

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media ialah kata bentuk jamak dari “*medium*” dengan makna pengantar atau perantara. Dalam Bahasa Arab dari *وسائل تعلم* juga memiliki pemaknaan mengenai media di mana diartikan sebagai pengantar atau perantara pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Secara umum media pembelajaran yaitu alat yang dipakai dalam upaya memberikan bantuan kepada aktivitas belajar mengajar. segala hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirimnya kepada penerimannya agar bisa memberikan rangsangan minat, perhatian, perasaan, pikiran dan keterampilan dan kemampuan siswa sehingga terjadi aktivitas pembelajaran dalam rangka menggapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹

Dikutip oleh Rudi Susilana dalam bukunya *National Education Asociation (NEA)* menjelaskan bahwasannya media ialah sarana komunikasi yang berbentuk audio visual atau cetak dan termasuk teknologi hardwarenya. Sedangkan, *Asociation of Education Comunication (AECT)* mengemukakan bahwasannya media ialah segala saluran dan bentuk yang dipakai untuk proses penyaluran pesan.²

Dikutip oleh Azhar Arysad dalam bukunya Gerlach dan Ely berpendapat bahwasannya media adalah kejadian, materi dan manusia yang membangun kondisi yang membuat peserta didik bisa mendapatkan sikap, keterampilan, atau pengetahuan. Melalui hal ini lingkungan sekolah, buku teks dan guru merupakan media. Secara lebih dalam media dalam aktivitas

¹ M. Ilyas Ismail. Dkk, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Cendekia Publisher: Makassar, 2020), 43.

² Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (CV Wacana Prima: Bandung, 2009), 6.

pembelajaran dimaknai dengan alat fotografis, grafis untuk menyusun, memproses, menangkap informasi verbal atau visual.³

Melalui berbagai pandangan tokoh yang telah diberikan, maka media ialah alat penunjang pembelajaran agar berjalannya pembelajaran menjadi lebih baik. Media dimaknai juga dengan penerima dan penghubung pesan. Pemanfaatan media sebagai alat yang menghubungkan guru dan siswa dapat dinamakan dengan pembelajaran. hal tersebut juga menerangkan bahwasannya belajar aktif membutuhkan media dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pembelajaran berasal dari kata Bahasa Inggris “*Instruction*” dimana dalam bahasa Yunani dinamakan dengan “*instructus*” atau “*intruere*” yang artinya menyampaikan pikiran. Melalui kata ini intruksional ialah penyampaian gagasan yang sudah mengalami pengolahan yang memiliki makna dalam belajar mengajar.⁴

Istilah pembelajaran ialah perpaduan dari dua konsep yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran memiliki artian lebih proaktif ketika melakukan aktivitas belajar. Karena dalam pembelajaran tidak hanya pendidik saja yang aktif dan juga tidak hanya berkaitan dengan menyalurkan pengetahuan atau informasi, tetapi juga untuk mengatur kemampuan belajar siswa, karena tujuan utama pembelajaran ialah siswa.⁵ Oleh karena itu, pembelajaran ialah proses komunikasi diantara sumber belajar, guru dan siswanya yang bertujuan untuk mengubah aspek kognitif, emosional, dan motorik. Sehingga, kegiatan belajar mengajar memiliki makna bagi siswa, guru harus mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan beragam bagi siswa.

³ Azhar Arysad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008) , 265.

⁵ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 17.

Melalui berbagai definisi yang sudah diberikan, maka bisa dijelaskan bahwasannya media pembelajaran ialah teknologi dalam pembelajaran yang digunakan untuk membawa pesan. media pembelajaran ialah segala hal yang berkaitan dengan *software* dan *hardware* yang bisa dipakai untuk menyampaikan bahan pelajaran dari sumber belajar kepada siswa. media pembelajaran dipakai sebagai sarana pembelajaran disekolah untuk meningkatkan pendidikan guna mencapai tujuan yang diharapkan.⁶

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya, Seels dan Richey memberikan pembagian pada media pembelajaran yaitu:

1. Media berbasis teknologi percetakan.

Media yang dihasilkan dengan teknologi cetak ialah cara menyampaikan atau menghasilkan isi bahan melalui aktivitas percetakan fotografis atau mekanis. Perangkat media yang dihasilkan oleh teknologi cetak melalui foto, grafik, teks, representasi fotografi. Bahan visual dan cetak adalah penggunaan dan pengembangan sebagian besar bahan ajar lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi berbentuk, cetakan seperti catatan, majalah, modul, teks dan lain sebagainya.

