

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Definisi

Alat yang digunakan untuk membantu transmisi pesan dari sumber informasi ke penerima informasi disebut media pembelajaran. Selain itu, arti lain dari media pembelajaran dapat kita artikan sebagai alat bantu yang membantu merangsang beberapa aspek dalam proses belajar siswa, termasuk pikiran, perhatian, emosi, dan bakat. (Elisa, E. 2016)

Menurut Akbar dkk (2021), Semua bentuk media pembelajaran membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Menurut Karim, A., & Savitri, D. (2020), Definisi media pembelajaran adalah perantara yang berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan; dalam hal ini, pesan yang dimaksud adalah konten pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan yang berhubungan dengan program.

Berdasarkan beberapa definisi yang diberikan di atas, media pembelajaran adalah media yang menarik secara visual yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan di kelas.

b. Indikator

Indikator media pembelajaran terdiri dari 1) kualitas isi dan tinjauan berupa ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/ perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi peserta didik, 2) kualitas instruksional, 3) kualitas teknis (Arsyad, 2018).

c. Manfaat

Proses belajar mengajar akan menjadi lebih sederhana dan menarik, efisiensi proses belajar mengajar dapat meningkat, motivasi siswa meningkat, siswa dapat lebih fokus, dan siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran (Wulandari, S., & Rahma, I. F. 2021).

2. Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (2020), dalam jurnalnya menyatakan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi game edukasi dengan narasi dan desain yang fleksibel yang dapat digunakan untuk media penilaian pembelajaran yang menghibur dan menarik selain sebagai alat bantu penyampaian materi. Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan baik oleh guru maupun peserta didik dari berbagai jenjang pendidikan termasuk Sekolah dasar. Menurut Citra, C. A., & Rosy, B. (2020), mengungkapkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan dengan basis permainan yang akan memperkenalkan aktivitas multipemain ke dalam kelas untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pada pembahasannya sebelumnya juga sudah sedikit dibahas mengenai definisi

dari Aplikasi Quizizz yang dikemukakan oleh Salsabila dkk (2022), Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi kuis interaktif dan memiliki berbagai bentuk soal formatif dan juga menyenangkan bagi peserta didik. Juga di kemukakan oleh Gustanu dkk (2023), Aplikasi *Quizizz* adalah alat pembelajaran yang memiliki sejumlah fungsi, termasuk permainan dan kemampuan untuk menampilkan informasi secara visual. Hipotesis yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa *Quizizz* adalah sumber daya online yang berfungsi sebagai alat edukasi yang menarik dan dinamis..

b. Manfaat

Aplikasi *Quizizz* memiliki manfaat sebagai penunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai penunjang pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Febriansyah dkk (2023), Aplikasi *Quizizz* bermanfaat untuk melibatkan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran yang dapat menambah bahan pembelajaran bagi peserta didik serta dapat menginspirasi peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Kelebihan dan kekurangan

Mujahidin dkk (2021), dalam jurnalnya menuliskan bahwa aplikasi *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

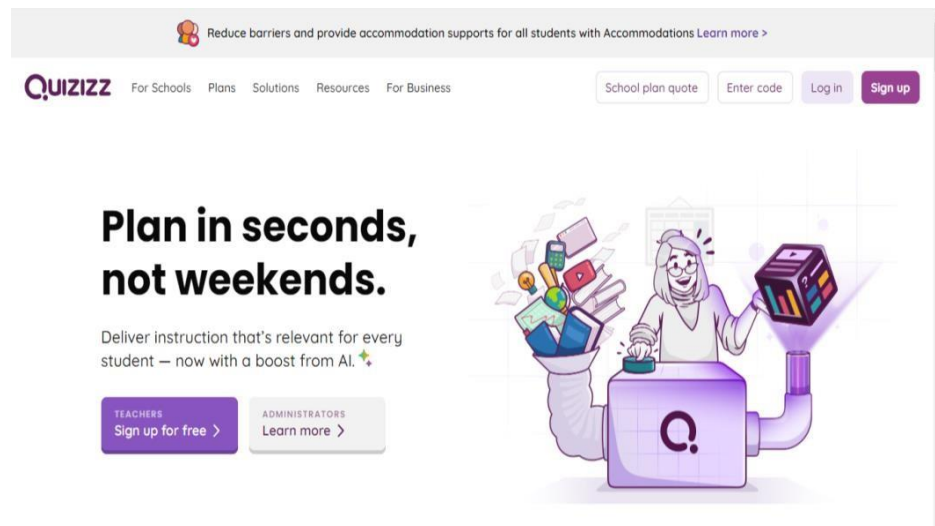
- 1) Memudahkan dalam pembuatan soal.
- 2) Siswa dapat langsung mengetahui skor yang diperoleh.

