

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau kemampuan seseorang yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperoleh. Dalam konteks pendidikan, belajar tidak hanya mencakup aktivitas kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik.

Menurut Woolfolk (2019), belajar adalah “perubahan dalam kapasitas seseorang untuk bertindak laku, yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman.” Pandangan ini menekankan bahwa hasil belajar tidak selalu tampak langsung, tetapi berkontribusi pada kesiapan individu untuk bertindak di masa mendatang. Sementara itu, Schunk (2020) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks, di mana individu mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan. Dengan kata lain, belajar tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman, penafsiran, dan penerapan.

Beberapa karakteristik belajar antara lain:

- a. Terjadi dalam jangka waktu tertentu
- b. Menghasilkan perubahan yang relatif permanen
- c. Bersifat aktif dan bertujuan
- d. Dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal

Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar meliputi:

- a. Motivasi yaitu dorongan internal untuk mencapai tujuan.
- b. Kematangan termasuk kesiapan fisik dan psikologis individu.
- c. Lingkungan belajar termasuk dukungan sosial, suasana kelas, dan media pembelajaran.
- d. Strategi belajar adalah cara individu mengelola informasi dan menyelesaikan tugas belajar.

Menurut penelitian oleh Santrock (2021), pembelajar yang memiliki motivasi intrinsik cenderung menunjukkan ketekunan dan kinerja akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang dimotivasi secara ekstrinsik.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis oleh pendidik untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada peserta didik. Jika belajar menekankan pada aktivitas internal individu, maka pembelajaran lebih menekankan pada upaya eksternal yang dilakukan untuk mendukung proses tersebut. Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2020), pembelajaran adalah “sebuah usaha yang disengaja oleh guru untuk membantu siswa belajar dan mencapai tujuan pembelajaran melalui strategi, pendekatan, dan model yang sesuai.” Ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang terencana, melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, materi, dan lingkungan. Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan Indonesia, menggambarkan proses pembelajaran dalam filosofi pendidikan beliau: “Ing ngarso sung tulodho, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani.” Artinya, seorang pendidik harus menjadi teladan di depan, memberi semangat di tengah, dan

memberi dorongan dari belakang. Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya proses mentransfer ilmu, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian.

Tabel 2.1 Perbedaan Belajar dan Pembelajaran

Aspek	Belajar	Pembelajaran
Fokus	Aktivitas internal siswa.	Aktivitas eksternal yang difasilitasi guru/pendidik.
Tujuan	Perubahan perilaku/kompetensi siswa	Membantu siswa mencapai tujuan belajar
Pelaku Utama	Peserta Didik	Guru/Pendidik

Komponen dalam Pembelajaran:

- a. Guru/Pendidik sebagai perancang, fasilitator, motivator.
- b. Peserta Didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran.
- c. Materi Pembelajaran adalah isi atau konten yang dipelajari.
- d. Metode dan Strategi merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses mengajar.
- e. Media dan Teknologi adalah alat bantu untuk memperkaya pengalaman belajar.
- f. Lingkungan Pembelajaran baik fisik maupun psikologis, yang mendukung proses belajar.

Menurut Arends (2021), proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika guru mampu mengintegrasikan tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, dan metode yang relevan, dalam suasana yang kondusif dan interaktif.

2. Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, pendidik perlu memahami prinsip-prinsip dasar yang mendasari bagaimana peserta didik belajar. Prinsip-prinsip ini menjadi acuan dalam memilih metode, media, serta pendekatan pembelajaran yang tepat.

a. Prinsip Belajar

Belajar adalah proses aktif peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahaman melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi (Eggen & Kauchak, 2020). Belajar dipengaruhi oleh Tujuan Siswa belajar lebih efektif ketika mereka memahami tujuan belajar dan termotivasi untuk mencapainya. Belajar memerlukan Kesiapan Keberhasilan belajar sangat tergantung pada kesiapan fisik dan psikologis peserta didik. Belajar Terjadi dalam Konteks Sosial Interaksi dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan berperan penting dalam memperkaya proses belajar (Vygotsky dalam Woolfolk, 2019). Belajar Melibatkan Pengalaman Sebelumnya Pengetahuan baru lebih mudah dipahami jika dikaitkan dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki.

b. Prinsip Pembelajaran

1) Berpusat pada Peserta Didik

Pembelajaran yang efektif menempatkan peserta didik sebagai subjek utama, bukan hanya sebagai penerima informasi.

2) Berorientasi pada Tujuan

Setiap proses pembelajaran harus diarahkan pada pencapaian kompetensi tertentu yang telah dirumuskan. Mengembangkan Potensi Individu Pembelajaran harus mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa.