2. Media berbasis teknologi audio-visual.

Media yang dihasilkan oleh teknologi audio-visual menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk memproduksi atau menyampaikan materi untuk menyajikan informasi audio dan video. Misalnya, video, proyektor film, TV dan lain lain.

3. Media berbasis teknologi komputer

Media yang merupakan produk teknologi komputer yaitu cara memproduksi atau menyampaikan materi dengan memanfaatkan sumber mikro-prosesor atau *central processing unit (CPU)*. Beragam aplikasi

⁶ Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

teknologi dari komputer biasanya disebut dengan *computer-assisted instruction*.

4. Media berbasis teknologi gabungan

Media yang dihasilkan oleh gabungan teknologi atau mobinasi yaitu cara menyampaikan atau memproduksi materi yang merupakan gabungan berbagai media yang dikendalikan komputer. Kombinasi dari berbagai teknologi dianggap sebagai teknologi paling canggih.⁷

Berdasarkan pengelompokan media pembelajaran menurut Seels dan Richey game edukasi *Quizizz* termasuk dalam media berbasis teknologi komputer. Selain bisa di akses di komputer *Quizizz* juga bisa di akses di smartphone.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media dan juga metode menjadi unsur penting dalam pendidikan. dua komponen ini saling berhubungan. Digunakannya suatu metode juga berpengaruh pada media yang dipakai selama aktivitas belajar mengajar. Media berperan dalam peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. keberadaan media tidak berkaitan dengan sumber belajar namun memberikan nilai tambah bagi kegiatan pembelajaran.

Dikutip oleh Azhar Arysad dalam bukunya, Kemp dan Dayton menjelaskan bahwasannya penggunaan media memberikan kontribusi yang penting, yaitu :

- 1) Menyampaikan informasi pembelajaran lebih terstandar.
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih menarik.
- 3) Bisa mempersingkat waktu pembelajaran.
- 4) Bisa meningkatkan kualitas belajar.
- 5) Proses pembelajaran bisa dijalankan dimanapun dan kapanpun.
- 6) Sikap positif siswa dalam memahami dan meningkatkan proses pembelajaran.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 19.

7) Peran guru mengarah ke arah positif.⁸

Dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya, Levie dan Lentz menyatakan bahwasannya dalam media terdapat 4 fungsi yaitu :

- 1) Fungsi atensi, dimana bisa mengarahkan dan menarik perhatian siswa agar lebih fokus terhadap isi materi ajar yaitu makna yang terdapat didalam teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif bisa dilihat melalui tingkat kenyamanan siswa saat membaca atau belajar teks yang memiliki gambar.
- 3) Fungsi kognitif dapat dilihat melalui hasil riset yang menyatakan bahwasannya gambar mempermudah mencapai tujuan untuk mengingat dan memahami informasi yang ada dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dari temuan-temuan riset bahwasannya media visual membantu siswa dalam memahami, mengorganisasikan, dan mengingat kembali teks yang dibaca.⁹

Melalui pandangan diatas bisa diambil kesimpulan bahwasannya media pembelajaran memiliki fungsi mempermudah pendidik dan siswa dalam menjalankan aktivitas belajar mengajar, menarik minat belajar dan perhatian siswa dan bisa membangkitkan kenyamanan antara realita dan teori.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat berbagai manfaat yang terdapat dalam media pembelajaran menurut Satrianawati yaitu :¹⁰

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011),19.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 20.

