

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Agustian et.al (2021) menyatakan bahwa, tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran secara interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep dan secara positif memengaruhi proses belajar siswa. Amsul et al (2022) menyatakan bahwa, pemilihan media pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa baik itu logis, kritis, dan inovatif.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran semakin marak. Salah satu platform edukasi yang menarik perhatian adalah *quizizz*. Media *quizizz* merupakan salah satu teknologi yang semakin populer digunakan dalam proses pembelajaran. Media *quizizz* adalah platform digital interaktif berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menarik, serta dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang dapat menunjang

proses belajar mengajar, seperti pilihan ganda, jawaban terbuka, gambar, dan video. Dengan *quizizz*, guru dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Penggunaan media *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

SMK Veteran 1 Sukoharjo adalah salah satu sekolah unggulan yang menawarkan jurusan *broadcasting*. Dengan fokus pada bidang tersebut, sekolah ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam produksi dan penyiaran program radio, siaran dan program televisi, serta produksi film. SMK Veteran 1 Sukoharjo telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan konsep “Merdeka Belajar” penerapan kurikulum merdeka memunculkan perubahan paradigma dalam pembelajaran, proses kegiatan pembelajarannya bukan berpusat pada guru tetapi sekarang proses pembelajarannya harus berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik yang lebih aktif.

Menurut surat keputusan dari Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud nomor 033/H/KR/2022, disebutkan bahwa *Dasar-Dasar Broadcasting* adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang penguasaan kompetensi pada produksi dan siaran program radio, produksi siaran dan program televisi, produksi film dan televisi (Widyawati & Mariono, 2023). Pada mata pelajaran ini menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk mempelajari berbagai keahlian di dunia penyiaran dan

perfilman. Dengan metode ini, siswa dapat menyerap ilmu, mengembangkan ide, bakat, dan kompetensinya secara maksimal dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Juni 2024 di SMK Veteran 1 Sukoharjo guru masih menggunakan model ceramah sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Sebagian besar siswa kurang memahami materi media digital pada mata pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting*. Berdasarkan hasil penilaian tengah semester, Ibu Wandha menyampaikan bahwa banyak siswa mata pelajaran Dasar-dasar *Broadcasting* yang belum mencapai KKM 75. Bahkan, terdapat siswa yang hanya memperoleh nilai 60. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan tidak menarik menyebabkan kurangnya minat dalam memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar pada siswa tidak memenuhi KKM.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Annisa & Erwin, (2021) dalam jurnal "*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa penggunaan media *quizizz* dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, meskipun terdapat penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan media *quizizz* dalam pembelajaran, belum banyak penelitian yang fokus pada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X di bidang *Broadcasting*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana penggunaan media *quizizz* berdampak pada hasil belajar siswa di kelas X *Broadcasting* di SMK Veteran 1 Sukoharjo. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu mengembangkan metode pembelajaran

yang kreatif dan efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang siaran. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi kepada guru tentang cara menggunakan media *quizizz* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi. Untuk itu peneliti menguji coba seberapa pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap siswa kelas X SMK Veteran 1 Sukoharjo. Game *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan kegiatan ini sebagai berikut : Apakah ada pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X *Broadcasting*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Dasar-dasar Broadcasting* kelas X *Broadcasting* di SMK Veteran 1 Sukoharjo tahun akademik 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Mengubah proses pembelajaran menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan melalui format kuis yang interaktif.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan *quizizz*
- c. Untuk melatih jiwa kompetisi siswa dalam proses pembelajaran
- d. Peserta didik mampu memahami materi yang diberikan oleh guru dalam media *quizizz*.
- e. Meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil siswa dalam mengikuti pelajaran *dasar-dasar broadcasting*
- f. Mengatasi rasa bosan dan monoton pada siswa dengan menggunakan metode pengajaran yang lebih inovatif
- g. Sebagai penilaian siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

2. Bagi guru

- a. Meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar siswa melalui aplikasi *quizizz*
- b. Sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien
- c. Memudahkan guru dalam menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- d. Menyediakan pembaruan dalam pembelajaran dengan menggunakan media alternatif

- e. Mengevaluasi proses pembelajaran siswa tanpa dibatasi tempat dan waktu.
3. Bagi sekolah
 - a. Memperbaiki hasil kinerja siswa dalam memahami materi yang diajarkan pada materi *dasar-dasar broadcasting*
 - b. Meningkatkan strategi pengajaran untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa
 - c. Terwujudnya proses pembelajaran yang menyenangkan di kelas

4. Bagi peneliti atau pihak lain

Penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat keefektifan menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran, serta untuk evaluasi keterampilan belajar siswa, dan memberikan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran *dasar-dasar broadcasting*.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media *quizizz* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang melibatkan aplikasi *quizizz* sebagai alat bantu mengajar, siswa mengikuti kuis interaktif dengan elemen permainan dan umpan balik instan. Hasil belajar siswa diukur melalui tes atau penilaian yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

1. Penggunaan Media *Quizizz*

Media adalah sarana atau perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari sumber ke penerima. Platform pendidikan interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis online dan membuat siswa berpartisipasi dalam mengerjakan kuis online tersebut. *Quizizz* dapat berupa pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan jawaban singkat, pertanyaan benar atau salah, pertanyaan menjodohkan, pertanyaan esai, dan pertanyaan terbuka. *Quizizz* adalah solusi inovatif untuk pembelajaran interaktif, menarik, dan efisien. Dengan platform ini, guru dapat dengan mudah membuat berbagai jenis kuis online, mulai dari pertanyaan pilihan ganda hingga esai.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang setelah proses belajar. Perubahan ini dapat mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru. Hasil belajar adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata.

