik lebih kreatif, kemudian aplikasi quizizz ini tidak hanya mempunyai kelebihan yang bermanfaat bagi peserta didik namun aplikasi ini juga mempunyakekurangannya.

Aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan, Salsabila, Unik Hanifah., dkk (2020, hlm 170) kelebihan:

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yangtelah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa di pungkuri dengan adanya kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain untuk mencari jawaban.
3. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, di karenakan manajemen waktu yang kurangtepat.
4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Sebagaiman yang di katakan oleh Arikunto dalam Agustina, Laisa & Rusmana, Indra M(2019, hlm. 6) yang mengatakan kelemahan aplikasi quizizz yaitu:

1. Persiapan untuk menyusun butirtes lebih sulit daripada tes essay, karena butir soal danjawabannya lebih banyak dan harus teliti.
2. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sukar untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.
3. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
4. "Kerjasama" antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan aplikasi quizizz pun ada dan akansangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada:

1. Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas

dan bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif.

2. Mudah dan cepat dalam memeriksanya.
3. Pemeriksaan dapat di serahkan kepada orang lain.
4. Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan hasil tes.

1. Hasil Belajar

b. Pengertian Hasil Belajar

Kunandar (2015:62) menyebutkan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik atau kompetensi yang dicapai dan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Menurut Oemar Hamalik (2011:30), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti bila seseorang tersebut telah mengalami proses belajar. Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Sudjana (1990:22), adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Nurrita (2018) juga ikut memberikan penjelasan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa dengan menilai aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan pada diri siswa, hal tersebut ialah kemampuan individu siswa yang telah dicapai sesudah melakukan proses kegiatan belajar. Lebih lanjut Friskilia & Winata (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu gambaran atau bukti keberhasilan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan bobot atau nilai yang dicapainya. Sedangkan menurut Jihad dkk (2012:14), menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah suatu perubahan sikap atau perubahan dalam aspek pembelajaran yang telah didapat dari proses belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal ini juga disebutkan oleh Novita & Novianty (2019) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, perilaku, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah, lingkungan masyarakat.

Lebih lanjut Friskilia & Winata (2018) menyatakan juga bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa faktor fisiologis yaitu mengenai fisik dan faktor psikologis yaitu tentang kecerdasan seseorang. Adapun faktor eksternal ialah berupa faktor sosial seperti keluarga, lingkungan, masyarakat, dan sekolah.

Hal ini juga ikut dikemukakan dan didukung oleh pernyataan Nana Sudjana (2009:39), bahwa hasil belajar memiliki faktor- faktor sebagai berikut :

1) Faktor internal (dari dalam diri peserta didik)

Faktor dari diri peserta didik yaitu kemampuan yang dimilikinya dan yang ada dalam tubuh mereka sendiri. Faktor lain yang sangat berpengaruh dalam internal, seperti motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik maupun psikis.

2) Faktor eksternal (lingkungan)

Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah di sekolah, karena

tinggi rendahnya proses hasil belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran berada disekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa fisik dan psikis, serta faktor eksternal berupa lingkungan yang berada pada peserta didik.

d. Kategori Hasil Belajar

Menurut Gagne (dalam Ramli, 2015) menetapkan ketegori hasil belajar kedalam lima macam, yakni :

- 1) Informasi verbal, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyampaikan fakta- fakta atau peristiwa dengan cara lisan atau tulisan.
- 2) Keterampilan intelektual, keterampilan ini adalah suatu kemampuan seseorang dalam membedakan, menggabungkan, mentabulasi, menganalisis, menggolong-golongkan dan mengkuantifikasikan benda, kejadian ataupun lambang,
- 3) Keterampilan motorik, adalah keterampilan seseorang untuk dapat melakukan sesuatu gerakan dalam banyak gerakan yang terorganisasi oleh syaraf.
- 4) Strategi kognitif, adalah kemampuan seseorang dalam teknik berfikir, mengolah pengetahuan, pendekatan - pendekatan dalam menganalisis dan memecahkan berbagai permasalahan.
- 5) Sikap, adalah kemampuan bagi seseorang untuk menerima atau menolak terhadap sesuatu objek tertentu berdasarkan penilaian tentang objek tersebut.