¹⁰ Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 9.

| Aspek | Manfaat Media Pembelajaran | |
|--------------------|--|--|
| | Bagi Guru | Bagi Siswa |
| Penyampaian materi | Mempermudah guru ketika mendeskripsikan isi materi | Mempermudah siswa dalam memahami isi materi |
| Konsep | Materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit. | Konsep materi mudah dipahami konkrit dalam mediana maupun konkrit dalam pemahaman. |
| Waktu | Efisien dan efektif dalam melakukan pengulangan materi yang hanya dibutuhkan saja. | Adanya waktu yang cukup dalam mendalami materi dan mempelajari materi baru yang relevan. |
| Minat | Mendorong minat mengajar dan belajar | Memunculkan minat belajar siswa. |
| Situasi belajar | Interaktif | Multi-aktif |
| Hasil belajar | Kualitas hasil mengajar lebih baik. | Lebih utuh dan mendalam. |

e. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki berbagai tujuan dimana dalam hal ini Sanaky menjelaskan tujuannya sebagai berikut:

1. Memudahkan aktivitas belajar mengajar di kelas.
2. Meningkatkan konsentrasi siswa dalam aktivitas belajar mengajar
3. Menjaga keterkaitan tujuan dan materi pelajaran

4. Menjadikan pembelajaran lebih efisien.¹¹

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz ialah *webtool* yang berguna dalam pembuatan suatu game berupa kuis interaktif yang dimanfaatkan dalam belajar mengajar dikelas ataupun diluar kelas dalam pekerjaan rumah (homework). Menurut Purba *Quizizz* ialah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain kedalam kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Dikutip oleh Cahyani dalam jurnalnya Amorchewin mengemukakan bahwasannya *Quizizz* ialah sarana atau alat media belajar yang memiliki berbagai fitur menarik.¹² *Quizizz* ialah aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan kuis interaktif multiplayer dan bisa diakses dari perangkat apapun, misalnya, *smartphone*, tablet, atau komputer dalam menuntaskan kuis yang sudah dibuat.

Suo Yan Mei menjelaskan bahwasannya *Quizizz* ialah media evaluasi berbasis *e-learning* yang cocok digunakan untuk mengevaluasi secara langsung dan cepat memberikan hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada siswa apakah diperlukan pengayaan atau remedial agar bisa melanjutkan ke kompetensi dasar selanjutnya.¹³

Melalui berbagai pandangan yang sudah diberikan, maka simpulan yang dihasilkan yaitu *Quizizz* ialah aplikasi pendidikan berbasis game edukasi dan bisa dipakai menjadi media pembelajaran maupun media evaluasi, sehingga menarik perhatian peserta didik agar

¹¹ Hujair A.H Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 23.

¹² Cahyani, Briliian, Keefektifan Penggunaan Media pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, (2020), 263.

¹³ Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, Zalika Adam, Implementing Quizizz as Game Based Learning in The Arabic Classroom, *European Journal of Social Science*, Vol. 5, No. 1, (2018), 194.

meningkatkan motivasinya dalam melaksanakan pembelajaran. *Quizizz* juga memiliki berbagai fitur menarik yang bisa dipakai oleh guru dalam memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, diantaranya guru bisa membuat kuis interaktif dengan 4 pilihan dimana salah satunya adalah jawaban yang benar dan guru bisa memasukkan gambar sebagai backgroundnya, serta mensetting pertanyaan sesuai dengan apa yang diinginkan. Jika pembuatan kuis telah tersedia guru bisa membagikan kode ke peserta didik agar bisa ikut serta dan bergabung ke dalam kuis tersebut untuk selanjutnya di kerjakan. Peserta didik bisa ikut serta kedalam kuis interaktif tersebut melalui cara membuka aplikasi Google setelah itu ketik “*join.quizizz.com*” kemudian join setelah itu memasukkan “kode permainan” yang sudah diberikan oleh guru. pertanyaan diberikan secara acak demi mengurangi upaya mencontek dari siswa.

Quizizz juga memberikan kemungkinan kepada siswa agar saling memotivasi dan bersaing ketika belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. suatu fitur yang ada dalam *Quizizz* ialah dapat memberikan data statistik kinerja siswa. Guru bisa mengunduh hasil dalam bentuk Ms.Excel. fitur pekerjaan rumah (*homework*) juga terdapat di dalam *Quizizz* sehingga pekerjaan rumah peserta didik dapat diselesaikan dimanapun an kapanpun namun dengan batasan waktu yang sudah diberikan.¹⁴

b. Langkah-langkah Penggunaan Quizizz

Terdapat hal yang mesti dipersiapkan dalam menggunakan *Quizizz*, yaitu: 1) beberapa soal kuis yang berbentuk pilihan ganda beserta jawabannya, 2) laptop atau komputer untuk menginput soal atau kuis, 3) kuota internet, 4) memiliki email untuk membuat akun di *Quizizz*. Terdapat beberapa langkah untuk membuat akun di *Quizizz* yaitu:

¹⁴ Sri Mulyati, Hanif Efendi, Pembelajaran Matematika Melalui media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, (2020), 64.

