

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Kajian Belajar**

###### **a. Definisi Belajar**

Pengertian belajar dapat diartikan sebagai seluruh aktivitas psikologis yang dilakukan oleh setiap individu, sehingga perilaku sebelum belajar dan sesudah belajar berbeda. Perubahan tingkah laku atau reaksi akibat pengalaman, kecerdasan/pengetahuan baru setelah belajar dan melakukan suatu kegiatan. Pengertian belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk mencapai perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai positif, maupun pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari. (Djamaluddin & Wardana, 2019)

Pengertian belajar dapat diartikan sebagai seluruh aktivitas psikologis yang dilakukan oleh setiap individu, sehingga perilaku sebelum belajar dan sesudah belajar berbeda. Perubahan tingkah laku atau reaksi akibat pengalaman, kecerdasan/pengetahuan baru setelah belajar dan melakukan suatu kegiatan. (Djamaluddin & Wardana, 2019)

Pengertian belajar adalah proses perubahan kepribadian seseorang, dan perubahan itu berupa peningkatan kualitas perilaku, seperti: Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pemikiran,

pemahaman, sikap, dan kemampuan lainnya. Pembelajaran merupakan suatu proses dan unsur mendasar dalam pendidikan pada semua tingkatan. (Djamiluddin & Wardana, 2019)

Belajar bukan sekedar aktivitas memerintahkan seorang anak untuk belajar untuk belajar. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa belajar memiliki tujuan untuk membentuk pribadi menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tentu akan muncul banyak pertanyaan bila kita tidak memahami makna belajar secara mendalam. Pada dasarnya belajar memiliki makna yang sangat spesifik.

Jadi kesimpulan pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap orang untuk mengubah tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman dengan berbagai subjek yang telah dipelajari.

#### **b. Tujuan Belajar**

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat mengarah kearah positif dan negative atau bisa mengarah ke tingkah laku baik dan tingkah laku buruk. Djamarah mengatakan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif serta psikomotorik. Sedangkan Slameto mengatakan belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai

hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. (Septiani et al., 2020)

Secara umum ada tiga tujuan belajar yang terdapat dalam buku (Djamaluddin & Wardana, 2019), yaitu:

1) Untuk Memperoleh Pengetahuan

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

2) Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak.

### 3) Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang.

Dalam hal ini, pembentukan sikap mental siswa akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati.

Berdasarkan pengertian tujuan belajar dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu menjadikan seseorang mengalami kemampuan berfikir untuk menjadi lebih baik dalam menanamkan konsep dan keterampilan baik jasmani maupun rohani serta dapat menumbuhkan perilaku seseorang agar mengubah tingkah laku sebagai tujuan dari interaksi individu dengan lingkungannya

#### **c. Jenis - Jenis Belajar**

Belajar sebagai suatu hal yang mendasar dalam pengajaran tentunya perlu perhatian khusus untuk menciptakan belajar yang baik dan efektif di antaranya yaitu dengan menerapkan teori belajar yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan. Terdapat beberapa kategori belajar yang ada di dalam (Setiawan, 2019) yaitu:

Belajar menekankan kepada pembiasaan seperti dalam pengkondisian klasik, belajar terjadi secara sadar ataupun secara tidak sadar. Jenis jenis belajar yang dikembangkan oleh ahli memiliki ragam

yang sangat banyak. Jenis-jenis belajar menurut Suyono & Hariyanto yaitu: belajar sederhana tanpa asosiasi, belajar asosiasi, pembelajaran melalui pemberian kesan, belajar observasional, bermain, enkulturasi, belajar dengan multimedia, e-learning, belajar dengan menghafal, belajar informal, belajar formal, dan belajar non formal. Lebih jelasnya maka berikut akan dikelompokkan jenis-jenis belajar.

a) Belajar Berlandaskan Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah satu di antara sekian banyak teori yang memberikan sumbangsih dalam mengkaji terkait belajar, dan dalam pembahasan terkait belajar, teori behaviorisme ini mengemukakan beberapa tipe-tipe dari belajar di antaranya yaitu:

1. Belajar sederhana tanpa asosiasi: belajar ini ada dua macam yaitu habituasi dan sensitiasi, Habituasi dipengaruhi oleh adanya pengurangan kemungkinan perilaku respon secara progresif dengan pelatihan-pelatihan dan pengulangan stimulus.
2. Belajar asosiasi: adalah suatu proses dimana suatu materi pembelajaran dipelajari melalui asosiasi dengan bahan-bahan pembelajaran yang terpisah yang sudah dipelajari sebelumnya. Belajar ini lebih mudah dipelajari bila ada keterkaitan antara materi lama dan materi baru.
3. Pengkondisian klasik: belajar sebagai upaya pengkondisian pembentukan suatu perilaku atau respon terhadap sesuatu.

4. Pengkondisian operan: belajar sebagai upaya memodifikasi perilaku spontan semisal belajar membedakan.
5. Belajar melalui kesan: belajar dengan mengamati dan mempelajari karakteristik sejumlah stimulus yang muncul pada seseorang (menaruh kesan).
6. Belajar pengamatan: didasari oleh peniruan dari seseorang dan diimplementasikan dalam kehidupannya
7. Belajar melalui bermain: bermain sebagai suatu perilaku yang tidak bertujuan, tetapi mampu memperbaiki kinerja dikemudian hari bila dijumpai kondisi yang sama.
8. Belajar tuntas: belajar yang menekankan kepada siswa untuk menguasai semua bahan ajar.

b) Belajar Berlandaskan Kognitivisme dan Konstruktivisme

Belajar merupakan proses aktif dengan maksud untuk menyusun makna melalui berbagai interaksi dengan lingkungan untuk membangun hubungan konsep dengan kejadian yang sedang dipelajari. Berikut dijabarkan bentuk bentuk belajar yang berlandaskan konstruktivisme

1. Belajar melalui pembudayaan: proses dimana seseorang belajar tentang suatu yang diperlukan oleh budaya yang 4r

mengelilingi kehidupannya sehingga mendapatkan nilai dan perilaku yang sesuai dengan budaya tersebut.

2. Belajar menurut Ausubel dan Robinson: (1) belajar menerima: sebagai bentuk belajar paling tua, murid cenderung pasif, (2) belajar menghafal: belajar yang mengabaikan pemahaman mendalam dan kompleks dari subjek yang dipelajari, lebih menekankan kepada aktifitas menghafal, mengulang apa yang didapat, (3) belajar menemukan: merupakan belajar yang menekankan kepada aktivitas anak untuk mencari (inquiry) dan menemukan (discovery), (4) belajar bermakna: belajar yang menekankan kepada struktur kognitif dan bahan yang dipelajari individu.
3. Belajar perkembangan konseptual: belajar yang menekankan kepada konsepsi (konsep tentang fenomena) awal yang dimiliki siswa dan diintegrasikan ke dalam konsepsi yang formal disampaikan guru.
4. Resolusi konseptual: belajar yang diawali dari konflik kecil antara pemahaman siswa dan guru dan kemudian ditemukan konsep baru.
5. Pertukaran konseptual: belajar ini terjadi ketika adanya perbedaan jauh konsepsi siswa dan guru, tetapi konsep yang berbeda tersebut mempunyai dasar tersendiri.

6. Model generatif: belajar ini terjadi ketika konsepsi siswa memilih sensor input dari pengetahuan yang baru, dengan cara berfokus pada input ini.
7. Perubahan konseptual: konsepsi yang dibawa pembelajar berpengaruh pada kemampuan belajar dan berpengaruh pula pada penerimaan ide baru.