Pendapat Gagne tersebut juga dipaparkan kembali oleh Dimiyati dan Mudjiono dalam Anny (2015:5) bahwa kategori hasil belajar mencakup beberapa hal diantaranya :

- 1) Keterampilan intelektual, mencakup sejumlah pengetahuan mulai dari baca, tulis, hitung sampai ke pemikiran yang rumit. Kemampuan intelektual tergantung kepada kapasitas intelektual kecerdasan seseorang dan pada kesempatan belajar yang tersedia.

- 2) Strategi kognitif strategi ini berkaitan dengan aturan dalam cara belajar untuk memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, hal ini berkaitan dengan pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai, hal ini berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

Dalam panduan Arikunto (2007:245) memaparkan kategori hasil belajar kedalam bentuk penskoran nilai dengan kriterianya masing-masing, yang dijelaskan dengan tabel berikut ini :

Tabel 2. 1
Kategori Hasil Belajar

| No. | Skor | Kategori Perilaku Siswa |
|-----|----------|-------------------------|
| 1. | 80 – 100 | Baik Sekali |
| 2. | 66 – 79 | Baik |
| 3. | 56 – 65 | Cukup |
| 4. | 40 – 55 | Kurang |
| 5. | 30 – 39 | Gagal |

Sumber : Arikunto (2007:245)

e. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam Intan (2021:21) dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, lalu afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal. Ketiga ranah tersebut dipaparkan sebagai berikut :

- 1) Ranah Kognitif

Dalam ranah ini proses pengetahuan lebih banyak didasarkan pada perkembangannya daripada persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: a) *knowledge*, b) *comprehension*, c) *application*, d) *analysis*, e) *synthesis*, f) *evaluation*. Dalam pembelajaran guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan instruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi.

2) Ranah Afektif

Pada ranah ini proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan, nilai afektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi yang berkembang dengan menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran afektif dibedakan menjadi lima yaitu : a) *receiving*, b) *responding*, c) *valuing*, d) *organization*, e) *characterization by value or value complex*.

3) Ranah Psikomotorik

Pada ranah ini proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Pengembangan psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan dengan keterampilan hidup.

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif, diantaranya meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic*

movement, ordinative movement, dan creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah :

- 1) Ranah kognitif. Ranah ini memfokuskan terhadap kemampuan siswa dalam mendapatkan pengetahuannya melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif. Pada ranah ini kemampuan siswa berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang perannya penting dalam perubahan tingkah laku siswa.
- 3) Ranah psikomotorik. Ranah ini mencakup tentang keterampilan dan pengembangan diri yang diimplementasikan dalam sebuah kinerja praktek atau pengembangan keterampilan lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif tentang pengetahuan siswa, lalu ranah afektif tentang moral, dan ranah psikomotorik tentang keterampilan siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan utama dalam pembahasan yaitu mengenai ranah kognitif.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilaksanakan tentunya mempunyai keterkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Keterkaitan yang dimaksud bertujuan untuk membantu dalam perolehan informasi berupa data yang relevan, serta sebagai penguatan dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ialah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Nofziarni, *et al* (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas. Hal ini terbukti dari hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t hitung (7,36) > t tabel (1,6694). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan model

Problem Based Learning (PBL) tergolong criteria sangat tinggi, dengan hasil belajar diperoleh skor maksimal adalah 100 dan skor minimal adalah 64 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,30.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Maryunda dan Desyandri (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN Gugus Baruah Gunuang”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan *desain true eksperimen* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas Eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* adalah 84,038 dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 77,778. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* berpengaruh dibandingkan pembelajaran konvensional. Analisis data kedua kelompok menggunakan uji t, diperoleh hasil thitung 1,766 dan ttabel pada taraf signifikan 0,05 sebesar 1,680 sehingga thitung > ttabel 1,6991. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Priskilah, *et al* (2021) menganalisis mengenai pengaruh Quizziz pada hasil belajar siswa kelas 5 SD yang adadi Kab. Barru. Penelitian ini bertujuan menganalisis adanya pengaruh atau efek dari penerapan video animasi quizziz pada hasil belajar tematik dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas (*one group*). Rata-rata perolehan nilai sebelum menggunakan video animasi quizziz sebesar 49,31 dan setelah menerapkan media video animasi quizziz meningkat dengan nilai rerata 84,77.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Afifatul Aliyah dan Sigid Edy Purwanto (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif menggunakan desain