- 1) Membuka *browser*, dilanjutkan dengan mengetikkan *quizizz.com* dilanjutkan dengan daftar.
- 2) Terdapat kolom *log in with email*, silahkan memasukkan email dan dilanjutkan dengan mengklik selanjutnya.
- 3) Dilanjutkan dengan memilih *at a school*.
- 4) Kemudian memilih Guru
- 5) Pada kolom pertama, judul diisi sesuai dengan “jenis kelamin”, kemudian mengisi kolom lainnya mulai dari “nama depan, belakang dan juga kata sandi”. Untuk kata sandi diisi dengan 8 digit yang terdiri dari huruf dan angka dan dilanjutkan dengan mengklik lanjutkan.
- 6) Setelah tampilan home *Quizizz* muncul dilanjutkan dengan langkah selanjutnya.
- 7) Mengklik *My Library*
- 8) Mengklik *Buat quiz*.
- 9) menuliskan judul materi yang hendak diujikan pada kolom “berikan nama quiz ini”, dan dilanjutkan dengan memilih mata pelajaran yang hendak diujikan dan mengklik selanjutnya.
- 10) Kemudian dilanjutkan dengan memasuki ke Editor Quiz
- 11) Pada editor quiz sebelah kiri tersedia lima jenis soal yang berupa terbuka, pemilihan, isi bagian kosong, kotak centang, pilihan ganda.
- 12) Pada editor quiz sebelah kanan terdapat kotak untuk menambahkan gambar sesuai dengan soal, mengatur soal hanya untuk pribadi atau umum, mengatur bahasa (didalamnya juga terdapat pilihan-pilihan kelas dengan memilih tingkat anak), dan mengatur waktu tiap item soal.
- 13) Ketika jenis soal sudah dipilih, maka dilanjutkan dengan pembuatan soal.
 - a. Tulislah pertanyaan kedalam kolom yang telah disediakan dan dilanjutkan dengan memasukan jawaban dan tandalah kunci jawaban yang benar dilanjutkan dengan mengklik simpan. Halaman quiz yang sudah tersimpan akan muncul di sebelah kanan tampilan.

- b. Selanjutnya masukan soal yang sudah dipersiapkan dengan mengklik pertanyaan baru dan silahkan keluar atau kembali ketika telah memasukkan semuanya.
- 14) Terdapat dua pilihan permainan yaitu dimainkan langsung dan menjadikan PR disesuaikan dengan kebutuhan.
- 15) Jika akan dijadikan permainan langsung maka dilanjutkan dengan memilih klasik.
- 16) Terdapat pengaturan lanjutan ketika akan membuat permainan secara langsung, yaitu:
- Terdapat pilihan dalam memperlihatkan jawaban kepada siswa ketika siswa selesai menjawab satu pertanyaan, yaitu aktif, validasi dan mati. Jawaban akan muncul ketika jawaban peserta didik salah ketika memilih pilihan aktif. Sistem akan memberikan ceklis pada jawaban yang dipilih siswa, warna merah untuk salah dan biru untuk jawaban benar ketika memilih pilihan validasi dan sistem tidak akan memberikan jawaban sama sekali ketika jawaban peserta didik salah ketika memilih pilihan mati.
 - Guru bisa mematikan opsi tunjukkan jawaban setelah babak selesai agar jawaban siswa tidak ditampilkan dan memberikan efek penasaran kepada siswa yang memungkinkan untuk bertanya lebih lanjut kepada guru.
 - Melakukan aktivasi pada menampilkan meme, jawaban acak, pertanyaan acak, papan peringkat, dan waktu.
- 17) Bagikan kode yang tersedia kepada siswa.
- Siswa akan mengikuti game *Quizizz* dengan mengklik "*join.quizizz*" dilanjutkan dengan mengetik kode yang sudah diberikan guru. kemudian guru mengklik tombol "mulai", dan permainan akan dimulai dengan perhitungan mundur. Sesudah siswa selesai mengerjakan, guru bisa langsung mengunuh hasil belajar siswa berbentuk excel.