3. Dasar – Dasar *Broadcasting*

Dasar-dasar *Broadcasting* adalah keseluruhan proses penyampaian siaran yang dimulai dengan persiapan materi produksi, proses produksi, persiapan bahan siar, dan pengiriman siaran ke berbagai media, seperti radio, televisi, dan film. Proses ini melibatkan pengiriman informasi atau siaran ke berbagai lokasi secara bersamaan melalui saluran satelit, radio,

televisi, dan lain-lain, dengan tujuan membujuk atau menggiring orang untuk menghibur dan memberikan informasi kepada khalayak.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media *quizizz* adalah aplikasi berbentuk website serta memiliki banyak template yang digunakan untuk membuat kuis berbasis *games* yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penggunaan media *quizizz* adalah sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, membantu proses penilaian dan evaluasi pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Teori – Teori Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, proses belajar merupakan hal yang sangat penting dan terdapat berbagai prosedur yang mengatur proses tersebut yang dikenal sebagai teori belajar. Teori – teori ini digunakan untuk membimbing individu dalam belajar sesuai dengan tahap perkembangan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ada empat teori belajar (Oktaya & Pangabean 2022):

a. Teori Belajar Kognitif

Rasyidin (dalam Oktaya & Pangabean, 2022) menyatakan bahwa teori kognitif adalah pengorganisasian aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Dalam hal ini, tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan dan perubahan tingkah laku sangat dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses belajar.

b. Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik adalah bagian dari aliran behaviorisme dalam psikologi, termasuk dalam teori konvensional yang tidak memiliki metode untuk membangun kreativitas siswa. Teori ini sangat sederhana

sehingga pendidik yang kreatif perlu menggunakan teori lain dalam proses pembelajaran. Teori belajar behavioristik, yang dikemukakan oleh Gage dan Berliner, fokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Intinya, teori ini menekankan pentingnya input berupa stimulus dan output berupa respon. Faktor kunci dalam aliran behavior adalah penguatan (reinforcement), yang memperkuat respon jika ditambahkan dan tetap menguatkan respon jika dikurangi. Dalam konsep sederhana, teori ini menempatkan proses pembelajaran berpusat pada guru, menyebabkan siswa kurang aktif dan kreatif. Contoh penerapan teori ini adalah model pembelajaran langsung, di mana proses penyampaian materi dilakukan dari guru ke siswa.

c. **Teori Belajar Konstruktivisme**

Konstruktivisme berasal dari kata "konstruk" yang berarti membangun dan membentuk, sehingga teori ini dapat dikategorikan sebagai salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil dari konstruksi dan formasi. Pengetahuan selalu merupakan hasil dari pembentukan struktur kognitif dan realitas yang terbentuk melalui aktivitas individu. Menurut pandangan konstruktivistik, belajar adalah proses di mana siswa membentuk dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

d. **Teori Belajar Humanistik**

Teori belajar humanistik, jika didasarkan pada kata humanistik, berkaitan dengan human yang artinya manusia, berbicara soal manusia

berkaitan dengan psikologi sehingga teori belajar humanistik ini merupakan ilmu psikologi yang hampir sama dengan teori kepribadian.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar sangat penting karena masing-masing teori memberikan perspektif berbeda dalam proses pembelajaran. Teori kognitif menekankan pentingnya pengorganisasian aspek mental untuk memahami situasi, behavioristik fokus pada perubahan perilaku melalui penguatan, konstruktivisme melihat pengetahuan sebagai hasil pembentukan individu melalui pengalaman, dan humanistik menekankan pengembangan holistik manusia. Setiap teori menawarkan pendekatan unik yang mendukung pemahaman dan praktik pembelajaran yang efektif.

2. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

a. Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003) (Lince, 2022). Menurut Kemendikbud dalam modul grand design pengembangan teaching factory dan technopark di SMK, SMK adalah salah satu jalur pendidikan formal yang menyiapkan lulusannya untuk memiliki keunggulan di dunia kerja (Sulaiman et al., 2022).

Masa studi di SMK dirancang untuk mempersiapkan siswa dalam memasuki dunia kerja. Model pendidikan empat tahun yang banyak diterapkan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memadukan pembelajaran teori di sekolah dengan pengalaman praktik kerja lapangan (PKL) di industri. Tujuan PKL adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperluas jaringan profesional mereka. SMK Veteran 1 Sukoharjo secara aktif memfasilitasi pelaksanaan PKL dengan menjalin kerjasama dengan berbagai industri. Meskipun PKL menawarkan banyak manfaat, siswa mungkin menghadapi tantangan seperti adaptasi dengan lingkungan kerja yang baru. Namun, dengan dukungan dari sekolah dan industri, siswa diharapkan dapat mengatasi tantangan tersebut dan meraih kesuksesan di masa depan. Selama masa studi di industri, siswa SMK Veteran 1 Sukoharjo memiliki kesempatan untuk merasakan dunia kerja secara langsung dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang telah mereka pelajari di sekolah. Pengalaman ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka dengan lebih baik dalam memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi setelah lulus dari SMK Veteran 1 Sukoharjo. Dengan demikian, lulusan SMK Veteran 1 Sukoharjo diharapkan memiliki keunggulan kompetitif dan siap menghadapi tantangan di lingkungan profesional maupun akademis.

b. Tujuan Pendidikan/Sekolah Menengah Kejuruan

Pendidikan adalah proses penting dalam kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dan membimbing siswa menuju cita-cita tertentu. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan berkontribusi. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya memfasilitasi pertumbuhan pribadi, tetapi juga kemajuan social dan ekonomi. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Abdullah, 2022).