**d. Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Menurut pendapat (Setiawan, 2019) belajar menimbulkan perubahan pada diri seseorang yang telah mengalami proses belajar. Perubahan tersebut bisa dalam bentuk tingkah laku ataupun suatu kecakapan baru. Faktor-faktor belajar dapat dikategorikan menjadi dua golongan: (a)Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual mencakup kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, dan (b)faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial yang mencakup keluarga/keadaan rumah tangga, guru, cara mengajar, media, lingkungan, kesempatan dan motivasi sosial. Faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu: (1)Faktor yang berasal dari luar pelajar dan terdiri atas faktor-faktor non sosial (cuaca, waktu, tempat, media), dan faktor faktor sosial (kehadiran seseorang); (2)faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dapat digolongkan menjadi faktor-faktor fisiologis (kondisi jasmani, keadaan fungsi jasmani tertentu), dan faktor-faktor psikologis.

(Setiawan, 2019) juga berpendapat pada dasarnya belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Seperti kita ketahui bersama bahwa faktor internal tentunya kaitannya dengan dalam diri sedangkan eksternal kaitannya dengan hal luar. Berikut ini akan dijelaskan secara detail mengenai dua faktor tersebut.

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang kaitannya dengan diri pribadi orang tersebut selaku orang yang sedang belajar. Faktor internal tersebut menyangkut tiga komponen utama yaitu jasmaniah, psikologis dan faktor kelelahan.

- a) Faktor jasmaniah mencakup: (1)Kesehatan. Sehat merupakan kondisi dimana seseorang terhindar atau bebas dari segala macam penyakit. Kesehatan akan sangat berpengaruh terhadap belajar seseorang, bila dalam kondisi sehat tentunya orang tersebut akan mampu dan sanggup dalam mengikuti proses belajar dengan baik, berbeda dengan orang dalam keadaan tidak sehat. Tentunya dalam kegiatan belajar akan banyak mengalami kendala karena penyakit yang sedang di deritanya. (2)cacat tubuh. Cacat tubuh merupakan suatu kondisi dimana seseorang memiliki bagian tubuh yang kurang sempurna, dan cacat tubuh terjadi bisa karena kecelakaan ataupun memang bawaan dari lahir. Cacat

dapat berupa bentuk buta, tuli, patah bagian tubuhnya, lumpuh, dll. Cacat yang dialami seseorang akan berpengaruh dan mengganggu dalam belajar seseorang. Dan bila kecacatan memang dimiliki oleh seseorang harapannya bisa mengikuti belajar pada lembaga yang sesuai dengan kekurangan yang dimilikinya.

- b) Faktor psikologis. Psikologis kaitannya dengan (1)Intelegensi (kecakapan menghadapi, menyesuaikan situasi baru dengan cara efektif, menggunakan konsep abstrak secara efektif dan mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat), (2)perhatian sebagai keaktifan jiwa (suatu objek) yang dipertinggi, (3)hasil belajar sebagai kecenderungan seseorang untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan tersebut disenangi dan diperhatikan secara kontinyu, (4)bakat (aptitude) adalah kemampuan untuk belajar, dan kemampuan akan terealisasi menjadi kecakapan nyata setelah belajar, (5)motiv kaitannya dengan tujuan, dimana tujuan terbentuk karena adanya dorongan. (6)kematangan merupakan suatu tingkat perkembangan seseorang dimana bagian tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru. (7)Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi reaksi. Kesediaan terkait dengan kematangan, dan ketika matang maka akan siap

melaksanakan kecakapan tertentu. (8)Faktor kelelahan. Kelelahan yang dialami seseorang adalah suatu hal yang wajar terjadi. Kelelahan dalam diri seseorang terbagi atas dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar terdiri atas faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

### a.) Faktor keluarga.

Keluarga merupakan tempat pertama dimana seorang anak mulai belajar. Keluarga mempunyai peranan dan pengaruh yang sangat penting dalam membentuk belajar dari seorang anak. Berikut pengaruh keluarga dalam belajar: (1)cara orang tua mendidik,(2) relasi antar anggota keluarga, (3)suasana rumah, (4)keadaan ekonomi keluarga, (5)pengertian orang tua, dan (6)latar belakang kebudayaan (tingkat pendidikan dan kebiasaan dari keluarga).

### b.) Faktor sekolah.

Sekolah merupakan lembaga formal yang berfungsi untuk membantu siswa mendapatkan pendidikan sesuai dengan perkembangannya. Dalam pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses belajar. Belajar sebagai salah satu

kegiatan yang terstruktur dalam pendidikan. Berikut beberapa hal yang mempengaruhi belajar, diantaranya yaitu: (1)metode mengajar,(2) kurikulum (sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa),(3) hubungan guru dengan siswa, (4)hubungan siswa dengan guru, (5)disiplin sekolah, (6)alat pengajaran, (7)waktu sekolah, (8)standar pelajaran di atas ukuran, (9)keadaan bangunan, (10)metode belajar, (11)tugas rumah.

c.) Faktor masyarakat.

Masyarakat merupakan salah satu faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar. Berikut faktor-faktor yang berpengaruh diantaranya yaitu: (1)kegiatan siswa dalam masyarakat (mengikuti kegiatan masyarakat berdampak baik tetapi bila terlalu banyak akan mengganggu belajar), (2)media massa (bioskop, TV, radio, majalah, buku, dll), (3)bentuk kehidupan masyarakat (beragama, jujur, tidak terpelajar, penjudi, pencuri, dsb). (Setiawan, 2019)

## **2. Kajian Hasil Belajar**

### **a) Definisi Hasil Belajar**

Menurut pendapat (Komariyah et al., 2018) hasil belajar dikenal sebagai pencapaian, adalah pencapaian atau pelaksanaan dari kemampuan atau kemampuan yang dimiliki seseorang. Tinjauan hasil belajar seseorang dilakukan melalui tingkah lakunya.

Secara umum klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik: 1) Ranah kognitif menyangkut hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan empat aspek berikutnya dianggap tingkat tinggi. 2) Ranah afektif, meliputi lima jenis perilaku, yaitu penerimaan, respons atau reaksi, evaluasi, pengorganisasian, dan internalisasi. 3) Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan belajar dan hasil fungsional. (Komariyah et al., 2018)

Berbagai penelitian terkait penggunaan aplikasi *quizizz* paper mode sebagai alat pengajaran pernah dilakukan oleh (Riyadi & Wibawa, 2024) penggunaan media *quizizz* paper mode disimpulkan bahwa dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan pembelajaran PPKn. Selain itu, (Fauziah & Hadi, 2023) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa media *quizizz* paper mode dapat membentuk siswa agar berpartisipasi secara aktif dan memperteguh pemahaman siswa dalam pembelajaran. (Rini Ulhaq, 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* paper mode sangat mempengaruhi hasil pembelajaran. (Gamar Al Haddar, 2021) menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sejalan dengan penelitian tersebut (Salsabila et al., 2020) menyimpulkan

bahwa aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran

## **b) Faktor-faktor determinan hasil belajar**

### **1.) Ukuran Rombongan Belajar (Class Size)**

Jumlah siswa yang diajar oleh seorang guru, atau jumlah rata-rata siswa yang diajarkan oleh seorang guru di suatu sistem pendidikan adalah semua definisi dari "rombongan belajar". Istilah ini juga dapat diartikan sebagai jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran di luar ruang kelas tradisional, atau sebagai jumlah keseluruhan siswa pada tingkat atau kelas tertentu di suatu sekolah. (Wilda, 2020)

### **2.) Kepemimpinan Instruksional (Instructional Leadership)**

Kepala sekolah dalam melaksanakan segala jenis kegiatan pendidikan di sekolah mempunyai peranan yang sangat menentukan dalam mencapai tujuan sekolah. Indikasi empiris bahwa keberhasilan sekolah seringkali berkaitan erat dengan peran kepala sekolah dalam mengkoordinasikan dan mengendalikan fungsi akademik di sekolah. Penelitian Lipham James H. dkk. menyimpulkan bahwa keberhasilan akademik akan bergantung pada keberhasilan kepemimpinan

kepala sekolah. Beberapa kepala sekolah digambarkan memiliki harapan yang tinggi terhadap staf dan siswa. Kepala sekolah adalah orang yang memahami betul fungsinya dan merupakan orang yang menentukan lajunya sekolah. Dengan kata lain, kepemimpinan kepala sekolah dalam menetapkan tujuan sekolah dapat menentukan hasil belajar siswa. (Wilda, 2020).

