

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Hasil Belajar Siswa

A. Hasil Belajar

Dalam pembelajaran sehari-hari hal ini tidak terlepas dari sudut pandang keagamaan. Seperti yang disebutkan dalam alqur'an dan hadist dibawah ini.

Al-Insyirah ayat 7-8

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٧﴾

Artinya: Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Al-Insyirah [94]: 7-8) (Andi, Heri et al 2014).

Berdasarkan arti surat diatas dijelaskan bahwa, bagaimana seharusnya perilaku orang-orang Muslim di tempat kerja, sehingga mereka diingatkan untuk bekerja dengan keras dan sungguh-sungguh. Sama seperti dalam pembelajaran. Sesudah selesai suatu ulangan pelajaran, mereka diharapkan untuk menghadapi ulangan berikutnya dengan penuh kesungguhan demi Allah SWT. Hal ini juga menunjukkan bahwa ayat ini mengisyaratkan larangan dalam Islam bagi umat Muslim untuk bersikap malas dan menghabiskan waktu dengan sia-sia.

Hadist Riwayat Bukhari berbunyi:

مَا أَكَلَ أَحَدٌ طَعَامًا قَطُّ خَيْرًا مِنْ أَنْ يَأْكُلَ مِنْ عَمَلٍ يَدِهِ ، وَإِنَّ نَبِيَّ اللَّهِ دَاوُدَ عَلَيْهِ السَّلَامُ كَانَ يَأْكُلُ مِنْ عَمَلٍ يَدِهِ

Artinya: “Tidak ada seseorang yang memakan satu makanan pun yang lebih baik dari makanan hasil usaha tangannya (bekerja) sendiri. Dan sesungguhnya Nabi Allah Daud as. memakan makanan dari hasil usahanya sendiri.” (HR. Bukhari) (Royani et al., 2023).

Berdasarkan arti hadis di atas dijelaskan bahwa penting bagi kita untuk mengerjakan sesuatu dengan hasil usaha sendiri. Karena akan lebih baik hasil yang kita dapatkan dari hasil usaha sendiri. Sama seperti belajar, akan lebih baik hasil belajar tersebut jika kita mendapatkannya dari usaha sendiri.

Belajar adalah perubahan gerak-gerik pada hasil pengalaman (Huda et al., 2023). Menurut Skinner (dalam Auliya, 2018), belajar yaitu proses adaptasi atau tindakan progresif disesuaikan untuk membentuk pembelajaran. Winkel berpendapat, belajar yaitu aktivitas mental/psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang pada gilirannya menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap nilai (Festiawan, 2020). Serta Ormod (2020) belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan jangka panjang dalam cara kita merepresentasikan informasi atau asosiasi, yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang kita alami (Suralaga, 2021). Berdasarkan adanya pendapat mengenai pengertian belajar sebelumnya, bisa disimpulkan dengan belajar adalah suatu proses adanya berubahnya sikap pada seseorang yang mengalami interaksi terhadap lingkungannya.

Secara umum belajar juga terbagi menjadi 2 yaitu secara formal, dan informal. Belajar formal sendiri merupakan belajar akademik, yang mana dapat terjadi disekolah, universitas serta di tempat akademik lainnya. Sedangkan belajar informal yaitu belajar berdasarkan kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah pembelajaran yang kita temukan dalam keluarga atau lingkungan sekitar kita. Kegiatan belajar ini dapat dilakukan baik belajar formal maupun informal.

Hasil belajar adalah bagian paling terakhir pada proses pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah perubahan mendasar dalam perilaku seseorang, termasuk keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik, setelah proses pengajaran dan pembelajaran tertentu (Yandi et al., 2023).

Sedangkan menurut (Sunarti Rahman, 2021) hasil pembelajaran merupakan hasil yang diperoleh oleh individu dalam meningkatkan keterampilan mereka melalui pengamatan kognitif dan emosional, yang terlihat secara langsung maupun tidak langsung. Hasil pembelajaran mengacu pada hasil yang diperoleh oleh seorang individu dalam meningkatkan keterampilan mereka berdasarkan pengamatan kognitif dan emosional, yang diamati baik secara langsung ataupun tidak langsung. Keterampilan yang didapatkan dengan proses kognitif dan emosional yang diamati melalui pengamatan langsung mengarah pada hasil pembelajaran.

Sehingga proses pembelajaran berpengaruh besar untuk bisa dapat hasil belajar yang memuaskan. Dalam proses belajar mengajar, pasti terjadi kesulitan yang dialami siswa baik berupa hal kecil atau hal besar. Hal ini tidak terlepas dengan adanya tantangan yang akan dihadapi siswa dalam belajar, yang bisa membuat hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Sehingga penting agar mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Adapun menurut (Damayanti, 2022) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang bisa terdiri menjadi 3 macam, yaitu faktor internal atau faktor dari dalam,, terdapat beberapa aspek yang memengaruhi pembelajaran siswa, yaitu kondisi jasmani dan rohani mereka, yang mencakup keadaan fisik dan mental. Selain itu, faktor eksternal juga berperan penting, yang berasal dari lingkungan sekitar siswa. Tak kalah pentingnya, pendekatan belajar menjadi faktor kunci, di mana siswa menggunakan berbagai strategi dan metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terkait materi yang dipelajari.

Sedangkan menurut (Sunarti Rahman, 2021) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar mencakup elemen-elemen yang berasal dari diri siswa maupun dari lingkungan eksternal mereka. Kedua faktor ini sangat membantu guru dalam memahami hasil belajar siswa, yang diukur melalui tes.