Lulusan SMK diharapkan mampu bekerja baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri. Tujuan utama pendidikan SMK adalah mempersiapkan setiap lulusan untuk memasuki dunia kerja, menjadi karyawan, atau menjadi pengusaha mandiri. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu dilakukan percepatan dan peningkatan kompetensi siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Sekolah Menengah Kejuruan

Pendidikan adalah sarana yang berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengantarkan suatu bangsa menuju era pencerahan. Melalui pendidikan, masyarakat mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan dan kesejahteraan bersama. Dengan demikian, pendidikan menjadi kunci utama dalam membangun masa depan yang lebih cerah dan berdaya saing tinggi. Pembukaan UUD 1945 menyatakan bahwa pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia salah satunya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang cerdas adalah bangsa yang siap menghadapi segala permasalahan kedepannya (Tarigan et al., 2022). Adapaun kelebihan dan kekurangan dari Sekolah Menengah Kejuruan, yaitu :

- 1) Kelebihan sekolah menengah kejuruan
 - a) Siswa dapat memiliki keahlian *softskill* dan *hardskill*

Softskill adalah keahlian dalam memahami tentang teori-teori yang diajarkan. *Hardskill* adalah keahlian dalam mempraktikkan sebuah kegiatan-kegiatan yang telah diajarkan.

- b) Siswa dapat dilatih mandiri

Di SMK biasanya siswa akan dilatih mandiri dengan pelatihan kerja atau yang sering kita dengar sebagai magang dengan begitu siswa akan terlatih untuk lebih siap masuk ke dunia kerja.

c) Lebih mudah mendapat pekerjaan

Mengapa lebih mudah mendapat pekerjaan, karena jika dibandingkan lulusan SMA, lulusan SMK tentu lebih mudah berpotensi mendapat pekerjaan karena dalam dunia kerja yang dibutuhkan adalah keahlian dan keuletan bukan hanya teori.

d) SMK dapat melanjutkan ke perguruan tinggi

Mungkin ini yang terkadang jadi pertimbangan serius.

Karena, ada sebagian orang yang menganggap bahwa anak SMK tidak bisa lanjut ke perguruan tinggi, padahal sebenarnya kita dapat masuk ke perguruan tersebut sesuai dengan jurusan yang kita tempuh di SMK.

2) Kekurangan sekolah menengah kejuruan

a) Pelajarannya kurang detail

Mengapa bisa kurang detail, karena pelajaran yang diajarkan di SMK adalah pelajaran yang mengarah ke jurusan saja.

b) Jurusan masuk ke perguruan tinggi dibatas

Maksud dibatasi disini adalah kita tidak bisa terlalu bebas memilih jurusan, dalam artian kita harus memilih sesuai jurusan kita saat di SMK, smk juga ada yang bisa mengambil jurusan keguruan dan lainnya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu “*medius*”, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai sumber pesan (*a source*) dan penerima (*a receiver*), berperan sebagai penghubung antara keduanya dalam proses komunikasi. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berikut ini beberapa pengertian media pembelajaran :

- 1) Media pembelajaran merupakan benda nyata yang dimanfaatkan guru dan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi sosial yang menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi (Citra & Rosy, 2020).
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mencakup alat, lingkungan, dan berbagai kegiatan yang di susun untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada individu yang menggunakannya (Aghni, 2018)
- 3) Media pembelajaran adalah perantara untuk memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, agar terjadi komunikasi efektif dan efisien, serta materi yang disampaikan guru mudah di pahami siswa (Fauziah, 2022).

Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru dengan perencanaan yang baik. Tujuannya adalah untuk membantu siswa belajar secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, proses penyampaian pengetahuan menjadi lebih sistematis dan terfokus, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Nurhayati & Nur Tanzila, 2020) ada tiga ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran secara umum, yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berciri fiksatif

Ciri media pembelajaran fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek berupa fotografi, audio tape, video tape, dan lain sebagainya. Objek atau kejadian tersebut dapat direkam menggunakan kamera, menghasilkan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri fiksatif ini memiliki peran penting bagi guru dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk merekam proses pembelajaran yang kemudian dapat

disimpan dalam berbagai format media yang tersedia, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

2. Media pembelajaran berciri manipulatif

Ciri media pembelajaran manipulatif adalah kemampuannya untuk menyimpan suatu objek. Pada awalnya, suatu objek atau proses mungkin membutuhkan waktu yang relatif lama untuk diamati secara lengkap. Namun, dengan teknik perekaman time lapse, durasi tersebut dapat dipangkas menjadi beberapa menit saja. Teknik ini memungkinkan perubahan yang terjadi dalam rentang waktu panjang untuk ditampilkan secara cepat dan efisien, sehingga mempermudah pemahaman dan penyampaian materi. Dengan demikian, media pembelajaran manipulatif memberikan fleksibilitas dan efisiensi dalam menyajikan informasi yang kompleks dalam waktu singkat, memaksimalkan efektivitas proses belajar-mengajar.

3. Media pembelajaran berciri distributif

Ciri media pembelajaran distributif adalah kemampuannya untuk mentransformasikan suatu objek melalui ruang. Dalam waktu yang sama, objek tersebut dapat disajikan kepada peserta didik melalui stimulus yang berasal dari pengalaman tenaga pendidik. Hal ini memungkinkan informasi atau materi pembelajaran disebarkan secara luas dan serentak, sehingga semua peserta didik dapat menerima dan memprosesnya secara

bersamaan. Dengan demikian, media pembelajaran distributif memainkan peran penting dalam menyampaikan pengetahuan secara efektif dan efisien, memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan dinamis.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media memiliki berbagai jenis yang dikategorikan oleh para ahli, namun pada intinya terdapat beberapa persamaan dalam pembagian ini. Secara garis besar, media dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama. Menurut Faujiah *et al* (2022:83) media secara garis besar terbagi atas :

1. Media audio

Media audio adalah jenis media yang hanya dapat dinikmati melalui pendengaran dan hanya memiliki unsur bunyi, seperti radio atau rekaman suara. Media audio visual bertujuan untuk memberikan pengaruh dalam menunjang interaksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Peran guru sebagai penyampa pesan dalam bentuk materi, akan lebih mudah menyampaikan materinya kepada siswa sebagai penerima pesan. Selain itu, penggunaan media audio visual juga dapat mendukung terlatihnya kebiasaan dalam penggunaan IPTEK dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, agar wawasan tentang pendidikan menjadi lebih luas (Ikhsan & Humaisi, 2021).