#### **c) Jenis – Jenis Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tindakan yang dicapai siswa setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Mempelajari aspek-aspek perubahan perilaku ini bergantung pada apa yang dipelajari siswa. Ketika siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, terjadi perubahan perilaku berupa penguasaan konsep. Evaluasi hasil belajar mengacu pada hasil belajar sebagai program atau objek yang menjadi subjek penelitian. Hasil belajar sebagai sasaran penilaian pada dasarnya menilai ketuntasan siswa terhadap tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah suatu pengalaman belajar. (Elsinora Mahananingtyas, 2017)

Hasil dari belajar adalah ketika seseorang telah belajar maka terjadi perubahan tingkah lakunya, misalnya dari tidak tau menjadi tau dan dari tidak paham menjadi paham. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua, sisi afektif merujuk pada sikap dan nilai. Aspek

afektif meliputi lima tingkat kemampuan, yaitu menerima, bereaksi atau bereaksi, mengevaluasi, mengorganisasikan, dan mencirikan dengan nilai atau nilai yang kompleks. Ketiga, aspek psikomotorik kemampuan belajar dan hasil kinerja. Pemanfaatan lingkungan belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar, karena lingkungan belajar sangat mendukung perkembangan pengetahuan manusia khususnya siswa dalam proses pembelajaran. (Nurul Audie, 2019)

**d) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Dalam jurnal (Nurul Audie, 2019) peserta dengan ketidakmampuan belajar mempunyai ciri-ciri tertentu. Terdapat delapan ciri-ciri siswa mengalami kesulitan belajar: (a) Persepsi, siswa mengalami kesulitan mengenali atau menafsirkan sensasi, penglihatan, dan pendengaran; (b) Perhatian, merupakan ciri-ciri siswa yang sulit memperhatikan atau berkonsentrasi dalam belajar; (c) ingatan, yaitu kesulitan siswa dalam menguasai informasi, terutama dalam menguasai informasi yang dapat dibaca; (d) Kecepatan, pemrosesan adalah kemampuan memproses informasi. Di dalam kelas, Anda akan menemukan siswa yang memproses informasi dengan cepat dan ada pula yang lambat. Hal ini terlihat pada kecepatan penguasaan materi pembelajaran; (e) Metakognisi, siswa dengan ketidakmampuan belajar ditandai dengan kesulitan dalam membangun pemahaman baru atau menarik kesimpulan berdasarkan

apa yang telah dipelajarinya,(f) Bahasa, siswa yang mengalami kesulitan bahasa/fonologis;(g) Siswa dengan ketidakmampuan belajar ditandai dengan menurunnya prestasi akademik. Dengan kata lain, hasil belajar siswa tidak sama dengan sebelumnya; dan (h) sosial, yaitu keterampilan belajar sosial yang menjadi ciri siswa berkesulitan belajar. Keberhasilan belajar didukung oleh teman sekelas atau hubungan sosial siswa. Penyebab kesulitan belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal), yang meliputi: kemampuan intelektual, afeksi seperti perasaan dan kepercayaan, motivasi, kematangan belajar, umur, jenis kelamin, kebiasaan belajar. , keterampilan, ingatan dan kemampuan sensorik, seperti melihat, mendengar dan merasakan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor luar) adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran, misalnya: guru, mutu pembelajaran, alat atau sumber belajar baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, dan lingkungan, baik lingkungan sosial dan lingkungan alam. (Heronimus Delu Pingge, 2016)

**e) Indikator hasil belajar**

Dalam jurnal (Nabillah & Abadi, 2019) Menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif,

afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
2. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
3. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

(Nurhasanah & Sobandi, 2016) menuliskan jenis dan indikator hasil belajar siswa diantaranya:

1. Ranah Kognitif. Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, dan menganalisa.
2. Ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan.

3. Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

### **3. Kajian media pembelajaran**

#### **a. Definisi Media**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medius”, yang secara harfiah berarti “ perantara atau pengantar”. Selain itu kata media juga berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. (Hasan, 2021)

(Syahrums & Salim, 2015) Mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan

belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa. (Heronimus Delu Pingge, 2016)

Jadi kesimpulan dari pengertian media dari beberapa pengertian diatas adalah Sarana untuk mengirim atau mengkomunikasikan pesan. Penggunaan media sangatlah penting dan tidak mungkin terkoordinasinya kegiatan pembelajaran tanpa

menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada tingkat siswa mana pun dan untuk aktivitas pembelajaran apa pun. Media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab dan kendali yang lebih besar terhadap pembelajarannya sendiri serta mempertimbangkan perspektif jangka panjang dalam pembelajarannya.

## **b. Jenis – jenis media pembelajaran**

### **1. Media grafis**

Menurut (Asrul et al., 2014) media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Keberhasilan penggunaan media grafis ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual tersebut..

Menurut (Fadillah Eka Putri, Satrio Hadi Wijoyo & Wardhono, 2018) media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya. Berikut ini dijelaskan beberapa diantara jenis grafis tersebut:

a) Media video dan fotografi merupakan media non proyeksi yang dapat dinikmati oleh semua orang, memvisualisasikan dan menyebarkan keadaan nyata seperti orang, suasana, tempat, benda, pemandangan, ledakan pikiran, dan gagasan dalam tiga dimensi. Fungsi penggunaan media fotografi pada dasarnya adalah untuk memberikan semangat kepada siswa dan merangsang minat terhadap pelajaran dengan cara mentransformasikan hal yang abstrak menjadi konkrit..

b) Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana atau rancangan kasar yang memperlihatkan bagian-bagian utama tanpa rincian. Membuat sketsa tidak hanya menarik perhatian siswa, namun juga menghindari kata-kata yang bertele-tele dan membuat pesan Anda jelas. Karena sketsanya bisa langsung didapat dari gurunya, biayanya pasti lebih murah (kadang gratis). Satu-satunya kendala yang sering dikemukakan adalah ketidakmampuan guru dalam menggambar.

c) Diagram/skema

Diagram/skema adalah gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk merepresentasikan hubungan. Diagram memberikan gambaran tentang struktur suatu objek tertentu. Diagram ini menunjukkan hubungan-

hubungan yang ada antar komponen atau sifat-sifat proses yang ada didalamnya. Isi diagram biasanya terdiri dari penjelasan untuk membantu memahami komponen dan mekanisme pengoperasian perangkat tertentu. Misalnya, saat Anda membeli perangkat elektronik, biasanya dilengkapi dengan diagram komponen, fitur, dan pengoperasian perangkat tersebut.

d) Bagan

Bagan adalah pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan butir-butir penting. Fungsi bagan/chart yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa dan berfungsi juga untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi

e) Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu obyek yang saling berhubungan.

f) Poster

Poster adalah gagasan yang diungkapkan dalam bentuk gambar sederhana dengan berbagai ukuran untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, atau memperingatkan tentang suatu gagasan pokok, persoalan, atau peristiwa tertentu yang dimaksudkan. Poster sangat penting karena menyampaikan informasi dan kesan tertentu, mempengaruhi dan memotivasi perilaku pemirsanya.

g) Kartun

Kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan atau sikap terhadap orang, situasi, atau peristiwa tertentu dengan cepat dan ringkas. Kartun digunakan sebagai alat yang memberikan manfaat pembelajaran penting dengan mengilustrasikan serangkaian isi dalam urutan yang logis dan memberikan makna.

h) Komik

Komik adalah media grafis yang menggambarkan berbagai tokoh dan menyajikan cerita yang sedang berlangsung dalam urutan yang dihubungkan oleh gambar, untuk hiburan pembaca. Guru dapat menggunakan komik secara efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi, mengembangkan kosa kata dan pemahaman membaca, serta meningkatkan minat membaca siswa.