B. Indikator Hasil Belajar

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain menyatakan terdapat beberapa indikator keberhasilan belajar, antara lain: (1) kemampuan serap peserta didik pada materi ajaran yang diharapkan mencapai prestasi tinggi, dengan cara individual ataupun dalam kelompok, dan (2) pencapaian perilaku yang ditetapkan pada tujuan instruksional khusus (TIK) oleh siswa, yang juga dapat dilihat dari kedua aspek tersebut, baik secara individu maupun kelompok (Sunarti Rahman, 2021). Menurut Moore (dalam Fauhah & Rosy, 2020) terdapat tiga ranah dalam indikator hasil belajar. Yang pertama adalah ranah kognitif, yang mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, serta evaluasi. Selanjutnya, ranah efektif melibatkan proses penerimaan, respons, dan penentuan nilai. Terakhir, ranah psikomotorik mencakup *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif	
	a. Ingatan Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1.1. Bisa menyebutkan 1.2. Bisa menunjuk kembali 2.1. Bisa menjelaskan
	b. Pemahaman (<i>comprehension</i>)	2.2. Bisa mendefinisikan menggunakan kata-kata sendiri
	c. Penerapan (<i>application</i>)	3.1. Bisa memberi contoh 3.2. Bisa menggunakan dengan tepat
	d. Analisis (<i>analysis</i>)	4.1. Bisa menguraikan 4.2. Bisa mengklasifikasikan/ memilah
	e. Menciptakan, membangun (<i>synthesis</i>)	5.1. Mampu mengaitkan berbagai materi menjadi suatu kesatuan baru

	f. Evaluasi (<i>evaluation</i>)	5.2 Mampu menarik kesimpulan 5.3 Mampu menggeneralisasi, yaitu menyusun prinsip umum 6.1 Mampu melakukan penilaian 6.2 Mampu menjelaskan serta menafsirkan 6.3 Mampu menyimpulkan
2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (<i>receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap menghargai (<i>apresiasi</i>) d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>) e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)	1.1 Menunjukkan sikap terbuka dan menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak dengan 2.1 Menunjukkan kesediaan untuk berpartisipasi dan terlibat 2.2 Menunjukkan kesiapsiagaan untuk memanfaatkan kesempatan 3.1 Merasakan hal-hal penting serta bermanfaat 3.2 Merasakan keindahan serta keharmonisan 3.3 Merasa kagum 4.1 Mengakui 4.2 Menolak atau tidak mengakui 5.1 Menghilangkan sesuatu 5.2 Menginternalisasikan padadiri serta perilaku sehari-hari

3.	Ranah Kognitif a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi Verbal dan non-verbal	1.1Kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan mata telinga, kaki, dan anggota tubuh lainnya. 1.2Keterampilan dalam melafalkan atau mengucapkan kata-kata dengan fasih. 1.3Kemampuan dalam membuat ekspresi wajah dan gerakan tubuh.
----	---	--

Sumber : (Gustari, 2021)

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu, kognitif, efektif, serta psikomotorik.

2.1.2 Model Pembelajaran Tipe STAD dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan melakukan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar (Amalia et al, 2023). Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar dengan mengorganisir tim-tim kecil yang terdiri dari berbagai anggota yang bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan tantangan dalam mencapai tujuan bersama (Rifa'i et al, 2022). Sedangkan menurut (Ayuni et al., 2024) Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah strategi dalam proses belajar mengajar yang melibatkan sejumlah kecil siswa untuk bekerja sama. Dengan kolaborasi ini, diharapkan dapat memaksimalkan kondisi belajar demi mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Menurut penjelasan ini, model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar dengan pusat belajarnya yaitu siswa dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dengan anggota berbeda-beda dan tujuannya adalah untuk belajar serta bekerja sama secara bersama-sama tanpa memandang perbedaan untuk mencapai tujuan bersama.

Adapun tujuan model pembelajaran kooperatif menurut (Firdaus, 2022) adalah:

1. Hasil belajar

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif adalah kemampuannya untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran kooperatif tidak hanya mengubah hasil belajar siswa tetapi juga mendorong kelompok untuk bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok yang berbeda.

2. Menghargai perbedaan individu

Perbedaan individu juga dianggap sebagai tujuan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar mengenali perbedaan individu sebagai bagian dari tujuannya. Di dalam model ini dapat mengakomodasi perbedaan antara individu berdasarkan suku, adat istiadat, kelas sosial, dan kecerdasan. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa agar saling menghormati serta bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok tanpa memperhatikan perbedaan.

3. Peningkatan keterampilan sosial

Keterampilan sosial dipelajari melalui kerja tim dan kerjasama antar siswa. Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar tercapainya tujuan yang kompleks. Selain mencapai hasil belajar yang optimal, tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa dapat tercipta melalui saling peduli dengan lainnya serta melatih keterampilan kolaborasi dalam tim.

Selain mempunyai satu tujuan utama, model pembelajaran kooperatif juga memiliki kemampuan untuk membedakan mereka dari model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran kooperatif menurut hayati dalam pembahasan (Firdaus, M. ,2022) model pembelajaran kolaboratif memiliki 4 karakteristik utama yaitu:

1. Pembentukan kelompok dilakukan dengan menggunakan kemampuan seragam tertutup.
2. Setiap kelompok diharapkan memiliki sejumlah besar anggota.
3. Siswa diberitahu tentang pembelajaran kolaboratif sehingga mereka dapat menyelesaikan materi studi.
4. Evaluasi hasil harus diprioritaskan untuk kelompok daripada secara individual.

Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif memperkirakan perbedaan individu dan struktur pembentukan kelompok yang seimbang. Sehingga setiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan gambaran pembelajaran yang baik serta mudah untuk guru dengan memulai proses belajar mengajar dengan pendekatan kooperatif (Suparsawan, 2021). STAD merupakan bagian model belajar kooperatif dengan memfokuskan pada proses keaktifan serta interaksi antara siswa, dengan tujuan menciptakan saling motivasi dan pemahaman antara siswa terhadap materi pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar (Islamiyah, 2024).

Menurut (Nisa et al, 2023) Guru yang memakai model STAD, melihat pada belajar kelompok, menyampaikan informasi akademik baru pada siswa setiap minggu dengan memakai presentasi verbal/teks. Siswa di dalam satu kelas tertentu dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang. Setiap kelompok harus memiliki keanekaragaman, mencakup laki-laki dan perempuan, serta berasal dari berbagai suku.

Selain itu, kelompok tersebut juga harus mencerminkan variasi kemampuan, meliputi siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tujuan dari kelompok heterogen ini adalah untuk mengajarkan siswa memahami perbedaan. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai konsep utama yaitu saling memotivasi, menstimulasi dan mendukung agar memperhatikan materi yang disampaikan guru, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal.

1) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Tipe STAD

Dalam menggunakan model pembelajaran tipe STAD terdapat adanya tahapan ataupun langkah-langkahnya. Menurut (Nisa et al, 2023) langkah-langkah model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*), yaitu:

- i. Membuat kelompok yang terdiri dari empat orang dengan komposisi yang heterogen, mempertimbangkan prestasi, jenis kelamin, suku, dan faktor lainnya.
- ii. Guru akan menyampaikan materi pelajaran.
- iii. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok agar diselesaikan oleh anggotanya. Para anggota yang sudah paham mengenai materinya diharapkan untuk membantu terhadap yang lainnya hingga semua orang dalam kelompok tersebut memahami dengan baik.
- iv. Guru mengajukan kuis ataupun pertanyaan kepada semua siswa.
- v. Dilakukan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa.
- vi. Mengakhiri dengan kesimpulan.

Sedangkan menurut (Ernawita, 2017) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu:

Fase 1. Menyampaikan tujuan serta memotivasi siswa. Pada tahap ini, guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar.

Fase 2. Menyajikan informasi. Guru memperkenalkan petunjuk baru pada siswa melalui demonstrasi ataupun tulisan yang relevan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Fase 3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar dan membantu mereka agar transisi antar kelompok dapat berlangsung dengan efisien.

Fase 4. Membimbing kelompok dalam proses belajar. Di tahap ini, Guru memberikan bimbingan kepada kelompok belajar sambil mereka menyelesaikan tugas yang diberikan, memastikan proses berjalan lancar dan efektif.

Fase 5. Evaluasi. Guru melakukan evaluasi bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sehubungan dengan materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok kemudian diberikan kesempatan agar menyampaikan hasil kerja mereka.

Fase 6. Memberikan penghargaan. Guru mencari cara agar memberikan penghargaan atas usaha dan pencapaian baik individu maupun kelompok, sebagai bentuk pengakuan terhadap kerja keras mereka.

2) Karakteristik Model Pembelajaran Tipe STAD

Dalam menggunakan model pembelajaran tipe STAD terdapat karakteristik tersendiri. Menurut (Wulandari, 2022) pembelajaran tipe STAD terdapat karakteristik yaitu:

- i. Belajar dengan kelompok. Dimungkinkan bagi setiap anggota tim untuk memperoleh pengetahuan dari semua siswa. Semua tim perlu bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Keberhasilan tim adalah faktor kunci dalam menentukan kesuksesan belajar. Semua kelompok heterogen. Pastikan semua anggota berkontribusi pada keberhasilan grup.

- ii. Berdasarkan manajemen kooperatif. Empat imigsi terpenting dalam manajemen kolaboratif meliputi fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi implementasi, dan fungsi kontrol..
- iii. Keterampilan kooperatif. Keterampilan kerja sama melibatkan berpartisipasi dalam kegiatan dan menunjukkan kemauan untuk bekerja bersama.

3) Kelebihan dan Kekurangan Tipe STAD

Menurut (Wulandari, 2022) pembelajaran tipe STAD mempunyai kelebihan serta kekurangan yaitu :

Kelebihan model pembelajaran STAD adalah :

- i. Para siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dengan mengedepankan norma-norma kelompok.
- ii. Para siswa saling membantu dan saling memotivasi satu sama lain untuk mencapai keberhasilan bersama.
- iii. Selain itu, siswa juga secara aktif mengajarkan teman sebaya agar meningkatnya kesuksesan kelompok.
- iv. Interaksi antara siswa semakin berkembang seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat.

Kekurangan model pembelajaran STAD yaitu:

- i. Terdapat siswa yang kurang paham akan perlakuan yang diberikan.
- ii. Memerlukan waktu agar siswa mencapai tujuan kurikulum.
- iii. Memerlukan waktu pada guru saat menerapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- iv. Tidak semua guru bisa melakukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- v. Memaksa siswa agar mau bekerja sama.

b. Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz adalah aplikasi bermain dengan konsep belajar dengan sifatnya naratif serta fleksibel, serta bisa digunakan untuk sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga dipakai dalam media evaluasi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan (Nagara, 2023). *Quizizz* adalah media yang dapat dipakai pada kuis multipemain interaktif yang bisa digunakan dengan berbagai perangkat yaitu, komputer, laptop, smartphone maupun tablet (Maya, 2024).