2. Media Visual

Jenis media ini menyampaikan pesan melalui indera penglihatan, sangat bergantung pada kemampuan visual untuk memastikan pesan diterima dengan baik oleh audiens.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan unsur bunyi dan gambar, menyatukan metode yang melibatkan elemen visual dan suara, seperti video dan film. Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan yang disampaikan bisa bersifat verbal atau non-verbal dan dapat diproyeksikan melalui alat seperti film, LCD proyektor, video, dan televisi. Media audio visual merupakan kombinasi antara media audio dan media visual, mengintegrasikan dua unsur, yaitu gambar dan suara, dalam satu penggunaan.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media harus dilakukan dengan cermat dan tepat guna agar dapat digunakan secara optimal. Dengan memilih media yang sesuai, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi bagi para peserta didik.

Menurut Wahid dalam konteks sejarah, media pendidikan memiliki dua fungsi utama yang kini dikenal sebagai media pembelajaran (dalam Wulandari et al., 2023) adalah sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*)

Fungsi AVA adalah memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik. Sebagaimana bahasa pada dasarnya bersifat abstrak, penggunaan alat bantu seperti gambar, model, atau benda konkret oleh guru menjadi penting dalam menyajikan suatu pelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Ini merupakan fungsi pertama dari media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep-konsep yang disampaikan, karena tanpa penggunaan media, penjelasan guru cenderung bersifat sangat abstrak. Dengan memanfaatkan media, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih visual dan terlibat, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam bagi peserta didik.

2. Fungsi Komunikasi

Fungsi ini menghubungkan antara proses pembuatan media (sebagai komunikator atau sumber) dan peran orang yang menerima informasi (membaca, melihat, mendengar), yang dikenal sebagai audience. Audience merupakan orang yang terlibat dalam membaca, melihat, atau mendengar media dalam

suatu komunikasi. Sementara itu, media yang dibuat (dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dsb.) bertindak sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Dalam konteks komunikasi tatap muka, pembicara secara langsung menghadap penerima untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan perantara. Dengan demikian, fungsi ini menjembatani antara proses produksi media dengan peran audience dalam menerima pesan yang disampaikan.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran membantu menjelaskan konsep yang diajarkan, membuat materi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar, memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan efisien, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Menurut Ekayani (2017) media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut :

- a) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui

pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, dan sebagainya.

b) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai kapal laut, pesawat udara, candi, dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau benda kecil.

c) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesetnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah dan lain-lain.

4. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Istilah gamifikasi (*gamification*) dicetuskan pertama kali oleh Nick Pelling pada tahun 2002. Gamifikasi adalah menggunakan elemen-elemen game untuk menyelesaikan masalah selain game yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja sistem yang sedang diselesaikan dengan cara meningkatkan motivasi (Marisa et al., 2022). Menurut Yaniaja et al (2020) gamifikasi merupakan pemanfaatan elemen-elemen game di lingkungan yang bukan berbasis game. Gamifikasi mengacu pada sifat permainan yang berbasis aturan, yang didasarkan pada tujuan pembelajaran. Game serius secara keseluruhan kini dikembangkan

dengan tujuan yang lebih spesifik, bukan sekadar hiburan. Inilah perbedaan antara gamifikasi dan game serius.

Menurut Wijaya Ariyana dan Arifianto (dalam Purnomo, 2020), game merupakan salah satu kebutuhan yang penting namun juga menjadi tantangan besar bagi pengguna komputer. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa untuk menjalankan game dengan lancar dan nyaman, dibutuhkan spesifikasi komputer yang lebih tinggi dibandingkan dengan komputer yang digunakan untuk aktivitas biasa. Sedang game edukasi menurut Indah Purnomo (2020) adalah sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah.

b. Karakteristik Gamifikasi

Menurut Nur (dalam Isnawati, 2021) karakteristik dari gamifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda.

- 3) Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- 4) Penghargaan lebih menekankan kepada kelompok dari pada individu.

c. Langkah – Langkah Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi

Langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Isnawati antara lain:

- 1) Memecahkan materi menjadi bagian-bagian khusus
- 2) Memisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang
- 3) Mencatat skor yang didapat di setiap bagian
- 4) Memberikan balasan (*reward*)
- 5) Membuat jenjang/level di setiap tanggal/waktu
- 6) Membuat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek
- 7) Memberi siswa intensif untuk membagikan dan mengomentari pekerjaan temannya
- 8) Membuat kejutan dengan hadiah maupun bonus
- 9) Mengenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya
- 10) Memberikan siswa fasilitas agar mereka dapat menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.

5. Aplikasi Quizizz

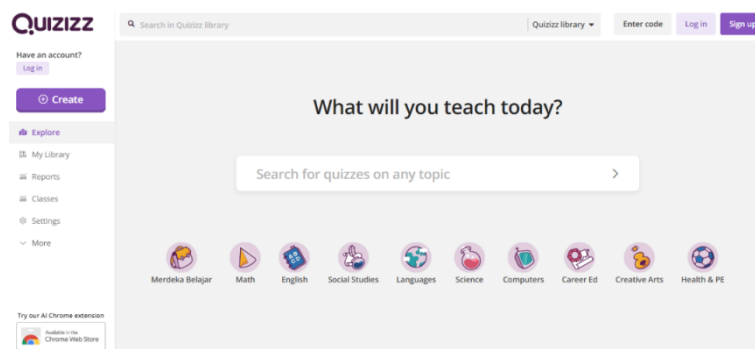
a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah alat berbasis web tool yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Purba (dalam Khotimatul, 2021), *quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Sedangkan Mulyati *et al* (2020) mengemukakan bahwa, game *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.

Aplikasi *quizizz* memiliki beragam fitur yang semakin menarik. Selain menyediakan soal-soal, *quizizz* juga memungkinkan penambahan materi pembelajaran. *Quizizz* digambarkan sebagai alat berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas. Dalam penggunaannya, terdapat pengaturan waktu, penambahan gambar, latar belakang, serta opsi pilihan yang dapat disesuaikan.

b. Fitur Aplikasi Quizizz

Quizizz sering digunakan oleh guru untuk mengadakan kuis secara online. Platform ini populer karena menyediakan banyak fitur yang sangat beragam dan mudah digunakan.