## 2. Media tiga dimensi

Dalam urnal (Syahrurum & Salim, 2015) Media tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang mempunyai tinggi, lebar, volume, dan dapat menyampaikan pesan dengan sifat terstruktur. Media dalam kelompok ini dapat muncul sebagai benda hidup dan mati dari aslinya, dan sebagai tiruan dari aslinya. Bila menggunakan benda nyata sebagai media pembelajaran, Anda dapat membawanya langsung ke dalam kelas atau mengirim siswa langsung ke dunia nyata yang terdapat benda nyata. Benda tiruan juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif ketika sulit untuk membawa benda aslinya ke kelas, atau ketika tidak memungkinkan untuk membawanya langsung ke kelas tempat benda tersebut berada. Ada tiga jenis media 3D: media, model, dan boneka. Berikut akan dijelaskan masing-masing media tiga dimensi di bawah ini menurut (Wiarto, 2016) :

### a) Media realia

Media realia adalah benda nyata/ asli yang ada disekitar kita dan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari disertai dengan penjelasan lisan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b) Model

Model adalah tiruan tiga dimensi dari berbagai obyek nyata yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jarang, terlalu mahal, dan terlalu kompleks untuk dibawa ke dalam kelas untuk dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Model dapat dikelompokkan dalam 6 (enam) bentuk, yaitu model padat (solid model), model penampang (cutaway model), model susun (build up model), model kerja (working model), mock-up, dan diorama.

c) Boneka

Boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang yang dipergunakan untuk menyampaikan materi melalui format cerita. Keuntungan menggunakan boneka adalah: efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; tidak memerlukan keterampilan yang rumit; dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

3. Media proyeksi gerak

a) Film

Film adalah media yang disajikan dengan menggunakan film 8 mm, 16 mm, dan 35 mm dengan bantuan alat proyektor.

Bentuk yang lama adalah film bisu dan bentuk yang lain ada suaranya. Biasanya suara disiapkan tersendiri dalam rekaman terpisah. Sebuah film terdiri dari ribuan gambar.

b) Slide powerpoint

Slide powerpoint adalah media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya.

4. Media audio/radio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar. “Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata”.

5. Media video dan televisi

Menurut Smaldino, Russel, Heinich, Molendavideo adalah “the storage of audio visuals and their display on televisiontype screen” (penyimpanan/perekaman gambar dan suara yang penayangannya pada layar televisi).

6. Komputer multimedia

Komputer multimedia/CAI mempunyai karakteristik yang sangat luas. Komputer multimedia merupakan satu kesatuan sistem dari suatu perangkat keras (Hardware), perangkat lunak (software) dan perlengkapan penunjang lainnya. Media ini mempunyai karakteristik dan batasan yang sangat luas karena mampu berfungsi sebagai media audio maupun media visual.

#### 7. *E-learning/V-learning/M-learning*

Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan adalah model inovasi e-learning. *e-learning* atau *electronic learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda dengan *e-learning*, namun pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

#### **c. Fungsi media**

Interaksi siswa dengan media dan lingkungan belajar mendapat perhatian pada akhir tahun 1990an dan terus mendapat perhatian selama dekade pertama abad ke-21. Siswa mendapat perhatian dalam dunia pendidikan karena mereka merupakan individu yang aktif memperluas pengetahuan pribadinya melalui eksplorasi dalam lingkungan belajar yang responsif. Interaksi dalam proses pembelajaran merupakan komunikasi yang terjadi antara guru dan

peserta didik. Media pembelajaran dapat memiliki tiga fungsi utama bila digunakan dengan individu, kelompok, atau khalayak dalam jumlah besar.

Fungsi pertama adalah untuk memotivasi minat dan tindakan. Fungsi kedua adalah penyajian informasi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi kepada kelompok siswa. Fungsi ketiga media pembelajaran adalah untuk tujuan pembelajaran, dan informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas dunia nyata agar pembelajaran dapat terjadi. (Chumairoh & Hasan, 2021)

#### **d. Cara Memilih Media**

Dalam memilih dan menggunakan media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya minimal memperhatikan atau berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut menurut buku (Chumairoh & Hasan, 2021) yaitu:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan pembelajaran yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi

sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- c) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e) Tersedianya waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf kemampuan berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan

angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

Penggunaan media pembelajaran juga hendaknya digunakan pada situasi sebagai berikut;

- a) Perhatian siswa terhadap proses pembelajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru,
- b) Bahan pembelajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa,
- c) Terbatasnya sumber pembelajaran,
- d) Guru kurang atau tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pembelajaran melalui penuturan secara verbal akibat terlalu lelah disebabkan telah mengajar cukup lama.

#### **4. Kajian Quizizz paper mode**

##### **a Definisi *Quizizz paper mode***

Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 membuat dunia pendidikan menjadi lebih mudah. Pembelajaran E-learning yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran. Proses belajar dan

pembelajaran menggunakan internet sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa seperti media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah web tol berbentuk game yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring. Media pembelajaran *Quizizz* sangat tepat digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran daring selama pandemi Covid- 19. Sehingga selama pandemi Covid- 19 proses belajar dan pembelajaran tetap berlangsung dan menyenangkan. (Gamar Al Haddar, 2021)

Menurut (Gamar Al Haddar, 2021) media pembelajaran *quizizz* sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran daring. Fitur- fitur yang ada didalam *quizizz* mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Tidak hanya itu saja media pembelajaran *quizizz* juga mampu membantu guru membuat materi maupun pertanyaan yang akan diberikan pada siswa dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran *quizizz* juga memberikan kemudahan guru memberikan soal pelajaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang sudah ditentukan sehingga tidak terjadi penumpukan tugas dalam proses belajar daring.

*Quizizz* sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. (Salsabila et al., 2020)

Fitur yang ada di dalam *Quizizz* media pembelajaran *Quizizz* sangat banyak seperti fitur soal pilihan ganda, isian singkat, survei, esai dan meluncur. Berdasarkan hasil penelitian guru hanya memanfaatkan fitur soal pilihan ganda pada aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring. Siswa hanya mengerjakan soal pilihan ganda ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring. Menurut orang tua/ wali murid guru hanya memberikan fitur soal pilihan ganda pada aplikasi *Quizizz*. Sebagaimana telaah dokumen yang ditemukan yaitu gambar fitur pertanyaan yang ada di aplikasi *Quizizz* yaitu pilihan ganda, isian singkat, survei, esai dan meluncur. Kemudian juga ditemukan dokumen yakni, gambar bentuk soal pilihan ganda yang digunakan guru di aplikasi *Quizizz*. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Basuki (n,d) bahwa guru dapat memilih soal pilihan ganda, banyak jawaban, isian singkat, survei, esai dan meluncur. (Salsabila et al., 2020)

Menurut (Gamar Al Haddar, 2021) aplikasi *quizizz* masih menjadi web tool terbaik untuk membuat kuis interaktif dengan

tampilannya yang sangat menarik dan interaktif. Quizizz terus dimodifikasi dengan fitur barunya yang semula quizizz hanya bisa dilakukan secara online namun seiring pembelajaran mulai dilaksanakan secara tatap muka maka quizizz pun memperbaiki dengan fitur mode kertas (*paper mode*) untuk melakukan pembelajaran secara offline. Fitur mode kertas ini merupakan fitur quizizz yang berguna untuk memainkan kuis di kelas tanpa menggunakan smartphone. *Quizizz Paper Mode* merupakan fitur terbaru yang dihadirkan oleh *Quizizz* sebagai solusi akan kendala keterbatasan jumlah gawai/jaringan internet. *Quizizz Paper Mode* atau mode kertas menyajikan evaluasi pembelajaran dengan menarik dan menantang tanpa harus menggunakan gawai/jaringan internet (offline). Ada dua prinsip pada penggunaan paper mode dalam aplikasi *quizizz* yaitu:

Pertama, guru sebagai administrator harus memiliki aplikasi pada gawai/smartphone. Kedua, guru harus mendownload dan mencetak Q-cards untuk setiap siswa. Setiap kartu memiliki nomor siswa yang berbeda-beda sesuai urutan presensi. Ketiga, akun Quizizz di laptop dan hp harus sama. Keempat, soal yang digunakan harus soal pilihan ganda.