- 3) Dapat mengetahui jawaban yang salah sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.
- 4) Mendorong peserta didik agar lebih teliti dalam mengerjakan soal.

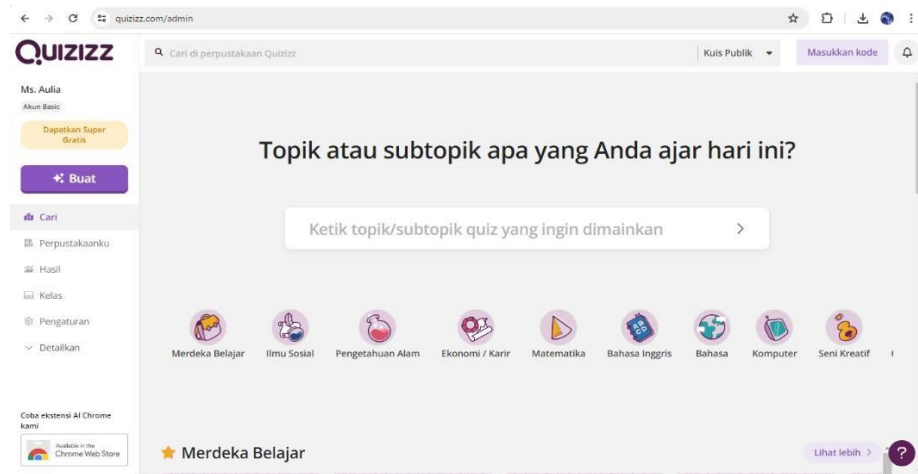
Mujahidin dkk (2021), juga menulis kekurangan Aplikasi *Quizizz* dalam jurnalnya yaitu:

- 1) Kecepatan dalam memilih jawaban juga menentukan skor nilai.
- 2) Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.
- 3) Materi yang dibahas terbatas.

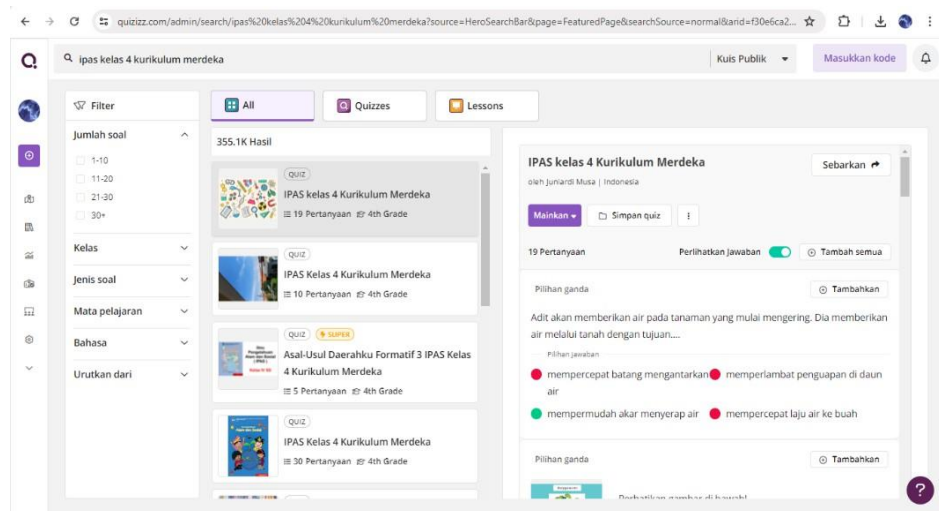
d. Cara Penggunaan



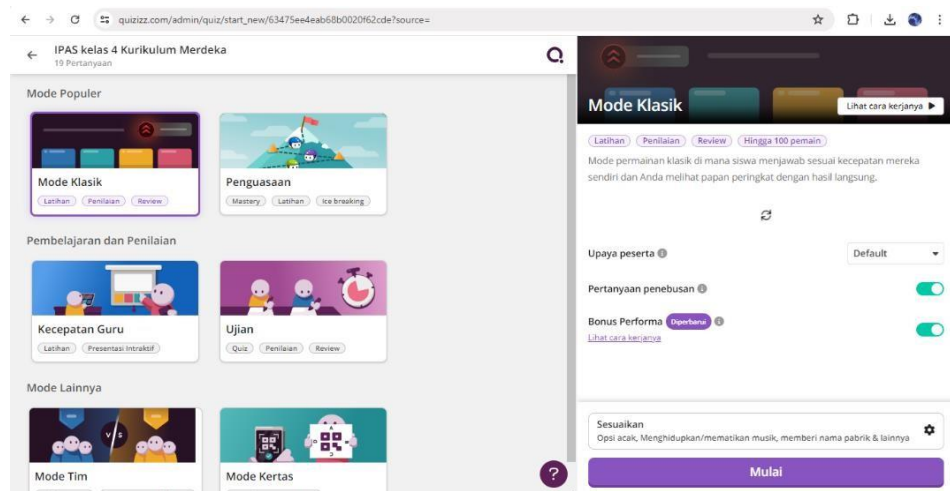
Gambar 2. 1 Tampilan depan sebelum log in