Sedangkan menurut (Rismatio, 2024) *quizizz* merupakan aplikasi mengenai kuis yang aktif serta dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa akan ketertarikan karena mencoba cara kuis terbaru yang tidak hanya menggunakan kertas serta pulpen mengenai soal-soal yang terdapat pada aplikasi baik yang disampaikan secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan adanya pengertian diatas maka disimpulkan bahwa *quizizz* merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang berfungsi untuk evaluasi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga evaluasi siswa dapat menjadi aktif. Adanya aplikasi ini dipengaruhi oleh perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran terus berkembang dari dahulu hingga sekarang.

Perkembangan ICT (*Information and Communication of Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) membantu promosi media, dan berbagai bentuk komunikasi digital telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil pendidikan. Kemajuan media pendukung TIK, dengan banyaknya bentuk-bentuk aplikasi baru yang bermunculan untuk membantu meningkatkan kualitas pengalaman belajar. *Quizizz* adalah media yang cocok dalam pembelajaran menggunakan ICT. Siswa dapat memanfaatkan *quizizz* sebagai alat bantu pengajaran atau alat penilaian pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, berkat fitur media pembelajaran berbasis TIK yang fleksibel dan deskriptif.

Siswa tertarik dan bahagia saat aplikasi ini digunakan. Ada tampilan fitur yang menarik, karena penggunaan hasil pembelajaran dalam aplikasi kuis dapat dilihat secara langsung oleh siswa dalam bentuk skor dan peringkat setelah menggunakan aplikasi tersebut, serta guru memiliki nilai ulasan (Kurniawan, 2022). Siswa dapat dengan mudah berbagi informasi dan memperdalam pemahaman terhadap materi dengan mengaksesnya kapan saja melalui media *quizizz*.

Menurut (Salsabila et al., 2020) permainan *quizizz* bisa membantu mendukung motivasi pada belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar. Dalam aplikasi *quizizz* terdapat fitur-fitur untuk memudahkan proses belajar mengajar pada guru serta siswa. Fitur-fitur dalam media *quizizz* tidak sekedar menyajikan materi, namun bisa berperan untuk media penilaian yang inovatif pada proses pembelajaran. Menurut (Pusparani, 2020) berbagai fitur yang terdapat dalam media *quizizz* diantaranya:

1. *Student-Paced*, pertanyaan kuis muncul di layar masing-masing siswa, memungkinkan siswa menjawab pertanyaan sesuai kecepatan mereka sendiri.
2. *Quizizz* tersedia pada banyak perangkat serta dapat diakses dari laptop, smartphone, tablet serta media lainnya.
3. Adanya bank yang berisi soal-soal kuis yang disajikan pada media *quizizz*.
4. *Quiz Editor*, memudahkan pengguna aplikasi untuk mengupload gambar, video, audio dalam kuis yang disusun dan mudah untuk mendapatkan soal kuis dari bank soal.
5. *Quiz Report*, fitur ini menampilkan hasil jawaban kuis. Laporan asil kuis menganalisis soal, menampilkannya secara detail, dan dapat dengan mudah dikirim atau diunduh langsung. Fitur ini memungkinkan kita untuk melihat peringkat siswa dalam game.

6. *Quiz Customization*, konsumen dapat menggunakan kuis sesuai dengan tingkat kompetisinya dan mengurus kelajuan kuis serta faktor lainnya.

Banyaknya fitur pada aplikasi *quizizz* menunjukkan bahwa *quizizz* adalah media yang dapat memberikan bantuan pada guru dan siswa dalam mempercepat proses pembelajaran. Proses pembuatan kuis memudahkan guru menganalisis pertanyaan siswa dan hasil kuis untuk penilaian pembelajaran yang efektif dan efisien. *Quizizz* juga merupakan salah satu aplikasi belajar yang memiliki keunggulan sebagai aplikasi berbasis permainan. Kelebihan ini membuat siswa yang menggunakan aplikasi ini terlibat dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif.

1) Kelebihan dan Kekurangan aplikasi *quizizz*

Kelebihan aplikasi *quizizz* menurut (Salsabila et al., 2020) yaitu:

- a) Bagi guru atau pendidik, mempermudah saat menciptakan soal.
- b) Ketika siswa memberikan jawaban yang tepat pada soal atau kuis, mereka akan segera melihat berapa poin yang berhasil mereka peroleh untuk setiap soal tersebut, serta memiliki ranking ataupun peringkat saat mengerjakannya.
- c) Jika siswa menjawab salah pada kuis, lalu akan terlihat jawaban yang benar, hal ini membantu memeriksa mandiri bagi siswa.
- d) Setelah menyelesaikan kuis, di bagian akhir akan ditampilkan ulasan soal untuk membantu siswa meninjau kembali jawaban yang telah mereka pilih.
- e) Dengan menggunakan sistem acak kuis, setiap siswa menerima soal yang berbeda, sehingga hal ini dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kecurangan.