Langkah pertama, guru membuat kuis terlebih dahulu menggunakan akun Quizizz atau membuka kuis yang pernah dibuat. Caranya dengan klik kuisku kemudian pilih kuis yang akan dimainkan, pilih paper mode atau mode kertas, pilih mulai pada laptop. Langkah

kedua, buka aplikasi quizizz di handphone yang telah diunduh sebelumnya, klik start atau mulai, klik judul kuis yang diselenggarakan. Langkah ketiga, pindai/scan jawaban siswa, kemudian serahkan jawaban. Secara otomatis jawaban siswa masuk ke menu laporan. Hasil kuis siswa dapat dilihat pada menu laporan dan dapat diunduh untuk dianalisis.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan media *quizizz***

Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menurut jurnal (Salsabila et al., 2020) yaitu mampu mengevaluasi siswa secara mandiri dan siswa dapat remedial secara langsung. Guru memberikan soal melalui aplikasi *Quizizz* dan memberikan jawaban benar ketika siswa menjawab pertanyaan salah. Siswa dapat mengetahui jawaban yang benar ketika menjawab pertanyaan salah dan guru memberikan kesempatan untuk mengulang kembali. Menurut orang tua/wali murid ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* anak dapat melihat jawaban yang benar apabila anak menjawab pertanyaan salah dan anak diberikan kesempatan untuk mengulang apabila mendapat nilai rendah. (Rini Ulhaq, 2023) berpendapat sebagaimana kajian dokumen yang ditemukan yaitu gambar pada portal siswa diaplikasi *Quizizz*, yang mana siswa dapat melihat jawaban benar berwarna hijau dan salah berwarna merah. Dapat dilihat juga gambar hasil belajar yang hanya bisa dilihat melalui portal guru diaplikasi *Quizizz*, kemudian dapat dilihat juga seberapa banyak upaya siswa mengerjakan soal. Hal

ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat melihat jawaban benar apabila menjawab soal salah sehingga siswa dapat mengevaluasi secara mandiri. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizizz* hanya mampu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ranah kognitif guru hanya memberikan soal kepada siswa melalui aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ranah kognitif. Siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru melalui aplikasi *Quizizz* dan siswa juga bisa membantu orang tua. Menurut orang tua/wali murid anak dapat mengerjakan soal yang diberikan guru melalui aplikasi *Quizizz* dan dapat membantu pekerjaan rumah. Sebagaimana hasil telaah dokumen yang ditemukan yaitu guru hanya memberikan soal pilihan ganda kepada siswa, melalui portal guru diaplikasi *Quizizz*. Media aplikasi *Quizizz* hanya dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi dengan memberikan soal- soal.

Dalam jurnal (Azizah et al., 2023) kekurangan dalam penggunaan aplikasi *quizizz* yaitu dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah jaringan internet yang tidak menentu dapat menyebabkan siswa tidak bisa login dan bisa keluar dari aplikasi *Quizizz*. Penggunaan kuota internet untuk mengakses aplikasi *Quizizz* menjadi kendala karena susah menghubungkan ke-jaringan internet. Manfaat ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* guru dapat mengatur kapan batas waktu

mengerjakan tugas sehingga siswa selalu tepat waktu mengerjakan tugas. Penggunaan aplikasi *Quizizz* yang mempunyai banyak fitur menarik dan ada durasi waktu mengerjakan soal yang dapat disetting guru membuat proses pembelajaran daring lebih variatif dan efisien.

### **c. Pentingnya media dengan hasil pembelajaran**

Dalam pembelajaran di kelas selain metode pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang hasil belajar siswa sehingga diharapkan motivasi belajar siswa meningkat. Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, atau video. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disajikan.

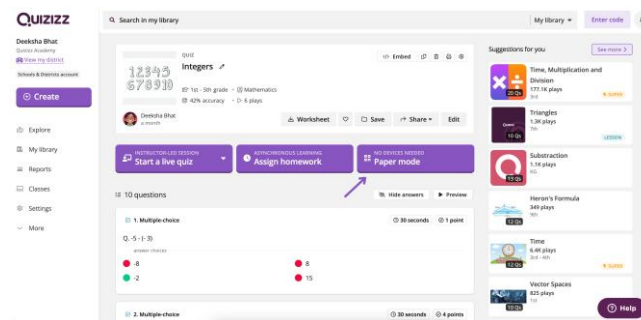
Saat ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran secara optimal. Hal ini ditandai dengan minimnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam memahami dan mengetahui manfaat yang dapat diambil dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi saat ini diharapkan guru mau dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi berupa media pembelajaran dapat menjadi salah

satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu proses pembelajaran yang ada sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi kepada siswa secara berlebihan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga akan berdampak positif bagi siswa dalam hal meningkatkan hasil belajarnya. (Magdalena et al., 2021)

### **Langkah – langkah pembuatan *Quizizz paper mode***

a) Buka aplikasi quizizz anda dan pilih menu yang telah disediakan

d



***Gambar 2 .1 langkah-langkah Quizizz mode paper***

1. Kamu bisa:

1. Buat kuis baru, atau

2. Pilih salah satu kuis yang ada di bawah 'perpustakaanku',  
atau

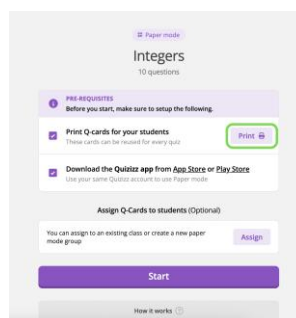
3. Pilih salah satu kuis yang dibuat oleh komunitas guru di  
quizizz

2. Pastikan kuis Anda hanya berisi Soal Pilihan Ganda dengan masing-masing maksimal empat pilihan jawaban. Jika ada pertanyaan dalam kuis Anda yang bukan soal pilihan ganda,

pertanyaan tersebut akan dilewati secara otomatis saat memainkan kuis

3. Klik pada 'Mode Kertas'. Jika Anda tidak melihat tombol Mode Kertas, klik 'Mulai kuis langsung' dan temukan 'Mode Kertas' di menu dropdown

- b) Persiapkan ruang kelas anda



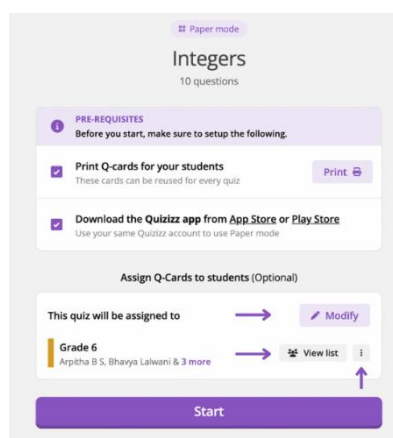
**Gambar 2.2 langkah-langkah *Quizizz mode paper***

Klik tombol 'Cetak' untuk mengakses PDF dengan kartu-Q yang dapat dicetak. File tersebut berisi 60 Q-card, sehingga dapat mendukung hingga 60 peserta per kuis

- c) Cetak jumlah Q-card yang diperlukan

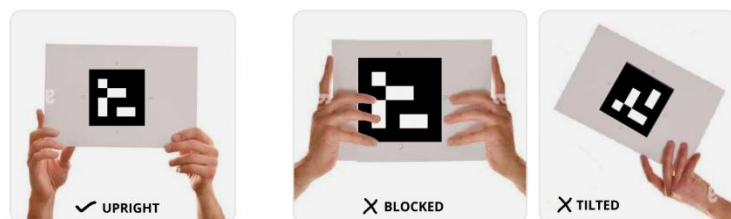
Anda dapat memilih untuk secara manual mencatat nomor Q-card yang Anda tetapkan untuk setiap siswa. Atau, Anda dapat mengizinkan Quizizz melacak angka-angka ini dengan menetapkan kartu-Q melalui Grup Mode Kertas atau salah satu kelas Anda di Quizizz. Ini akan memungkinkan Anda untuk melihat nama peserta di layar ponsel Anda saat Anda memindai tanggapan.