- 18) Guru melakukan monitoring proses berlangsungnya game *Quizizz* melalui laptop.
- 19) Kemudian guru melakukan pengunduhan hasil belajar berbentuk excel.¹⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Kelebihan :

- a) Memberikan kemudahan pada guru untuk membuat soal kuis.
- b) Saat siswa menjawab pertanyaan atau kuis dengan benar, skor yang mereka dapatkan dalam sebuah pertanyaan akan ditampilkan dan mereka akan diberi peringkat dalam jawaban kuis tersebut.
- c) Jika siswa memberikan jawaban salah, jawaban yang benar akan ditampilkan agar siswa dapat mengoreksi letak kesalahannya.
- d) Ketika kuis dinyatakan selesai, maka akan ditampilkan *review question* guna memahami jawaban yang sudah dipilih.
- e) Saat menyelesaikan kuis, siswa akan memperoleh soal kuis yang berbeda karena soal akan diacak oleh sistem demi meminimalkan perilaku curang.¹⁶

Kekurangan :

- a) Tuntutan pada kestabilan jaringan internet.
- b) Membutuhkan perangkat pc atau *smarthphone*.
- c) Saat mengerjakan soal siswa bisa membuka tab baru yang berarti siswa dapat menggunakan pengetikan mudah lainnya untuk mencari jawaban.
- d) Siswa yang mendapat peringkat atas memiliki kemungkinan untuk turu peringkat hanya karna masalah manajemen waktu.
- e) Tergesa-gesa dalam menentukan jawaban.
- f) Jika siswa terlambat itu akan menjadi kendala atau masalah tambahan untuk bergabung.¹⁷

¹⁵ Leony Sanga Lamsari Purba, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Fisika Kimia 1, *Online E-Journal of Dinamika Pendidikan*, Vol. 12, No. 1, (2019), 7.

¹⁶ Unik Hanifah Salsabila dkk, Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 (2020), 170.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah gabungan dari “Hasil” dan “Belajar”. Hasil mempunyai artian hal yang diadakan (dijadikan, dibuat dan lain sebagainya), melalui usaha. Belajar ialah usaha mendapatkan kepandaian/ilmu. Sebagai bukti individu sudah belajar yaitu berubahnya perilaku individu dari tidak mengerti dan tahu menjadi mengerti dan tahu.¹⁸

Hasil belajar merupakan sesuatu yang bisa dilihat melalui dua sudut yaitu guru dan siswa. dari sudut siswa, hasil belajar ialah tingkat perkembangan psikologis yang lebih baik dari sebelum pembelajaran. tingkat perkembangan psikologis ini terbentuk pada bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian dari sudut guru, hasil belajar ialah ketika materi pelajaran selesai diberikan. hasil juga bisa dimaknai ketika individu sudah belajar dan mengalami perubahan tingkah laku atau sikapnya, misalnya dari tidak mengerti dan tahu menjadi mengerti dan tahu. Menurut Woodworth hasil belajar ialah perubahan tingkah laku atau sikap yang menjadi akibat dari proses pembelajaran dan sebagai kemampuan aktual yang diukur secara langsung.¹⁹

Howard Kingsley mengelompokan hasil belajar kedalam tiga jenis,: 1) kebiasaan dan keterampilan, 2) pemahaman dan pengetahuan, 3) cita-cita dan sikap. Pandangan Kingsley memperlihatkan seluruh hasil belajar. hasil belajar ini akan terus ada dalam diri siswa karena sudah menjadi bagian hidup siswa.²⁰

¹⁷ Yuli Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 02, No. 25, (2019), 2-4.

¹⁸ Sulastri, Imran, Arif, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3, No. 1, (2016), 90.

¹⁹ Dirman dan Cicih Juarsih, *Penilaian dan Evaluasi Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 15.