Gambar 1.1 Tampilan Quizizz

Berikut adalah beberapa fitur dan karakteristik utama dari *quizizz*:

1) Kuis Interaktif

Guru dapat membuat kuis interaktif yang menarik dan edukatif untuk muridnya. Platform ini menyediakan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, menjodohkan, dan urutan, yang memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.

2) Pembelajaran Mandiri

Quizizz tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi para siswa. Siswa dapat mengambil kuis *quizizz* secara mandiri, kapanpun dan dimanapun mereka mau. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar secara fleksibel dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Ketika mengikuti kuis *quizizz*, siswa akan melihat pertanyaan dan jawaban di layar perangkat mereka. Mereka dapat menjawab pertanyaan dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan yang tersedia. *Quizizz* juga menyediakan fitur timer

yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis dalam waktu yang ditentukan.

3) Kelas Multi-Pemain

Quizizz menghadirkan cara seru dan interaktif bagi guru untuk mengadakan kuis di kelas. Siswa dapat bermain dengan satu sama lain dalam menyelesaikan kuis dalam waktu yang ditentukan, menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Cara ini mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan fokus, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

4) Penilaian Otomatis

Fitur penilaian otomatis *quizizz* memberikan keuntungan besar bagi guru dan siswa. Setelah menyelesaikan kuis, siswa langsung mendapatkan skor dan umpan balik, memungkinkan mereka untuk mengetahui performa mereka secara instan. Hal ini membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Bagi guru, penilaian otomatis *quizizz* membantu menghemat waktu dan tenaga dalam mengoreksi kuis secara manual. Guru dapat dengan mudah melihat performa seluruh siswa secara real-time, sehingga mereka dapat memberikan arahan dan dukungan yang tepat kepada individu atau kelompok siswa yang membutuhkan.

5) Kustomisasi Konten

Guru dapat mengubah warna tema kuis, mengunggah gambar atau video untuk memperbanyak pertanyaan, dan bahkan menambahkan suara atau musik latar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Dengan fleksibilitas ini, guru dapat mendesain kuis yang sesuai dengan gaya mengajar mereka dan menarik minat siswa. Kuis yang lebih menarik dan personal dapat meningkatkan partisipasi siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

6) Bersifat Kolaboratif

Quizizz tidak hanya bermanfaat untuk penggunaan individu, tetapi juga mendorong kolaborasi antar guru. Dengan fitur berbagi kuis, guru dapat dengan mudah berbagi dan menerima kuis dari rekan-rekan mereka, baik di dalam maupun di luar komunitas *quizizz*. Hal ini memungkinkan pertukaran ide dan memperkaya sumber daya pembelajaran.

7) Integrasi dengan *Google Classroom*

Integrasi *quizizz* dengan *Google Classroom* membawa kemudahan bagi guru untuk membagikan kuis kepada murid. Kuis tersebut dapat diakses langsung oleh murid di platform yang sudah mereka kenal, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

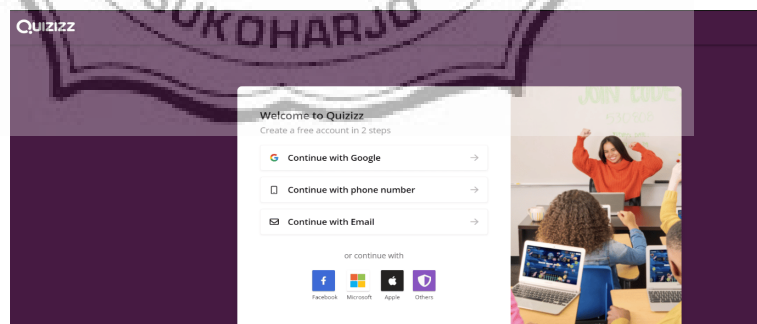
8) Statistik dan Laporan

Guru dapat melihat data statistik tentang performa siswa dalam kuis dan mendapatkan wawasan mengenai area pembelajaran yang perlu ditingkatkan. Dengan informasi ini, guru dapat mengidentifikasi kelemahan siswa dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Data statistik ini memungkinkan guru memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan membantu siswa memahami materi yang sulit, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

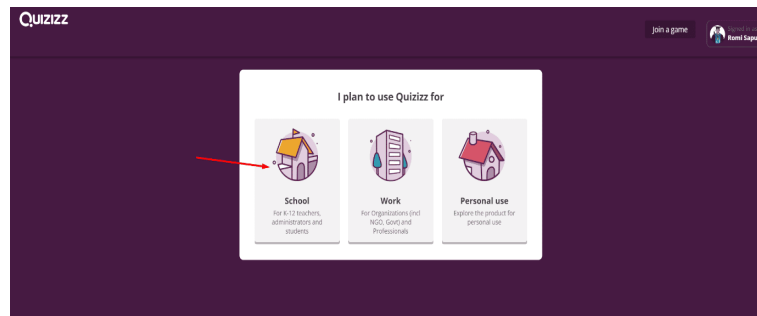
c. Langkah – Langkah Mengakses Aplikasi *Quizizz*

Adapun langkah-langkah dalam mengakses aplikasi *quizizz* sebagai berikut :

- 1) Masuk ke www.quizizz.com. Kemudian klik “Sign Up” untuk membuat akun baru. Selanjutnya pilih login dengan menggunakan akun google melalui “Continue with Google”.