- d) Tetapkan ke grup mode kertas
  - 1. Pilih 'Buat grup baru' dari menu tarik-turun
  - 2. Masukkan nama untuk grup
  - 3. Masukkan nama siswa terhadap setiap nomor peserta
  - 4. Anda dapat menyusun ulang nama, mengeditnya, menghapusnya, atau menambahkan peserta baru
  - 5. Klik 'Simpan'
- e) Setelah Anda menetapkan kartu-Q ke kelas atau grup, Anda dapat:



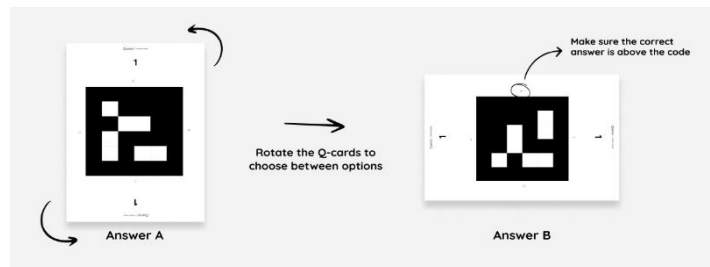
### **Gambar 2.3 langkah-langkah Quizizz mode paper**

1. Klik 'Lihat daftar' untuk melihat daftar siswa dan nomor peserta yang ditetapkan
  2. Klik tiga titik di samping 'Lihat daftar' untuk mengedit daftar siswa atau membatalkan penetapan kartu-Q
  3. Klik 'Ubah' untuk mengubah grup atau kelas yang telah ditetapkan kartunya
- f) Persiapkan siswa anda
1. Serahkan Q-card yang ditugaskan kepada setiap siswa
  2. Tunjukkan kepada siswa Anda bagaimana Q-card ini dimaksudkan untuk digunakan. Ingatkan mereka untuk:
    1. Pegang kartu dengan tegak
    2. Pastikan mereka tidak memiringkan kartu
    3. Pastikan mereka tidak memblokir kode QR di kartu mereka



### **Gambar 2.4 langkah-langkah Quizizz mode paper**

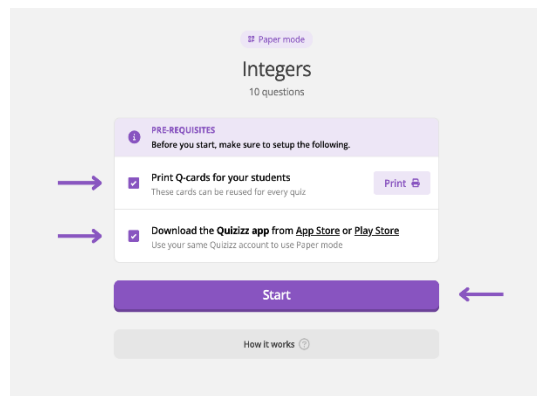
4. Putar kartu-Q untuk mengubah opsi
5. Pastikan opsi yang benar ada di atas kode QR



**Gambar 2.5 langkah-langkah Quizizz paper mode**

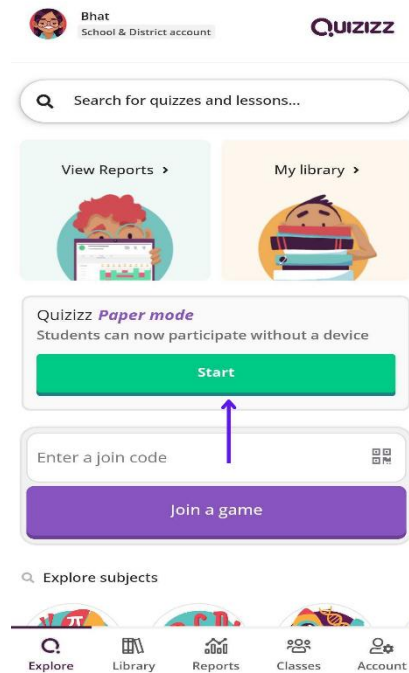
g) Selenggarakan kuis

1. Di layar komputer Anda, centang kotak di bawah daftar prasyarat dan klik 'Mulai'



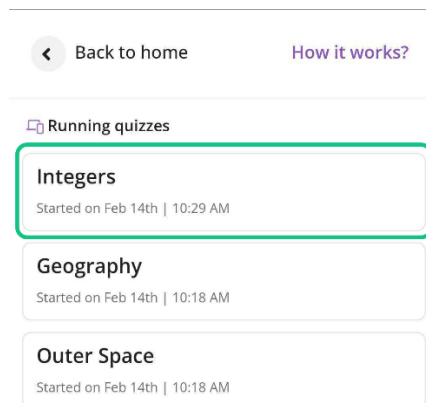
**Gambar 2.6 langkah-langkah Quizizz paper mode**

2. Pastikan layar komputer Anda terlihat oleh semua siswa Anda. Anda juga dapat memproyeksikan kuis di layar yang lebih besar jika diperlukan
3. Unduh aplikasi Quizizz di ponsel Anda dari App Store atau Play Store
4. Masuk ke aplikasi dengan akun Quizizz yang sama dengan yang Anda gunakan di komputer
5. Ketuk 'Mulai' di layar beranda aplikasi seluler Quizizz Anda untuk membuka Mode Kertas



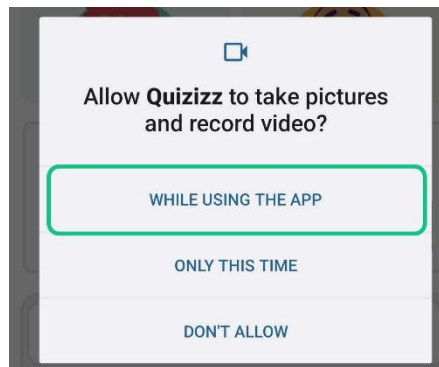
***Gambar 2.7 langkah-langkah Quizizz paper mode***

6. Pilih kuis Anda dari daftar kuis yang berjalan



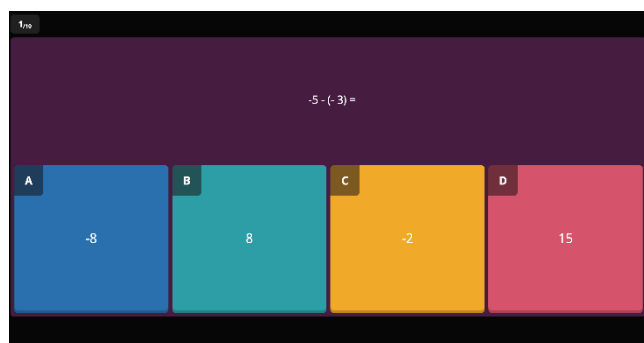
***Gambar 2.8 langkah-langkah Quizizz paper mode***

7. Berikan izin aplikasi untuk mengakses kamera Anda. Ini adalah proses satu kali



**Gambar 2.9 langkah-langkah Quizizz paper mode**

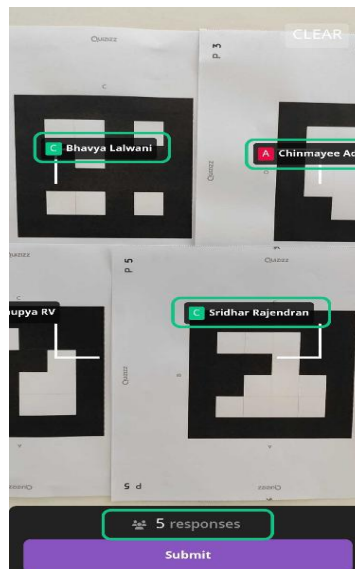
8. Pertanyaan pertama akan ditampilkan di layar komputer untuk dibaca oleh siswa Anda. Itu juga akan terlihat di aplikasi seluler Anda. Jika Anda ingin melewati pertanyaan, ketuk tombol 'Lewati' di layar ponsel Anda. Perhatikan bahwa pertanyaan yang pernah dilewati tidak akan ditampilkan lagi