²⁰ Sulastri, Imran, Arif, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2

Melalui pendapat berbagai tokoh yang sudah diberikan, hasil belajar bisa dimaknai dengan penilaian akhir dari aktivitas yang dilaksanakan secara berulang dan tersimpan pada waktu yang lama bahkan bisa jadi tidak mungkin hilang. Hal ini disebabkan hasil belajar juga membentuk kepribadian siswa yang ingin menggapai hasil yang baik dan merubah pola pikir serta berperilaku menjadi lebih baik.²¹

b. Jenis-jenis Hasil belajar

Hasil belajar bisa dilihat melalui bahan yang terdapat dalam kurikulum. Gagne juga memberikan pandangannya mengenai hasil belajar yaitu:

- 1) Keterampilan motoris,
- 2) Sikap
- 3) Strategi kognitif
- 4) Keterampilan intelektual
- 5) Informasi verbal

Rumusan tujuan pendidikan yang terdapat dalam SISDIKNAS mengacu pada klasifikasi Bloom yang ibagi kedalam tiga domain, yaitu :

- 1) Ranah kognitif berupa hasil olah pikir yang dilaksanakan siswa dan terbagi menjadi enam aspek yaitu evaluasi, sitesis, analisis, pemahaman aplikasi, ingatan atau pengetahuan.
- 2) Ranah afektif berupa perubahan sikap yang terbagi kedalam beberapa aspek yaitu internalisasi, organsiasi, penilaian, reaksi atau jawaban, dan penerimaan.
- 3) Ranah psikomotorik berupa hasil kemampuan dan keterampilan bertindak yang memiliki enam aspek yaitu gerakan interpretatif dan ekspresif, kerampilan kompleks, ketepatan atau keharmonisan, kemampuan

Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3, No. 1, (2016), 90.

²¹ Sulastri, Imran, Arif, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3, No. 1, (2016), 91.

perseptual, keterampilan gerak dasar dan gerak reflek.²²

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar ialah aktivitas dalam merubah perilaku seseorang sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dimana dipengaruhi oleh berbagai faktor. Mengetahui faktor-faktor yang memberikan pengaruh hasil belajar sangatlah penting karena digunakan untuk memahami hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Menurut Slameto terdapat dua kelompok besar mengenai faktor yang memberikan pengaruh pada hasil belajar yaitu eksternal dan internal.

- 1) Faktor Internal ialah faktor yang muncul dari dalam diri siswa yaitu:
 - a. Faktor jasmani meliputi kesehatan dan keadaan tubuh.
 - b. Faktor psikologis meliputi keaktifan, kesiapan, kematangan, motif, bakat, minat, perhatian, dan intelegensi siswa dalam lingkungan masyarakat.
- 2) Faktor Eksternal ialah yang disebabkan dari luar diri siswa berupa latar kebudayaan, pengertian orang tua, keadaan ekonomi, seassana rumah tangga, hubungan antar anggota keluarga dan cara orang tua mendidik.
 - a. Faktor sekolah bisa berupa tugas rumah, metode belajar, keadaan gedung, standar pelajaran, waktu sekolah, alat pelajaran, disiplin sekolah, hubungan guru dan siswa serta antar siswa, kurikulum, dan metode mengajar.
 - b. Faktor masyarakat bisa berupa bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul, media massa, aktivitas siswa di masyarakat.²³

²² Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep dasar, teori, dan Aplikasi* (Semarang:Pustaka Riski Putra, 2012), 20.

²³ Dana Ratifi Suwardi, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bae Kudus, *Economic Education Analysis Journal*, Vol. 1, No. 2, (2012), 2-3.

4. Pembelajaran Bahasa Inggris MI

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat MI/SD

Bahasa Inggris ialah suatu bahasa yang sangat penting dan penggunaannya menduduki peringkat pertama di dalam hubungan pergaulan internasional. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Inggris saat ini menempati posisi strategis di bidang pendidikan. dijalankannya pendidikan Bahasa Inggris diupayakan bisa menghasilkan siswa yang dapat berkomunikasi dengan negara-negara lain didunia dalam bahasa internasional. Indonesia sangat perlu menguasai Bahasa Inggris agar dapat membuka cakrawala masyarakat Indonesia dalam menerima perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan negara lain.²⁴

Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki kesamaan dengan Bahasa Indonesia yakni sebagai alat untuk berkomunikasi yang didalamnya terdapat berbagai sifat berupa komunikatif, manusiawi, ujar, manasuka dan sistematis. Sistematis disini disebabkan karena bahasa ialah suatu sistem yang didalamnya terdapat makna manasuka dan bunyi dimana kedua hal ini tidak memiliki hubungan logis. Ujaran dimasukan dalam bahasa karena poin penting dalam bahasa ialah bunyi meskipun di media tulis dapat ditemukan pada akhirnya hanya dibaca yang pada akhirnya memunculkan bunyi. Disebut manusiawi disebabkan karena bahasa muncul apabila manusia masih ada dan membutuhkannya.²⁵

Melalui hal ini seharusnya pembelajaran Bahasa Inggris khususnya harus dikembalikan sebagai pembelajaran yang manusiawi. Ruang lingkup bahasa inggris di tingkat MI/SD meliputi kemampuan berkomunikasi lisan yang hanya terbatas di lembaga pendidikan meliputi aspek berikut:

²⁴ Iriany Kesuma Wijaya, Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 14, No. 2, (2015), 120.

²⁵ Iriany Kesuma Wijaya, Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 14, No. 2, (2015), 122.

- 1) Mendengarkan yakni memahami cerita, informasi dan intruksi yang sangat sederhana yang disampaikan di lingkungan, sekolah dan kelas.
- 2) Berbicara yakni pengungkapan makna secara lisan dalam komunikasi transaksional dan interpersonal sederhana yang berbentuk informasi dan intruksi dalam lingkungan, sekolah dan kelas.
- 3) Membaca yakni membaca teks dengan nyaring dan memahami makna petunjuk, teks deskriptif, teks fungsional pendek, informasi sangat sederhana dengan ilustrasi yang disediakan dalam konteks tertulis di lingkungan sekitar, sekolah dan kelas.
- 4) Menulis yakni menulis ungkapan, kata, teks fungsional sederhana dan pendek dengan ejaan tanda baca yang tepat.

Keempat aspek diatas diharapkan dapat membantu siswa untuk megenal budaya orang lain, budayanya dan dirinya. Melalui pembelajaran bahasa inggris juga mmeberikan bantuan kepada siswa agar mampu mengungkapkan perasaan dan gagasan dalam lingkungan masyarakat dan bisa juga menggunakan dan menemukan kemampuan analisis dan imajinatif yang terdapat dalam dirinya.²⁶

b. Tujuan Mempelajari Bahasa Inggris Tingkat MI/SD

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SD/MI memiliki tujuan supaya siswa berkemampuan berikut:

- 1) Mengembangkan cara berinteraksi secara efisien dan efektif sesuai dengan nilai yang dijunjung tinggi, baik secara tulisan maupun lisan yang didalamnya meliputi menulis, berbicara, membaca dan mendengarkan.
- 2) Memiliki kesadaran mengenai urgensi dan hakikat Bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing demi menjadi alat utama pembelajaran.
- 3) Melakukan pengembangan berupa memahami hubungan budaya dan bhasa. Melalui hal ini siswa

²⁶ Iriany Kesuma Wijaya, Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 14, No. 2, (2015), 122-123.

mempunyai pemahaman lintas budaya dan ikut serta dalam keragaman budaya.²⁷


c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar MI

| Kompetensi Inti | Kompetensi Dasar |
|---|--|
| 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. | |
| 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. | |
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. | <p>3.1 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>Present tense : hobby/hobbies</i>) bertema <i>Lagu Sirih Kuning</i>.</p> <p>3.2 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>Ordinal number</i>) bertema <i>Membuat Replika Monas</i>.</p> <p>3.3 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata</p> |

²⁷ Iriany Kesuma Wijaya, Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 14, No. 2, (2015), 128.