Kekurangan aplikasi *quizizz* yaitu:

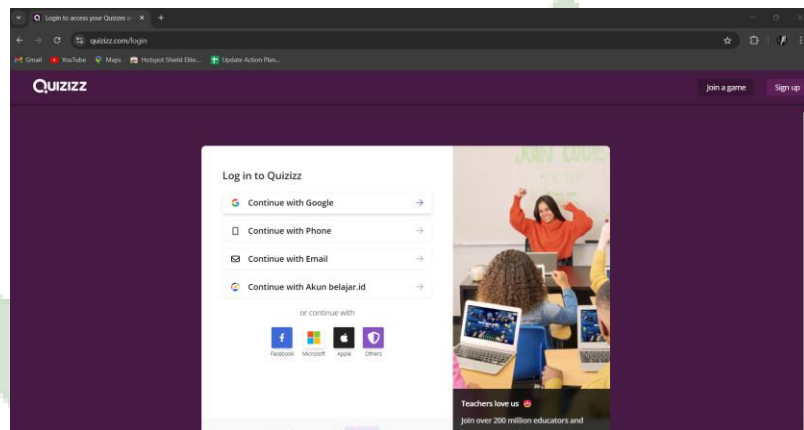
- a) Jaringan atau koneksi internet yang tidak stabil sering kali menjadi kendala.

- b) Selama mengerjakan, siswa memiliki opsi untuk membuka tab baru, yang memungkinkan mereka untuk mencari jawaban dengan lebih mudah menggunakan sumber lain.
- c) Peringkat siswa dapat berubah akibat kurangnya manajemen waktu yang efektif.
- d) Jika siswa bergabung terlambat, ada kemungkinan mereka akan mengalami kesulitan..

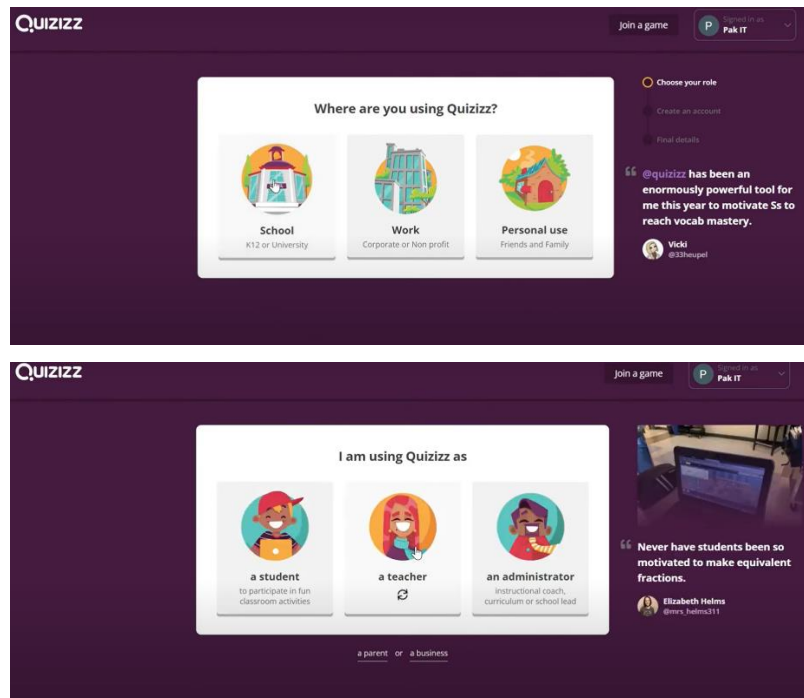
2) Cara menggunakan aplikasi Quizizz

Cara menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai guru adalah:

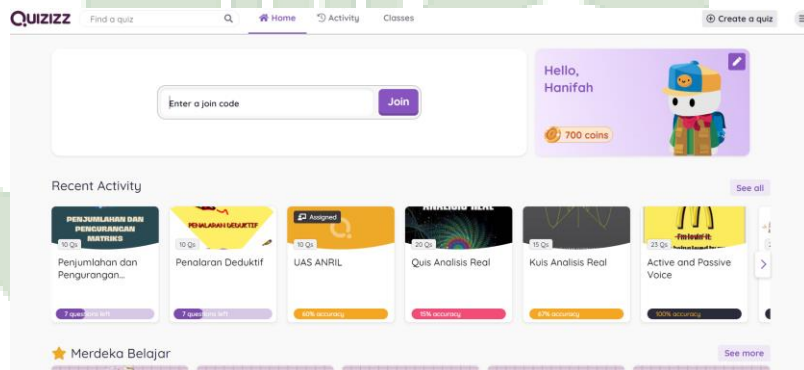
- a) Masuk ke www.quizizz.com atau menginstal aplikasinya langsung. Aplikasi ini banyak menyarankan cara untuk membuat akun, oleh karena itu kita bisa memilih salah satunya contohnya: continue with google. Kemudian klik log in.



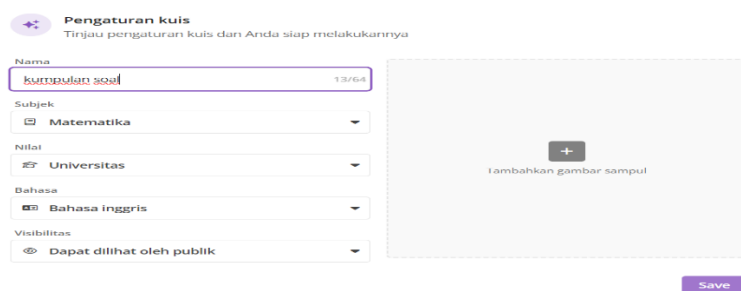
- b) Kemudian, kita bisa memilih untuk sekolah, kerja, dan personal. Kita bisa memilih sekolah lalu dilayar selanjutnya Klik pada tulisan "*Teacher*" untuk masuk sebagai pengajar. Di bagian ini, guru dapat mengisi identitas diri yang terdiri dari *username*, email, dan *password*.