Gambar 2. 2 Tampilan beranda setelah log in



Gambar 2. 3 Tampilan pemilihan soal



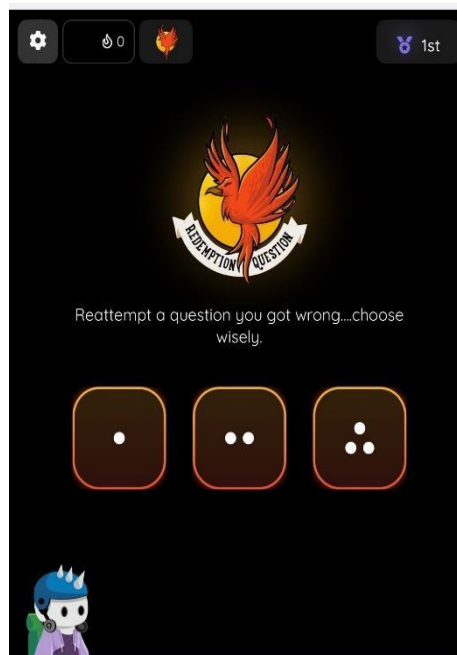
Gambar 2. 4 Tampilan saat memilih mode



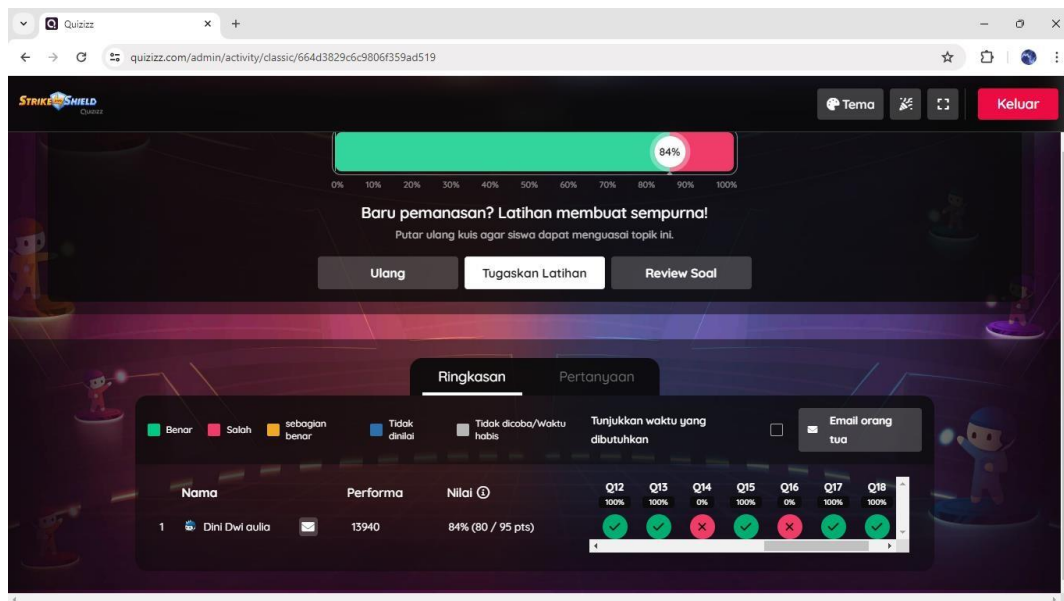
Gambar 2. 6 Tampilan saat mengerjakan soal



Gambar 2. 5 Tampilan bila jawaban salah



Gambar 2. 7 Babak bonus, mengerjakan ulang salah satu soal yang salah



Gambar 2. 8 Tampilan skor akhir

3. Hasil Belajar

a. Definisi

Hasil belajar, secara umum, mengacu pada perubahan perilaku seseorang yang mencakup tiga elemen: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Selain pendapat secara umum, definisi hasil belajar juga dikemukakan oleh beberapa ahli.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Miftah, N. A., & Nugraha, 2024). Setelah mengikuti proses belajar mengajar, siswa telah mencapai kualitas atau kemampuan tertentu yang dikenal sebagai hasil belajar, yang meliputi kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Wulandari, S., & Rahma, I. F. 2021).

b. Indikator Hasil Belajar

Secara umum indikator terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dan kompetensi yang di miliki oleh peserta didik. Menurut Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017), adanya perasaan tertarik, partisipasi aktif, kecenderungan untuk memperhatikan, perasaan positif, kenyamanan saat belajar, memiliki kapasitas dalam mengambil keputusan saat proses pembelajaran.

