

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Mirdanda (2018: 34) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimaksud mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Untuk melihat hasil belajar dapat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Mirdanda (2018: 33), mengungkapkan bahwa hasil belajar terlihat dalam setiap perubahan-perubahan pada aspek: pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, pengertian, apresiasi, emosional, jasmani, hubungan sosial, etis ataupun budi pekerti, dan sikap.

Menurut Suprijono (2015: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, keterampilan dan apresiasi.

Sedangkan menurut pemikiran dari Gagne dalam Suprijono (2015: 5-6), hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal adalah kemampuan mengungkapkan pengetahuan kedalam bentuk bahasa, baik secara lisan ataupun tertulis. Kemampuan merespon dengan spesifik terhadap rangsangan. Kemampuan itu tidak membutuhkan manipulasi berupa simbol, pemecahan masalah ataupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual adalah kemampuan mengungkapkan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual tersusun dari kemampuan mengkategorikan, kemampuan analitis-sintesis,

fakta-konsep dan mengembangkan prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual adalah kemampuan melaksanakan aktivitas kognitif bersifat khas.

- 3) Strategi kognitif adalah kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik adalah kemampuan melaksanakan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terjadi otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap merupakan kemampuan untuk menerima dan atau menolak objek berdasarkan penilaian. Sikap seperti kemampuan internalisasi dan eksternalisasi nilai. Sikap adalah kemampuan menjadikan nilai sebagai standar perilaku.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwasannya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada individu yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) setelah menerima pengalaman belajar.

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Purwanto dalam Mirdanda (2018: 36), menyatakan yang dapat mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor dalam diri peserta didik (internal) dan faktor dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor dari dalam yakni fisiologi dan psikologi sedangkan faktor dari luar yakni lingkungan dan instrumental.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut Djamarah dalam Mirdanda (2018: 36-37), yaitu:

- 1) Faktor Internal
  - (a) Faktor fisiologis yang terdiri dari kondisi panca indra.
  - (b) Faktor psikologis yang terdiri dari minat, kecerdesan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.
- 2) Faktor Eksternal

- (a) Faktor lingkungan diantaranya yaitu dari lingkungan sosial budaya dan lingkungan alami.
- (b) Faktor instrumenal diantaranya yaitu dari guru, kurikulum, program, fasilitas dan sarana. (Aji (dalam Mirdanda, 2018: 37))

Sehingga dapat disimpulkan secara umum faktor terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang terdiri faktor internal dan faktor eksternal.

## 2. Quizizz

Menurut Agustina (2019: 4) quizizz adalah sebuah web tool yang digunakan untuk membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat diterapkan pada pembelajaran dikelas. Kuis interaktif yang dibuat mempunyai sampai empat pilihan opsi jawaban termasuk juga jawaban yang benar dan juga dapat ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan. Apabila pembuatan kuis yang telah dibuat jadi terdapat kode yang bisa dibagikan ke peserta didik agar peserta didik dapat ikut bergabung login ke kuis tersebut.

Quizizz is one of digital games which is a fun multiplayer classroom activity, that allows all students to practice together by computer, smartphone. It also has android app and chrome app for students (Mei, dkk, 2018: 194). Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 5). Jadi, dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa quizizz adalah sebuah aplikasi kuis yang dapat dibentuk menjadi kuis interaktif yang dikerjakan secara online melalui web ataupun aplikasi resmi.

Implementasi menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses

pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas. (Mulyati, 2020)

### **3. Pandemi Covid**

Pandemi covid merupakan peristiwa menyebarnya penyakit koronavirus 2019 (COVID-19) di seluruh dunia. Penyakit ini menular yang disebabkan oleh koronavirus sindrom pernapasan akut berat 2 (SARS-CoV-2) (Ratcliffe, 2020). Dunia masih berjuang menghadapi wabah covid, virus yang awalnya bermula pada sekitar Desember 2019 di kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok telah mewabah ke seluruh penjuru dunia dengan kurun waktu yang sangat cepat. Pada 11 Maret WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid 19 menjelaskan bahwasanya data per Juni 2020 total positif corona di dunia mencapai 7,39 juta pasien. Penduduk yang positif corona di Indonesia sejumlah 26.406 jiwa, sedangkan yang meninggal dunia mencapai 2.048 jiwa. (Covid-19, 2020)

### **B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Berikut ini ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau yang dapat mendukung penelitian ini, antara lain:

1. Hasil penelitian dari Lasia Agustina & Indra Martha Rusmana. (2019), yang mengangkat judul “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”. Berdasarkan penelitian tersebut, didapat hasil bahwa penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai

aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. serta, digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik.

2. Hasil penelitian dari Sri Mulyati, dkk. (2020), yang mengangkat judul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”. Berdasarkan penelitian tersebut, didapat hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 63 dan siklus II sebesar 78.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan tersebut yang dapat mendukung penelitian peneliti, maka peneliti mengangkat penelitian yaitu “Penerapan Aplikasi Kuis Online Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Era Pandemi Covid”

### **C. Hipotesis Tindakan**

Dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut ini:

1. Jika diterapkan aplikasi kuis online Quizizz, maka hasil belajar matematika di kelas III akan meningkat.
2. Jika diterapkan aplikasi kuis online quizizz, maka dapat memberi respon positif dari peserta didik.