**Gambar 2.10 langkah-langkah Quizizz paper mode**

9. Minta siswa Anda untuk mengangkat kartu-Q mereka untuk menjawab pertanyaan
10. Setelah semua siswa Anda mengangkat kartu-Q mereka, ketuk 'Pindai respons' di aplikasi seluler Anda

11. Arahkan kamera ponsel Anda ke siswa Anda dan pindai semua kartu Q mereka yang terangkat. Pastikan Anda memegang ponsel dalam mode potret
12. Jika Anda menetapkan Q-card melalui grup atau kelas, Anda akan dapat melihat nama peserta di layar ponsel saat Anda memindai tanggapan mereka. Anda juga dapat melihat jumlah respons yang dipindai di bagian bawah layar ponsel Anda



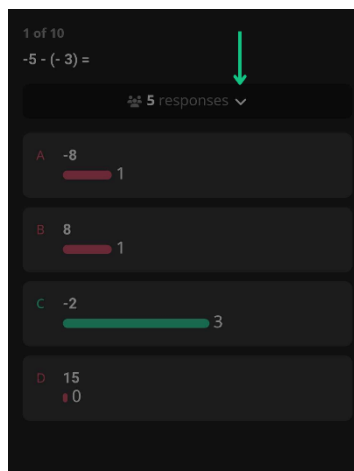
***Gambar 2.11 langkah-langkah Quizizz paper mode***

13. Jika terjadi kesalahan saat memindai, ketuk 'Hapus' di layar ponsel Anda dan mulai memindai lagi
14. Setelah semua kartu-Q dipindai, ketuk 'Kirim' di layar ponsel Anda
15. Layar ponsel Anda akan menampilkan ikhtisar kinerja kelas Anda dalam pertanyaan yang baru saja mereka jawab



***Gambar 2.12 langkah-langkah Quizizz paper mode***

16. Ketuk tanda panah di samping nomor jawaban di layar ponsel Anda untuk melihat nama siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar atau salah



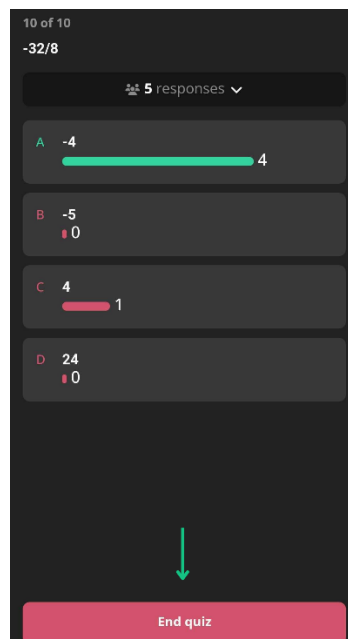
***Gambar 2.13 langkah-langkah Quizizz paper mode***

17. Sementara itu, layar komputer Anda akan menampilkan akurasi keseluruhan kelas Anda beserta poin dan peringkat yang diraih oleh setiap siswa. Ini akan terlihat oleh seluruh kelas Anda



***Gambar 2.14 langkah-langkah Quizizz paper mode***

18. Ketuk 'Pertanyaan berikutnya' di layar ponsel Anda untuk melanjutkan
19. Ulangi proses ini sampai semua pertanyaan terjawab
20. Setelah kuis selesai, ketuk 'Akhir kuis' di layar ponsel Anda untuk membuat laporan



***Gambar 2.15 langkah-langkah Quizizz paper mode***

21. Setelah kuis selesai, layar komputer Anda akan menampilkan akurasi kelas beserta ikhtisar kinerja siswa Anda dalam kuis tersebut
22. Klik tab 'Pertanyaan' di layar komputer Anda untuk melihat kinerja siswa Anda di setiap pertanyaan

23. Ketuk 'Lihat laporan' di layar ponsel Anda untuk melihat laporan terperinci tentang kuis
24. Anda juga dapat mengklik 'Keluar' di layar komputer Anda untuk melihat laporan yang sama di komputer Anda
25. Anda dapat mengedit, mendownload, mencetak, atau membagikan laporan ini dengan pemangku kepentingan lainnya

## **5. Hakikat PPKN**

### **a. Definisi PPKN**

Di sekolah, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ( PPKn ) adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari. Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, yang menetapkan bahwa mata pelajaran pendidikan dasar (PKn) harus diajarkan di semua jenjang pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, di seluruh negeri. Pendidikan kewarganegaraan juga unik karena menuntut siswa menghafal materi pelajaran. Perundang-undangan, hukum sosial politik, hukum ketatanegaraan, budaya, dan ekonomi adalah bagian dari materi ini. (Heru Nurgiansah & Sholichah, 2021)

Pendidikan kewarganegaraan berfokus pada menanamkan sikap dan keterampilan bela negara. Oleh karena

itu, pendidikan kewarganegaraan menekankan nilai-nilai emosional dan kognitif bela negara, berbeda dengan wajib latihan yang menekankan kualitas fisik. Pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila umumnya bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan hak dan kewajiban warga negara dalam membangun kehidupan mereka sendiri. (Hakim, 2020)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seharusnya mendidik warga negara tentang hak dan kewajibannya. Dalam hal ini, mata pelajaran PPKn memiliki peran strategis dalam membangun sistem pemerintahan yang lebih baik. Pembinaan karakter akan menumbuhkan kebiasaan baik dalam masyarakat, dan kebiasaan baik akan melekat dalam sistem pemerintahan. Dibutuhkan kerja sama dari berbagai bagian masyarakat karena mewujudkannya tentu membutuhkan proses yang rumit dan waktu yang cukup lama.

**b. Tujuan mata pelajaran PPKn**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi warga negara individu yang memahami hak dan tanggung jawabnya serta mampu menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkualitas, dan berkepribadian sebagaimana dimaksud dalam Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan

kewarganegaraan mempunyai arti penting dalam membentuk bangsa.

Menurut Undang-Undang yang sesuai dengan Pendidikan Kewarganegaraan Sistem Pendidikan Nasional merupakan mata ajaran wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang Pendidikan formal. Seharusnya seluruh warga negara Indonesia juga mendapat pendidikan kewarganegaraan sebagai warga negara. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah menjadikan peserta didik sebagai warga masyarakat, bangsa, dan warga negara yang dapat dipercaya untuk membantu individu, keluarga, lingkungan, masyarakat, bangsa, dan bangsa mencapai tujuan bersama. (Magdalena et al., 2020)

Dalam jurnal (Hakim, 2020) salah satu unsur kunci dalam upaya membangun tatanan sosial yang progresif tentu saja perlunya kerjasama di bidang pendidikan, khususnya pendidikan formal. Artinya pendidikan formal mempunyai peranan dan tanggung jawab dalam pengembangan karakter bangsa. Khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang umum diterapkan mempunyai tujuan yang sama dengan konsep membangun tatanan masyarakat yang berkembang yakni:

- (1) Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (civic confidence, civic commitment, and civic responsibility);
- (2) Pengetahuan kewarganegaraan;
- (3) Keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (civic competence and civic responsibility (PP Nomor 32 Tahun 2013)

Dengan mempelajari PPKn, siswa mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;

4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam ipas serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

**c. Karakteristik PPKn**

Menurut Quigley dalam Budimansyah , karakteristik PPKn dalam pembelajaran meliputi, secara konseptual, kesopanan, tanggung jawab, disiplin, toleransi, keterusterangan, kesabaran, ketaatan, kasih sayang, rendah hati, serta nasionalisme dan patriotisme praktis. Berisi ciri-ciri kepribadian, termasuk mental. Kehidupan sehari-hari. lingkungan alam seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan bangsa. (Hakim, 2020)

Sedangkan komponen pembelajaran kewarganegaraan yang ketiga adalah disposisi kewarganegaraan. Aspek ini

merupakan aspek yang paling substansial dan esensial. Disposisi kewarganegaraan mewakili aspek-aspek utama dari pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan, dan hal ini tentunya juga merupakan tujuan umum dari mata pelajaran kewarganegaraan, yang cenderung menekankan pada aspek pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan dalam rangka membangun struktur kehidupan suatu bangsa. Hal ini didasarkan pada nilai-nilai inti Pancasila.