c. Manfaat

Hasil belajar memiliki beberapa manfaat yang dapat menunjang perkembangan peserta didik dalam proses belajar di sekolah. Menurut Ahmad, F. (2016), Hasil pembelajaran harus menunjukkan perubahan positif dalam situasi agar dapat bermanfaat dalam hal memperluas pengetahuan, meningkatkan pemahaman tentang konsep yang sebelumnya tidak diketahui, mengembangkan kemampuan baru, mendapatkan perspektif baru, dan meningkatkan tingkat apresiasi seseorang terhadap pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

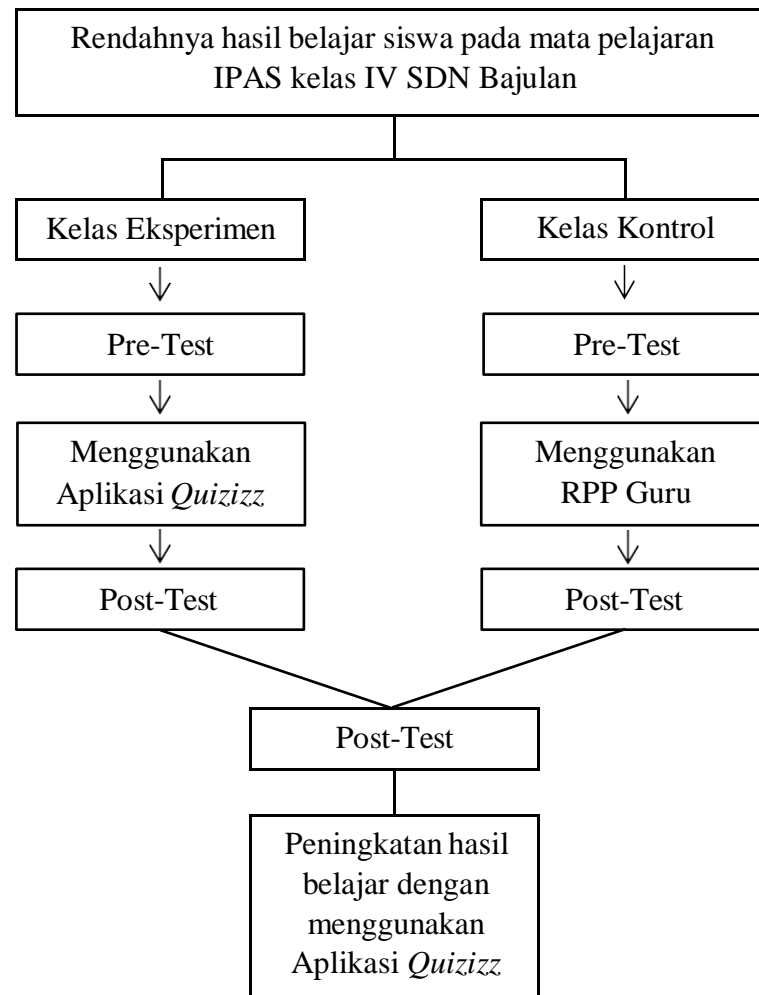
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam sebuah penelitian digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penulisan untuk memahami alur dari pemikiran. Dengan penggunaan kerangka berpikir analisis yang dilaksanakan akan berjalan dengan sistematis dan juga terstruktur sesuai dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

Dalam proses belajar mengajar umumnya akan digunakan sebuah media pembelajaran agar penyampaian informasi kepada peserta didik jadi lebih mudah dan tepat sasaran. Penggunaan materi pembelajaran yang sesuai dapat memfasilitasi kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru dan materi pelajaran yang mereka pelajari, yang juga dapat berdampak pada hasil belajar siswa di kemudian hari. Pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan benar sesuai dengan karakteristik materi maupun peserta didik agar penggunaannya dapat maksimal dan membawa hasil belajar yang baik. Pada era teknologi yang berkembang pesat ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang maksimal, padahal penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki banyak nilai plus.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode quasi eksperimen untuk mencari tau antar variabel yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang mana pemilihan sampelnya dilakukan tidak secara random (*teknik sampel purposive*).

Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan klaim sementara yang akan diperiksa dengan menggunakan metodologi atau statistik yang tepat dan didasarkan pada norma-norma yang relevan pada suatu fenomena atau kasus studi. (Yam J.H & Taufik R 2021). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Penggunaan Aplikasi *Quizizz* lebih efektif dibanding penggunaan media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran IPA.

H0: Penggunaan Aplikasi *Quizizz* tidak efektif dibanding penggunaan media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran IPA.