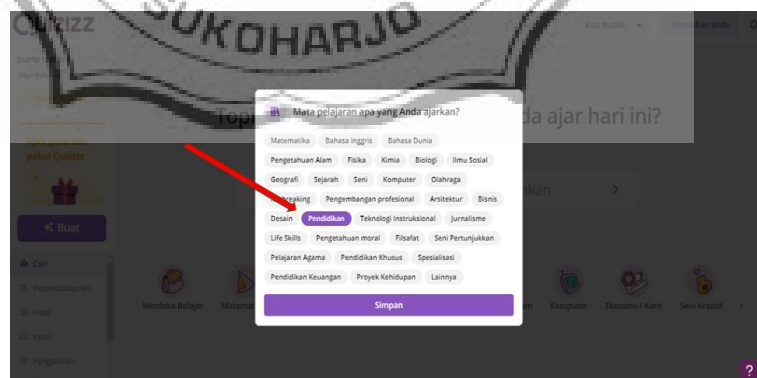
2) Pilih menu “School” dan klik gambar tersebut.



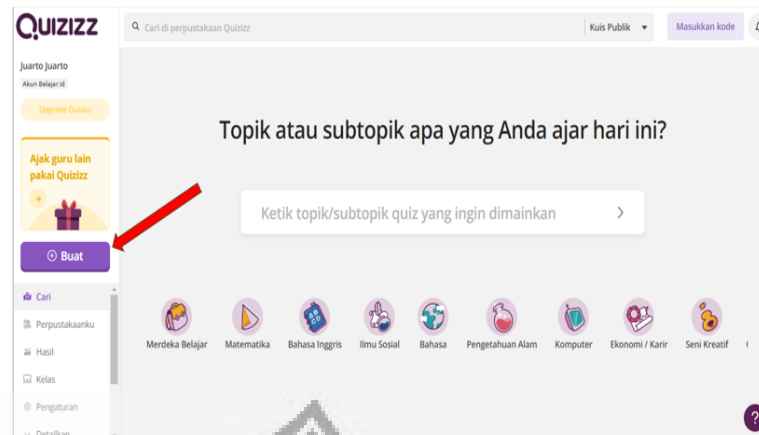
3) Pilih gambar “Teacher”, sebagai penyelenggara kuis (guru) dalam pembelajaran atau pilih gambar “a student” sebagai peserta kuis atau siswa.



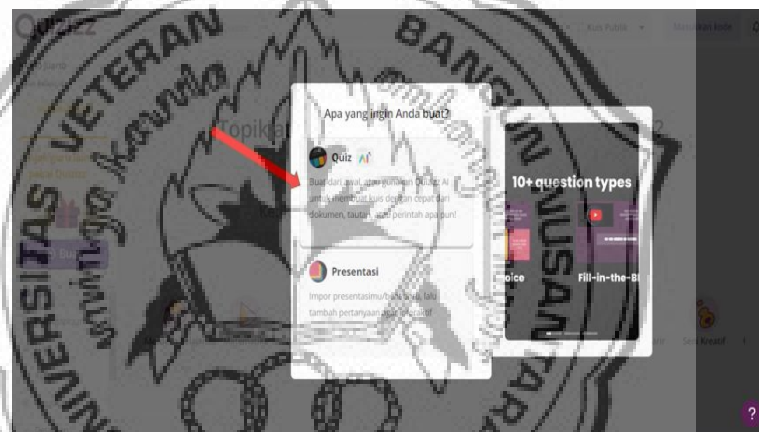
4) Pilih materi pelajaran yang akan kita ajarkan kepada siswa.



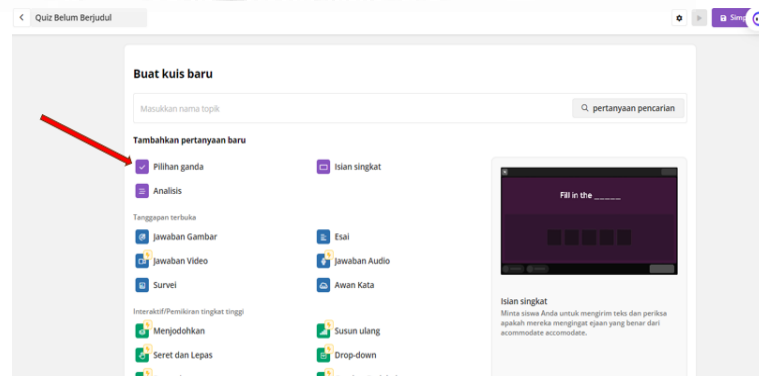
5) Kemudian pilih menu “Buat”



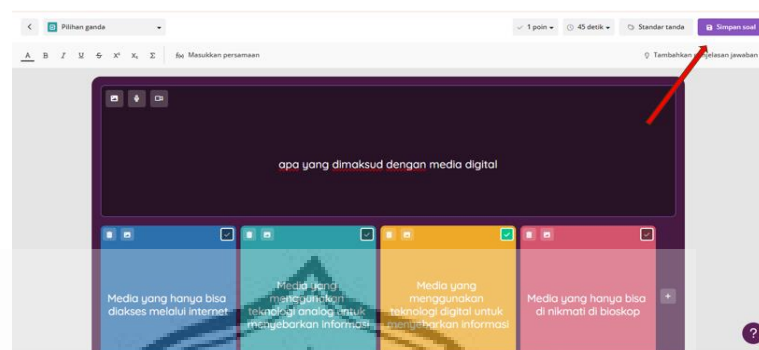
6) Selanjutnya pilih menu “Quiz” untuk membuat quiz.