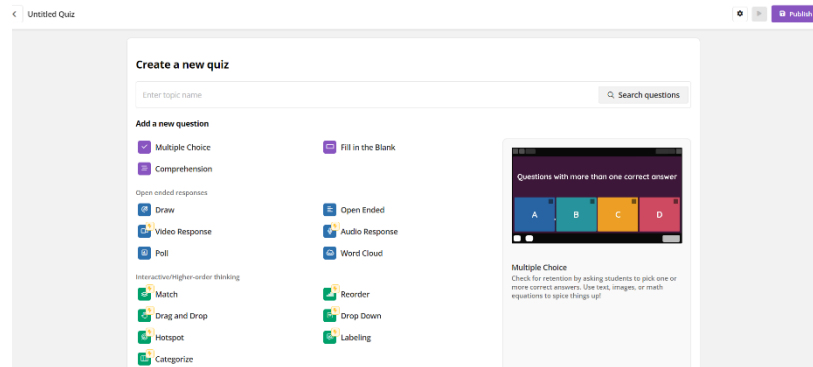
- c) Setelah dinyatakan terdapat tulisan "masuk", guru dapat membuat kuis dengan memilih opsi "create a quiz".



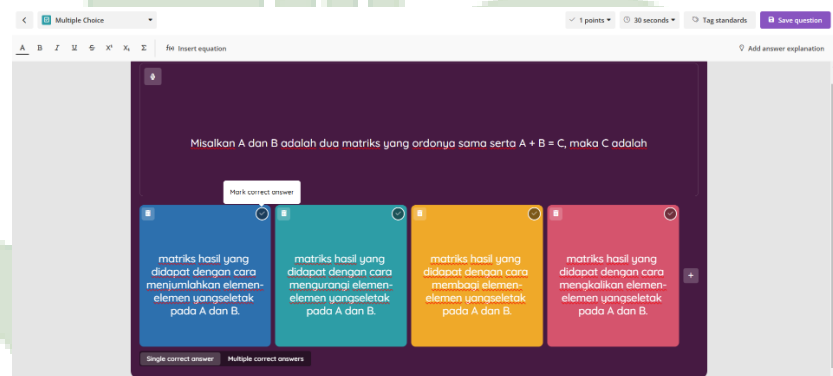
- d) Kemudian terdapat bacaan *Lets Create a Quiz*. Guru bisa membuat nama kuis, contoh seperti: kumpulan soal. Kemudian klik save.



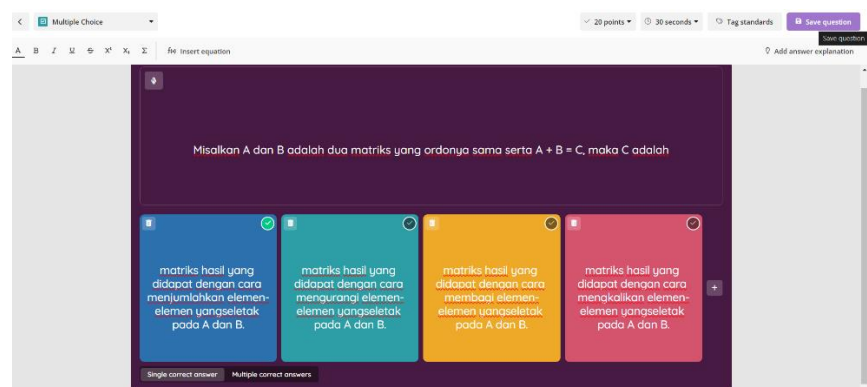
- e) Selanjutnya, akan muncul tampilan baru. Anda dapat mengklik opsi "create a new quiz".



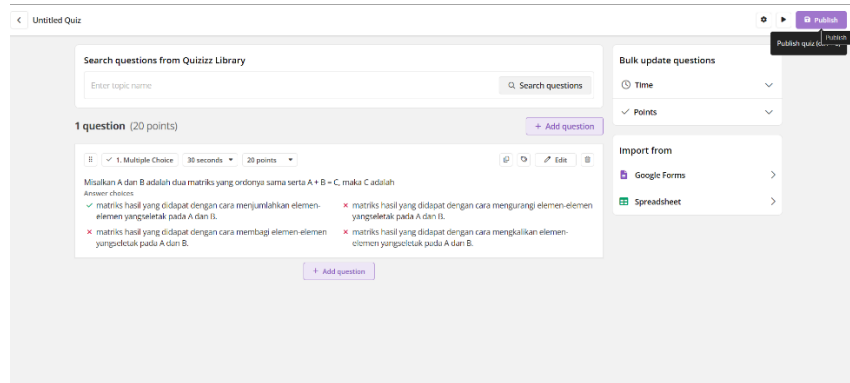
- f) Silakan tuliskan pertanyaan pada kolom yang disediakan, yaitu "Write Question Here". Selanjutnya, masukkan opsi jawaban untuk pertanyaan tersebut pada kolom "Answer option 1", "Answer option 2", dan seterusnya, jika Anda menggunakan format pilihan ganda.