| | |
|--|--|
| | <p><i>(This/that/these/those: clothes) bertema Menarik Lagu Sirih Kuning</i></p> <p>3.4 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>Present tense : prefer ... to...</i>) bertema <i>Gombang kromong</i></p> <p>3.5 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>asking about procedure: food and drinks</i>) bertema <i>membuat Bir Pletok.</i></p> <p>3.6 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>Asking and giving direction</i>) bertema <i>Asal Usul Nama Tugu di Jakarta.</i></p> <p>3.7 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>Present tense : shapes and colors</i>) bertema <i>Menggambar Motif Batik Betawi.</i></p> <p>3.8 Memahami intruksi lisan dan tulisan yang didalamnya berupa kalimat sederhana, frasa dan kata (<i>Present tense :</i></p> |
|--|--|

| | |
|--|--|
| | <i>adverb of time, seasons and weathers</i>) bertema <i>Permainan Bentengan</i> . |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. | <p>4.1 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>Present: hobby/hobbies</i>) bertema <i>Lagu Sirih Kuning</i>.</p> <p>4.2 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>Ordinal numbers</i>) bertema <i>Membuat Replika Monas</i>.</p> <p>4.3 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>This/that/these/those: clothes</i>) bertema <i>Menarikan Lagu Sirih Kuning</i>.</p> <p>4.4 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>Present tense : prefer ... to...</i>) bertema <i>Gombang kromong</i></p> <p>4.5 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa</p> |

| | |
|--|--|
|  | <p>dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>asking about procedure: food and drinks</i>) bertema <i>membuat Bir Pletok</i>.</p> <p>4.6 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>Asking and giving direction</i>) bertema <i>Asal Usul Nama Tugu di Jakarta</i>.</p> <p>4.7 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>Present tense : shapes and colors</i>) bertema <i>Menggambar Motif Batik Betawi</i>.</p> <p>4.8 Melafalkan dan menulis kalimat sederhana, frasa dan kata dengan melihat unsur kebahasaan dan fungsi sosial yang sesuai dengan konteks (<i>Present tense : adverb of time, seasons and weathers</i>) bertema <i>Permainan Bentengan</i>.</p> |
|--|--|

B. Penelitian Terdahulu

Adapun riset atau penelitian yang sudah pernah dilakukan dan relevan tentang penggunaan *Quizizz* dan hasil belajar yaitu:

1. Penelitian Eka Ratnasarianti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar” menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan media game edukasi *Quizizz* untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sedangkan perbedaannya ialah objek penelitian dan penelitian ini menggunakan kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif.²⁸
2. Penelitian Suciningsih yang berjudul “*Quizizz* Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 DI MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”. Menyatakan bahwasannya penerapan *Quizizz* sebagai alat penilain hasil belajar pada masa pandemic covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sangat efektif karena pada masa pandemic covid-19 pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring, *quizizz* sebagai media belajar online yang dapat diakses dimanapun, kapanpun dan siapapun, peserta didik dan pendidik sebagai admin dapat langsung melihat skor hasil belajar. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yakni sama-sama melakukan penelitian mengenai hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* dan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan metode kualitatif, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian, subyek penelitian, dan tujuan penelitiannya.²⁹

²⁸ Eka Ratnasarianti, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar*”, Tahun 2021.

²⁹ Suciningsih, “*Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*”, Tahun 2020.

3. Penelitian Septivianti Putri Indra Nirmalasari dengan judul “Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SD N 1 Dodogan Dlingo” menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen, hal ini terbukti bahwa media *Quizizz* sebagai alat evaluasi efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yakni sama-sama meneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek dan metode penelitian yang digunakan oleh Septivianti Putri Indra Nirmalasari menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.³⁰

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pandangan yang diperoleh dari kerangka teori diatas maka rendahnya hasil belajar siswa pada mapel Bahasa Inggris dipengaruhi beragam faktor salah satunya faktor media pembelajaran. Sebagai guru dituntut untuk bisa memberikan perubahan dalam belajar yang menarik dan memotivasi siswa agar hasil belajar yang diinginkan tercapai. Pembelajaran yang menarik salah satunya dengan cara memasukkan unsur permainan (*gamification*) dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game dan bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran dan dilaksanakan oleh banyak orang di dalam kelas dan membuat latihan dikelas maupun diluar kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. pemanfaatan media interaktif ini akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena pemanfaatan media interaktif ini sesuai dengan karakteristik siswa MI yang sudah banyak mengenal teknologi digital.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka kerangka berpikir pada penelitian ini bisa digambarkan sebagai berikut :

³⁰ Septivianti Putri Indra Nirmalasari, “Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SD N 1 Dodogan Dlingo”, Tahun 2020.