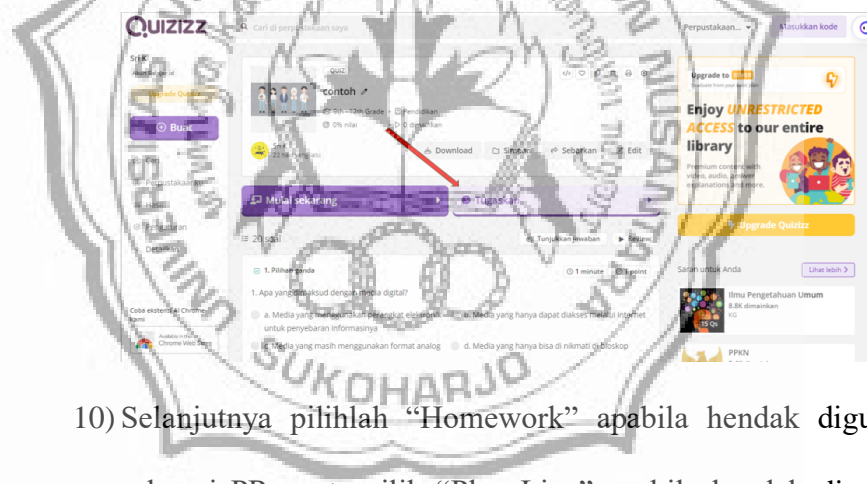
7) Lalu pilih menu “Pilihan Ganda” atau “Multiple Choice” untuk membuat kuis berbentuk pilihan ganda.



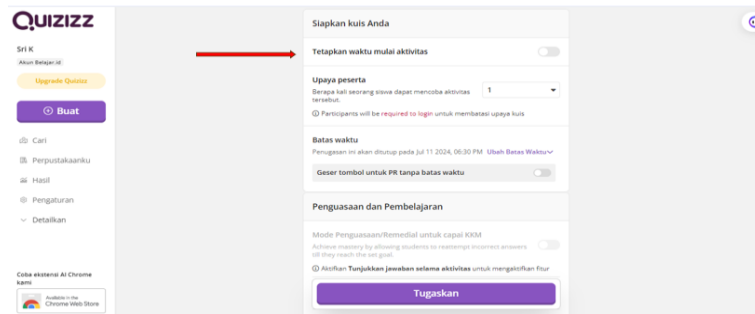
- 8) Selanjutnya membuat kuis serta beri tanda centang pada kolom jawaban yang benar, kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal, lalu klik “Simpan”.



- 9) Setelah menyelesaikan pengisian kuis, tampilan berikutnya klik “Tugaskan”.



- 10) Selanjutnya pilihlah “Homework” apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “Play Live” apabila hendak digunakan sekarang. Setelah itu masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal dan jam), kemudian klik “Tugaskan”.

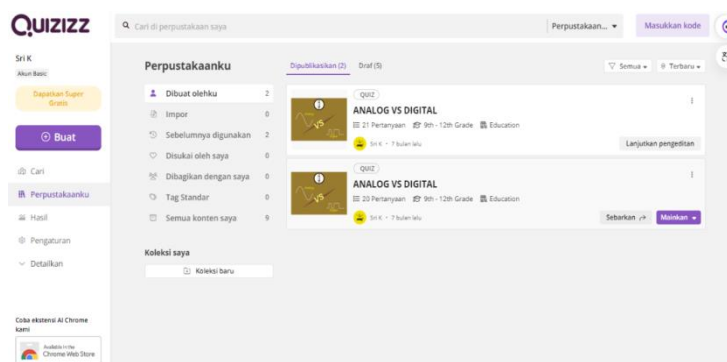


11) Kemudian tampilan berikutnya, yaitu kode yang akan digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.



d. Manfaat Metode Kuis dalam Pembelajaran

Sebagian siswa mungkin tidak menyukai adanya kuis dalam pembelajaran. Kuis dinilai mampu meningkatkan semangat siswa dalam berkompetisi dan bekerja sama. Tidak sampai di sana, ketangkasan siswa juga bisa dilatih dari diadakannya kegiatan kuis.



Gambar 1.2 Tampilan Latihan Materi

Berikut ini adalah manfaat kuis dalam pembelajaran bagi siswa :

1) Melatih siswa untuk mampu berpikir cepat

Kemampuan berpikir cepat sangat penting bagi siswa. Keterampilan ini akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan kuis, siswa ditempatkan dalam situasi yang menuntut mereka untuk menyelesaikan masalah dengan cepat. Kemampuan berpikir cepat dapat dilatih melalui metode kuis dalam proses pembelajaran.

2) Mengembangkan kepercayaan diri siswa

Manfaat lain dari kuis adalah dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Rasa percaya diri sangat penting, terutama dalam pengambilan keputusan. Melalui kuis, siswa akan dilatih untuk lebih percaya diri dalam membuat keputusan, terutama saat menjawab pertanyaan.

3) Membuat siswa lebih aktif

Melaksanakan kuis dapat membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Ini terjadi karena siswa tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan kuis yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan adanya kegiatan kuis.

4) Menambah daya tarik pembelajaran

Guru membuat siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dengan mengadakan kuis. Guru tidak hanya berdiri di depan kelas dan memberikan ceramah, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan kuis. Metode kuis membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa tidak hanya duduk dan memperhatikan papan tulis.

5) Melatih siswa berkompetisi secara sehat

Sudah sewajarnya siswa berkompetisi, baik di dalam maupun di luar kelas. Salah satu bentuk kompetisi yang bisa diikuti oleh siswa adalah kuis. Dalam kuis, siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai tertinggi. Tentu saja, kompetisi ini berlangsung secara sehat.

Berdasarkan manfaat metode kuis dalam pembelajaran menggunakan *quizizz*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuis interaktif sebagai latihan pertanyaan-pertanyaan materi yang telah disampaikan sebelumnya, karena dengan menggunakan kuis pertanyaan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dikelas yang akan lebih tertarik dengan menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Adapun dalam penggunaan *quizizz* terdapat kelebihan, yaitu :

- 1) Memudahkan bagi guru atau pendidik dalam pembuatan soal
- 2) Munculnya poin, ranking atau peringkat ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar
- 3) Jika siswa menjawab soal dengan salah, maka akan muncul jawaban yang benar untuk koreksi mandiri bagi siswa
- 4) Ketika telah menyelesaikan kuis pada sesi terakhir atau penutup sebelumnya akan muncul tampilan review question untuk mencermati kembali jawaban yang telah dipilih
- 5) Saat mengerjakan kuis setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda, sehingga meminimalisir kecurangan

Sedangkan kekurangan penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah atau gangguan
- 2) Saat pengerjaan kuis siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan mudah untuk mencari jawaban
- 3) Dalam permasalahan waktu siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas memiliki kemungkinan penurunan peringkat dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat
- 4) Akan menjadi kendala bila siswa terlambat bergabung

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan *quizizz* tersebut dapat di simpulkan bahwa dalam penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran sangat menyenangkan, nyata, efektif, dan efisien. Namun juga memiliki kekurangannya seperti, internet yang bermasalah, tidak bisa merevisi jawaban, dan lainnya.

6. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Salsabila *et al.*, 2020), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar setipa akhir pembelajaran. Berdasarkan teori *Taxonomy Bloom*, yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom, mengklasifikasikan bahwa pengukuran hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan tiga acuan yang menjadi pemahaman dan penguasaan teknik guru dalam menilai hasil belajar siswa. Tiga acuan tersebut meliputi sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir siswa, seperti mengingat, memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah ini menekankan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan perkembangan sikap, nilai, dan emosi siswa. Ranah ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter dan kepribadian positif dalam diri siswa.

- 3) Ranah psikomotorik berfokus pada pengembangan keterampilan motorik halus dan kasar siswa. Ranah ini menekankan pada kemampuan siswa untuk melakukan tindakan fisik dengan tepat dan terkoordinasi.

Perubahan kemampuan siswa dalam ketiga ranah ini dapat diukur melalui berbagai metode penilaian, seperti tes tertulis, observasi, dan penilaian kinerja. Dengan memahami *Taxonomy Bloom*, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih komprehensif dan efektif, serta membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka secara optimal.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah meneliti tentang pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti akan memaparkan mengenai penelitian sebelumnya.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang sejenis berkaitan dengan penggunaan *quizizz*.

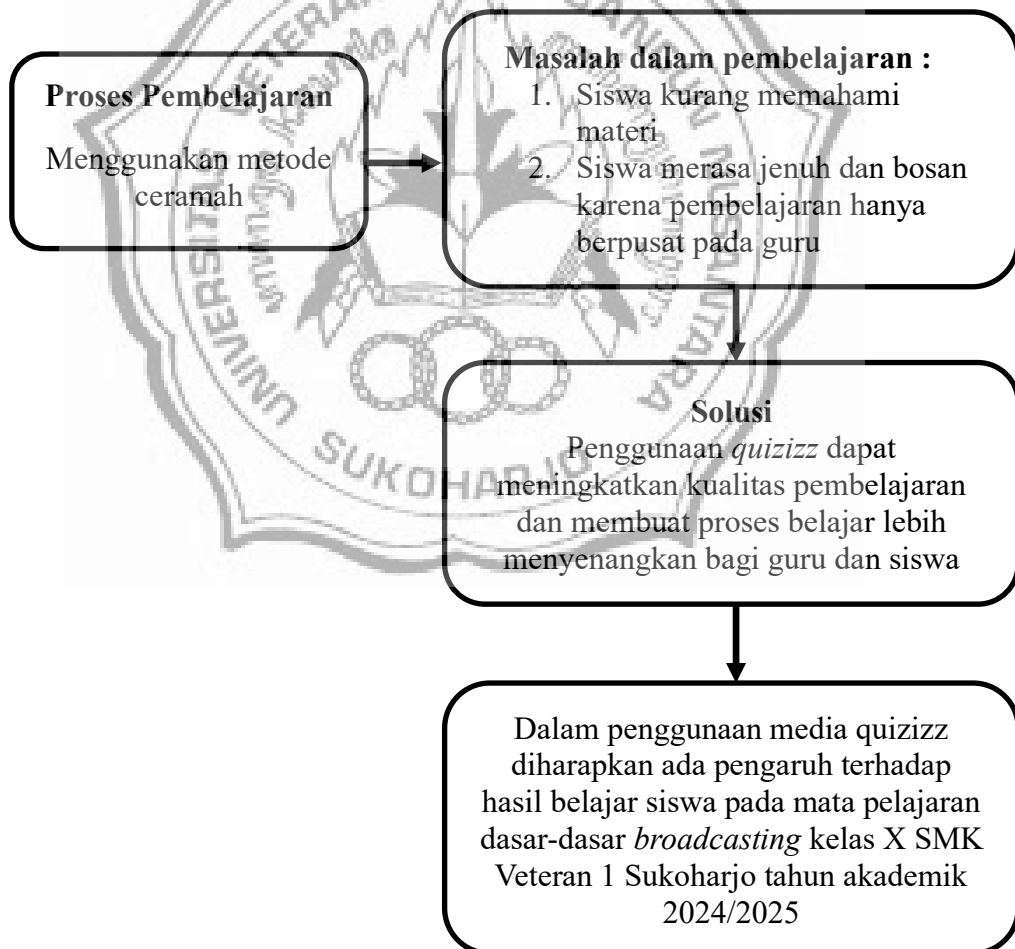
1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Al Mawaddah *et al.*, pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui daring di Sekolah Dasar.

2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Maharani *et al.*, pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini memperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Annisa & Erwin pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz* dan kelas kontrol yang menggunakan video pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran aktif didasarkan pada berbagai metode pembelajaran aktif yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Ini memungkinkan siswa merasa nyaman dan siap untuk menerima pelajaran. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah penggunaan teknologi informasi sebagai alat pembelajaran modern. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *quizizz*. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat di butuhkan oleh guru untuk mendapatkan perhatian siswa. Media pembelajaran *quizizz* dapat menjadi solusi dan upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media *quizizz* saat pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih bersemangat belajar dan mencoba hal baru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan *quizizz* diharapkan dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya *quizizz* belajar menjadi menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan dan jenuh, karena dengan adanya *quizizz* dapat membantu guru untuk mengetahui materi yang belum dikuasai siswa dan dapat mengukur peningkatan kompetensi siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema kerangka pemikiran berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran, maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan : bahwa ada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Veteran 1 Sukoharjo tahun akademik 2024/2025.