- g) Jawaban yang benar ditandai dengan tanda centang.
- h) Kemudian guru dapat mengatur durasi mengerjakan dalam setiap soal. Klik save.



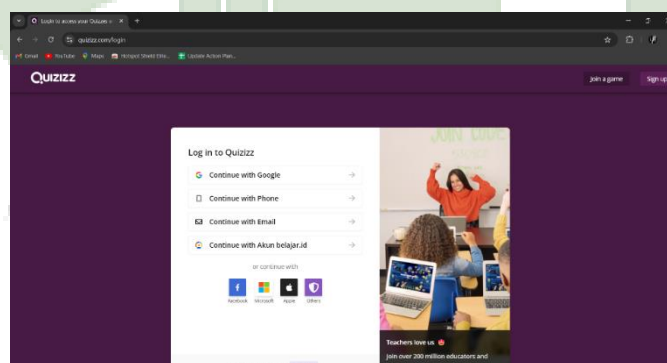
- i) Setelah selesai mengisi kuis, guru dapat menekan tombol "*Finish Quiz*". Selanjutnya, akan muncul tampilan detail kuis di mana guru dapat mengatur kelas yang akan dituju untuk kuis tersebut. Setelah itu, jangan lupa untuk mengklik "*Save Details*".



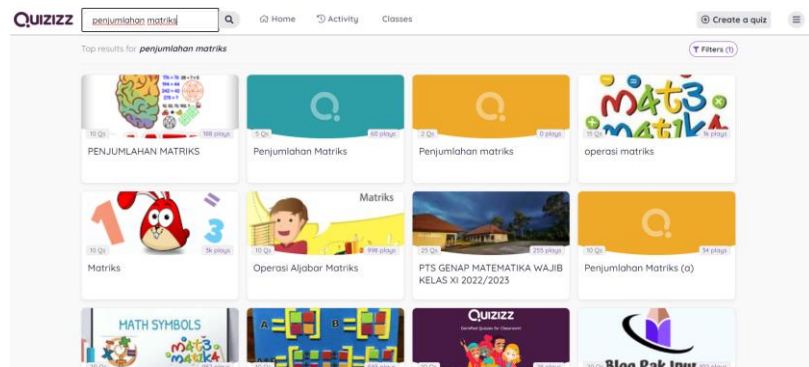
- j) Lalu, terlihat halaman selanjutnya, yang merupakan kode agar bisa ikut berpartisipasi pelaksanaan kuis.
k) Lalu buka Link, dan sudah dapat digunakan.

Cara menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai siswa:

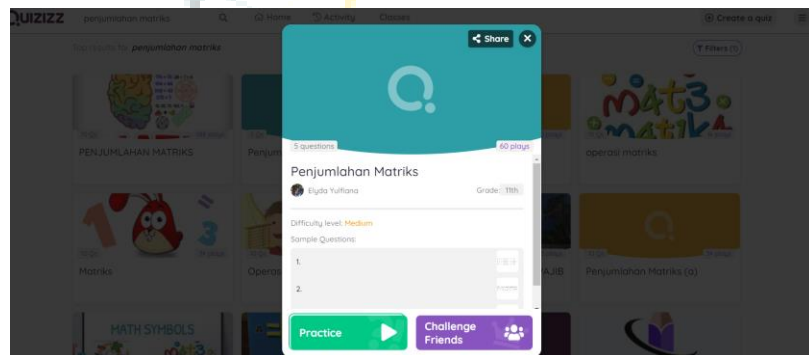
- a) Kunjungi <https://quizizz.com/join> atau instal aplikasinya langsung dari HP atau laptop.



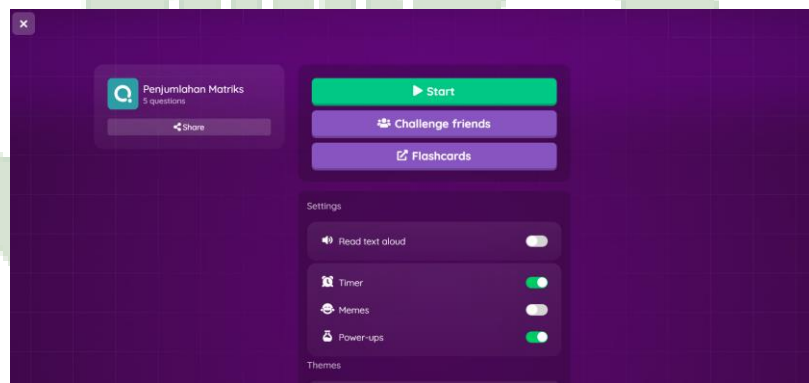
- b) Masuk dengan akun gmail dan isi data diri.
c) Cari kuis yang ingin di mainkan dengan mengetik topik di bilah pencarian di atas. Atau, dapat menggulir ke bawah untuk melihat kuis yang ditampilkan di halaman bergabung.



d) Pilih kuis yang ingin di mainkan dan klik 'Latihan'.



e) Klik 'Mulai' untuk memulai permainan solo.



f) Setelah menyelesaikan kuis, siswa akan melihat hasilnya. Siswa juga akan melihat opsi untuk memainkan kuis lagi atau mencari kuis baru.