Pembelajaran kewarganegaraan tentunya mempunyai peranan yang sangat strategis dalam melahirkan pemimpin-pemimpin bangsa yang hebat di masa depan. Memiliki kemampuan yang kredibel untuk menyelaraskan dengan prinsip dan nilai ideologi Pancasila. Pemimpin nasional yang melaksanakan kebijakan dipastikan tidak mengkhianati rakyat atau melakukan hal-hal negatif seperti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Dengan demikian, terbangunlah sistem pemerintahan yang bersih, bermartabat, dan beradab, selaras dengan tatanan kehidupan bermasyarakat. Tentunya untuk mewujudkan aspek-aspek tersebut diperlukan pola pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang jauh lebih baik, mulai dari kurikulum PPKn hingga model pembelajaran PPKn dan model

penilaian yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

## **B. Kajian penelitian yang relevan**

Kajian penelitian yang relevan pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori yang ada kaitannya dengan judul penelitian dan digunakan untuk landasan teori ilmiah ini. Dalam kajian penelitian yang relevan, peneliti menelaah beberapa karya ilmiah antara lain :

1. Penelitian berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Dengan *Quizizz Paper Mode* Dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) ” oleh Hersiyati Palayukan ( 2023 ) Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan penelitian “Efektivitas Media *Quizizz Paper Mode* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakreja 09 Cilacap” mempunyai persamaan dan perbedaan dan persamaannya yaitu ada pada media yang digunakan berupa *quizizz paper mode*. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran yang dilakukan Hersiyati Palayukan mengangkat mata pelajaran Matematika.
2. Penelitian berjudul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik” oleh Rini dan Ulhaq Zuhdi ( 2023 ) Universitas Negeri Surabaya dengan penelitian “Efektivitas Media *Quizizz Paper Mode* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakreja 09 Cilacap” mempunyai persamaan dan perbedaan

dan persamaannya ada pada kelas yang diangkat dalam penelitian yaitu kelas IV dan sama-sama mengangkat mata pelajaran PPKn

3. Penelitian berjudul “Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02” oleh Rizka Fauziah dan Muhamad Sofian Hadi ( 2023 ) Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan penelitian “Efektivitas Media *Quizizz Paper Mode* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakreja 09 Cilacap” mempunyai persamaan dan perbedaan dan persamaannya yaitu ada pada media yang digunakan berupa *quizizz paper mode*. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran IPAS.

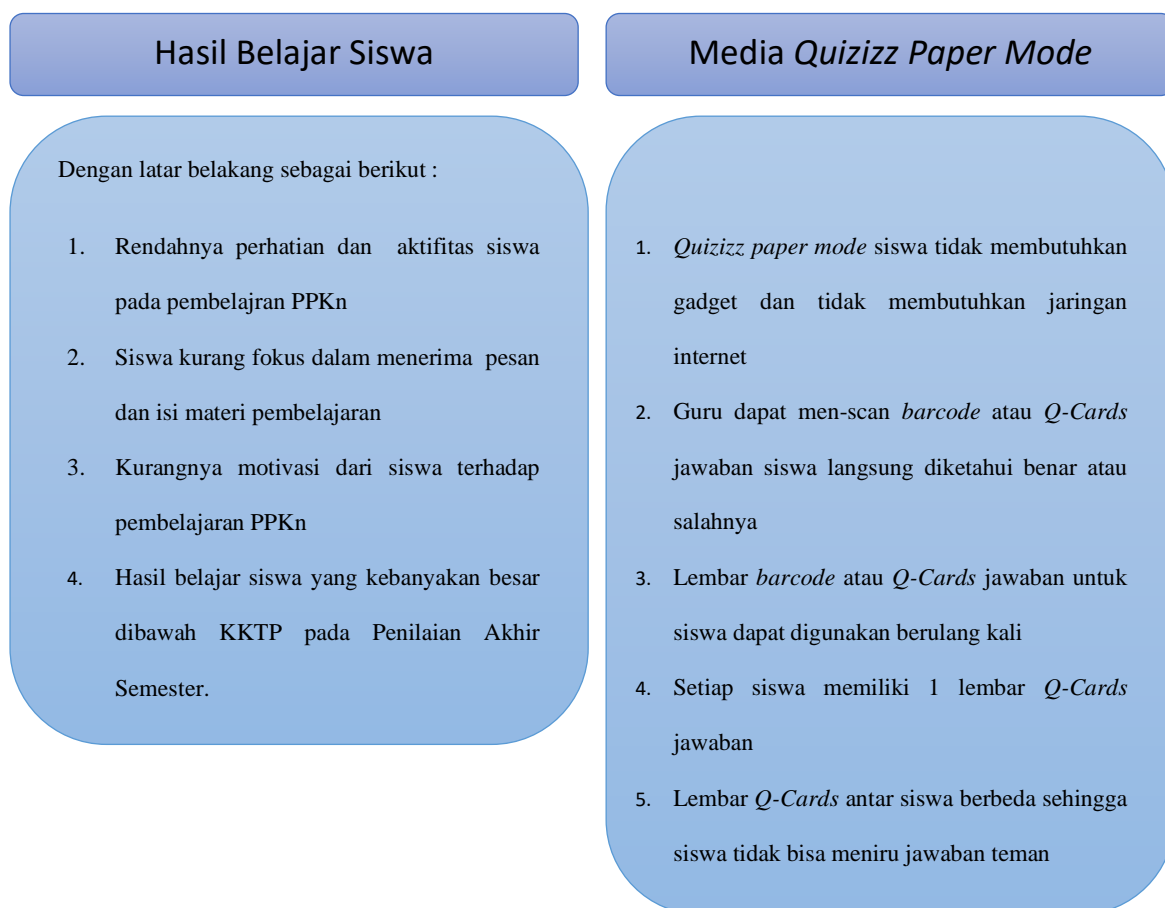
### **C. Kerangka Pikir**

Pada kenyataannya sampai saat ini guru belum dapat menerapkan metode pembelajaran inovatif, serta belum menggunakan dan memfasilitasi siswa dengan media belajar yang efektif. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap masalah yaitu masalah pada minat belajar, motivasi siswa, dan kesulitan siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru . Hal tersebut ditunjukkan dengan data awal hanya 3 dari 23 siswa (12%) siswa yang memiliki nilai diatas KKTP Penilaian Akhir Semester pada mata pelajaran PPKn. Sementara siswa (88 %) mencapai nilai dibawah KKTP Penilaian Akhir Semester pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut jika tidak segera diatasi akan menimbulkan pencapaian pendidikan yang semakin rendah.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode*. Media pembelajaran sebagian besar memiliki fitur yang menarik. Ada banyak media dengan karakteristiknya masing-masing yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media edukasi menarik yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran siswa adalah aplikasi *Quizizz paper mode*.

Setelah penelitian tindakan kelas dengan media pembelajaran aplikasi *Quizizz paper mode*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas IV sebanyak 80%.

Pada uraian diatas dapat ditarik suatu kerangka pikir seperti di bawah ini :



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dinyatakan hanya sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. (Pradani & Nurlaela, 2014). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  = Penggunaan media pembelajaran *quizizz paper mode* dalam mata pelajaran PPKn tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam materi “Bangga Menjadi Bangsa Indonesia” di SDN Tambakreja 09 Cilacap

$H_a$  = Penggunaan media pembelajaran *quizizz paper mode* dalam mata pelajaran PPKn efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam materi “Bangga Menjadi Bangsa Indonesia” di SDN Tambakreja 09 Cilacap.