Pretest-Posttest nonequivalent control grup. Berdasarkan hasil pengujian untuk hipotesis dengan menerapkan uji-t dengan hasil thitung $>$ ttabel ($30,098 > 2,0930$), dapat disimpulkan bahwa ditemukan pengaruh media pembelajar quizziz pada hasil belajar matematika untuk materi perkalian siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* dan penggunaan aplikasi quizziz terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dinyatakan dengan penelitian yang telah menggunakan uji hipotesis dan kesahahihandalam meneliti dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Adanya penelitian relevan ini dapat membantu dalam penguatan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti dapat membuat asumsi dan hipotesis terkait penelitian ini, karena perbedaan dengan penelitian sebelumnya ialah terletak pada objek dan subjek yang akan diteliti. Untuk itu, penelitian relevan ini sangat mendukung dalam penguatan penelitian baru yang akan dilakukan.

C. Kerangka Pemikiran

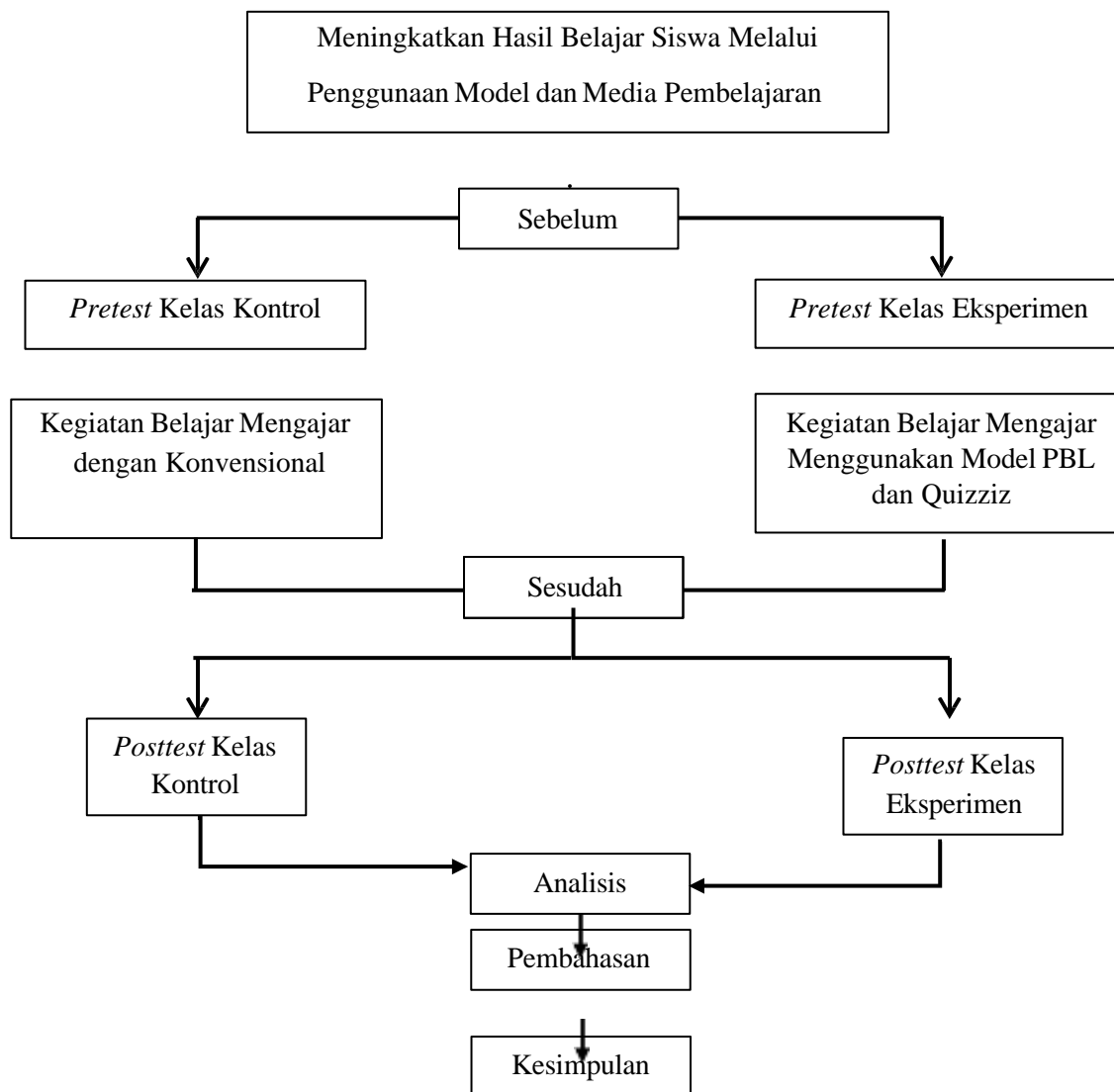
Sugiyono menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah sebuah model konseptual yang kemudian dimanfaatkan sebagai teori yang berkaitan dengan beberapa faktor dalam penelitian atau yang sudah diidentifikasi sebagai suatu masalah penting. Kerangka pemikiran yang dibuat oleh peneliti mengenai penggunaan model *problem based learning* berbasis teknologi yaitu aplikasi quizziz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah 05 Babakan.

Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, terdapat variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Desain dalam kerangka pemikirin ini terdapat dua kelompok yang akan dipilih, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal seperti apa,

apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu dilakukannya sebuah tindakan untuk kelas eksperimen berupa model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi quizziz, tetapi kelas kontrol tidak diberikan tindakan apapun dengan kata lain hanya pembelajaran konvensional. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. Setelah diadakannya kegiatan belajar mengajar menggunakan model dan bantuan media pembelajaran serta kegiatan belajar yang tidak diberikan tindakan, siswa akan disuguhkan dengan *posttest* sebagai hasil apakah adanya perbedaan terhadap kelas kontrol dan eksperimen setelah dilakukannya tindakan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut ini :



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

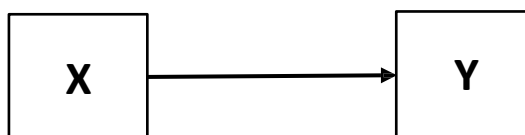
1. Asumsi Penelitian

Peneliti melihat bahwa asumsi ialah anggapan dasar sementara yang diyakini dapat dibuktikan pada perlakuan yang akan dilakukan pada penelitian ini. Merujuk pada penelitian relevan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mempunyai penguatan terhadap asumsi dalam penelitian ini. Menurut Hana dan Desyandri (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* berpengaruh dibandingkan pembelajaran konvensional. Lalu menurut Priskilah *et al* (2021) menyimpulkan bahwa penerapan media video animasi quizziz dapat membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pelajaran tematik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti berasumsibahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media seperti aplikasi quizziz dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, karena dengan model dan media yang disuguhkan siswa akan lebih tertarik, tidak bosan terhadap pembelajaran dan akan aktif menemukan pemahamannya sendiri.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang disebutkan. Hipotesis ini masih berupa jawaban sementara karena jawaban yang diberikan hanya berupa teori yang relevan dengan dukungan penelitian sebelumnya bukan berdasarkan fakta lapangan atau hasil pengumpulan data yang sedang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun ilustrasi dari hipotesis penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut :



H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz (X) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah 05 Babakan(Y).

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz (X) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri Muhammadiyah 05 Babakan (Y).

Berdasarkan pemaparan rumusan hipotesis di atas, maka dalam penelitian ini ditarik kesimpulan bahwa terdapat dua dugaan sementara atau hipotesis pada hasil penelitian yang akan dilakukan, diantaranya :

1. Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD Muhammadiyah 05 Babakan.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi quizziz terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD Muhammadiyah 05 Babakan.