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Fitri Akmilunnisa (Akmilunisa, F, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dalam meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa setelah diterapkannya model TAPPS berbasis aplikasi Quizizz. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.
2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Erta Faradina, Sisworo, Erry Hidayanto (2022) (Faradina et al., 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang didukung oleh aplikasi Quizizz, guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus.
3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Irgi Rahmadian, (2023) (Rahmadian, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang didukung oleh platform Quizizz, serta untuk mengevaluasi pengaruhnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-eksperimental dengan penerapan *pre-test* dan *post-test*.
4. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Meylinda Wulansari (2019) (Wulansari, M. 2019), dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang didukung oleh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 5 Tasikmalaya, khususnya pada mata pelajaran sejarah dengan materi pokok proklamasi kemerdekaan Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah rancangan quasi eksperimental.

5. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Amanda Azizsyah Putri, Nurhasanah Siregar (Putri & Siregar, 2023) dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk buku elektronik dengan memanfaatkan media Canva, guna meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan atau *Research and Development* (R&D), serta pengambilan data penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif

2.3 Kerangka Pikir

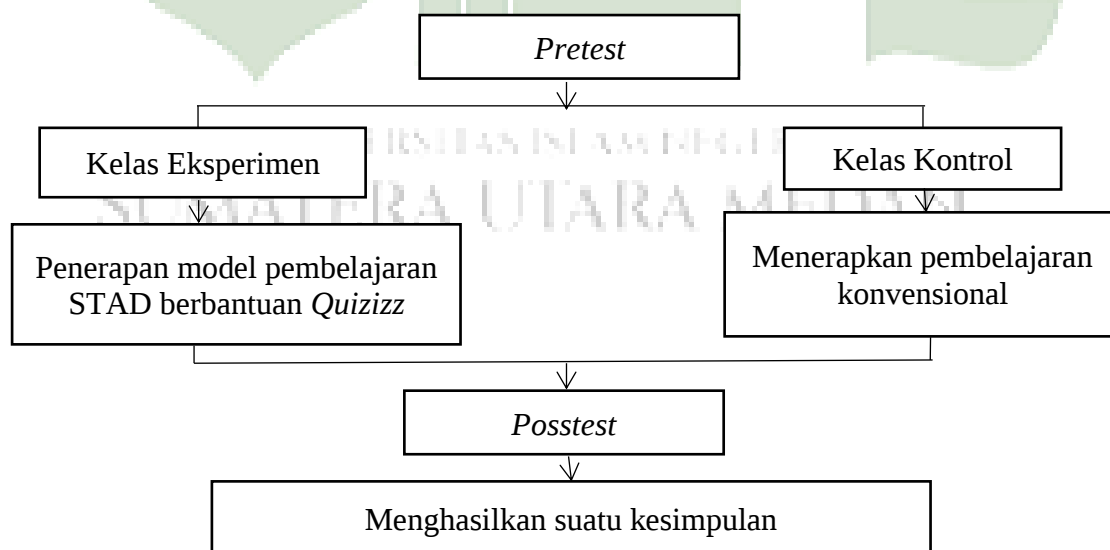
Kerangka berpikir merupakan penjelasan atau penggambaran struktur konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel dan variabel lainnya. Sebuah model ataupun rencana dengan adanya konsep yang menjelaskan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. (Priadana, 2021). Serta dapat membuat pemikiran peneliti terhadap masalah yang akan diteliti menjadi lebih mudah pada acuan penelitian serta kajian teori sebelumnya. Kerangka berpikir ini dibuat agar pembaca lebih mudah dan memahami alur penelitian. Berdasarkan kerangka teori sebelumnya sehingga dapat diuraikan kerangka teorinya yaitu pengaruh model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajarnya dengan bantuan aplikasi *quizizz*.

Seperti yang sudah dijelaskan pada kerangka teori sebelumnya bahwa hasil belajar merupakan akhir dari proses belajar. Hasil belajar bisa didapatkan jika seorang siswa mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Prabowo et al., 2023) Hasil pembelajaran dapat digunakan sebagai standar untuk mengukur tingkat perubahan serta memiliki peran yang sangat penting pada proses pengajaran dan pembelajaran. Model pembelajaran sendiri mempunyai hubungan yang erat dengan hasil belajar. Model pembelajaran memiliki pendekan atau strategi dalam pembelajaran, sedangkan hasil belajar yaitu hasil akhir dari kegiatan belajar. Sehingga penting memilih model pembelajaran.

Model pembelajaran terbagi-bagi dengan banyak macam model diantaranya adalah model kooperatif. Pada penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe STAD karena dengan model kooperatif bisa meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan bekerja sama di dalam tim.

Pendapat diatas diperkuat oleh (Kusumawardani et al., 2018) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Kemajuan teknologi juga berhubungan dengan perkembangan pendidikan, sehingga membuat pembelajaran ini lebih aktif maka peneliti menggunakan bantuan aplikasi *quizizz* yang merupakan aplikasi dalam pendidikan yang berfungsi sebagai evaluasi siswa.a

Sebelum melakukan penelitian, peneliti memakai dua kelas, yaitu kelas kontrol serta kelas eksperimen. Sesudah memilih kelas peneliti melakukan *pretest*, ini dilaksanakan agar mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelumnya. Sesudah melakukan *pretest* maka peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, serta kelas kontrol akan mendapatkan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan diberikan, maka peneliti memberikan *posttest* kepada siswa, untuk melihat hasilnya.



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pembahasan kerangka pada teori serta kerangka pikir diatas, di dapat adanya rumusan hipotesis yang di sampaikan peneliti pada penelitian ini:

- H_0 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan *quizizz* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.
- H_a : Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA MEDAN