3) Menciptakan Lingkungan yang Mendukung

Suasana belajar yang positif, aman, dan menyenangkan akan meningkatkan partisipasi dan keberhasilan belajar.

4) Pembelajaran sebagai Proses Kolaboratif

Proses belajar tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga melibatkan kerja sama antar siswa, orang tua, dan lingkungan sekitar. Menurut Slavin (2021), pembelajaran yang menggabungkan keterlibatan aktif, tujuan yang jelas, serta penguatan positif cenderung menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan berkelanjutan.

3. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran

Pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki peran strategis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan. Tujuan dan fungsi pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pengembangan karakter, keterampilan sosial, serta kesiapan menghadapi tantangan kehidupan nyata.

4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan arah yang ingin dicapai dari suatu proses belajar-mengajar. Menurut Bloom dalam taksonomi tujuannya, pembelajaran mencakup tiga domain utama:

- a. Kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan (misalnya: mengingat, memahami, menganalisis).
- b. Afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi (misalnya: menghargai, berpartisipasi, bertanggung jawab).
- c. Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau tindakan nyata (misalnya: menulis, menggambar, melakukan eksperimen). Masing-masing tujuan ini saling melengkapi untuk menghasilkan pembelajaran yang utuh dan bermakna. Menurut Arends (2021), perumusan tujuan yang jelas dalam pembelajaran membantu guru dalam merancang metode, memilih media, dan menentukan strategi evaluasi yang tepat.

5. Fungsi Pembelajaran

- 1) Fungsi Transformasi. Pengetahuan Pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh dan mentransformasikan informasi menjadi pengetahuan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Fungsi Pengembangan Diri. Proses pembelajaran mendorong peserta didik untuk mengenali dan mengembangkan potensi mereka secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

- 3) Fungsi Sosialisasi. Pembelajaran memfasilitasi peserta didik untuk memahami norma, nilai, dan budaya dalam masyarakat, serta membentuk kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial.
- 4) Fungsi Emansipatoris. Melalui pembelajaran, peserta didik dapat berpikir kritis, mempertanyakan ketidakadilan dan memiliki kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- 5) Fungsi Adaptif dan Inovatif. Pembelajaran membekali peserta didik dengan kemampuan untuk beradaptasi terhadap perubahan dan menciptakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

2.1.2 Implikasi Dalam Dunia Pendidikan

Pemahaman yang komprehensif tentang konsep belajar dan pembelajaran memiliki implikasi besar terhadap praktik pendidikan di lapangan. Pendidik yang memahami kedua konsep ini dengan baik akan mampu merancang pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik.

1. Peran Guru

a. Fasilitator dan Motivator

Guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuan dan sebagai motivator yang mendorong semangat belajar.

b. Perancang Pembelajaran

Guru harus mampu merancang pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar.

c. Pemberi Umpan Balik

Guru berperan dalam memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami kemajuan dan kesulitan yang mereka alami dalam belajar.

2. Peran Peserta Didik

a. Subjek Aktif

Peserta didik menjadi pelaku utama dalam proses belajar. Mereka perlu aktif bertanya, berdiskusi, mengeksplorasi, dan merefleksikan hasil belajar.

b. Pembelajar Mandiri

Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri melalui keterampilan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).

c. Perkembangan Model dan Pendekatan Pembelajaran

Konsep belajar dan pembelajaran yang terus berkembang telah mendorong munculnya berbagai pendekatan dan model pembelajaran inovatif, seperti:

- 1) Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*)
- 2) Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*)
- 3) *Blended Learning* dan *e-Learning*

4) Differentiated Instruction untuk mengakomodasi keberagaman siswa

Menurut Gagne et al. (2020), efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sejauh mana guru dapat menyesuaikan metode dan strategi dengan kondisi nyata di kelas.

3. Implikasi terhadap Kurikulum

Kurikulum sebagai kerangka kerja pendidikan juga dipengaruhi oleh cara pandang terhadap belajar dan pembelajaran. Kurikulum merdeka, misalnya, mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik.

2.1.3 Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi telah mengubah cara manusia belajar dan berinteraksi. Dulu, belajar hanya terjadi di dalam kelas dengan papan tulis dan buku cetak. Sekarang, peserta didik bisa mengakses jutaan sumber belajar secara daring. Teknologi menjadikan proses belajar lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Selain itu, teknologi juga memperluas akses pendidikan bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik.

Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga dapat tercapai hasil yang sudah direncanakan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, teknologi dalam pendidikan dapat dicapai sesuai dengan ketentuan saat penggunaan teknologi pada proses pembelajaran (Manongga, 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dapat memengaruhi dalam berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengaruh dalam bidang pendidikan memberikan dampak yang baik dan buruk. Dampak baik yang dapat kita ambil yaitu memudahkan peserta didik dalam mencari informasi ilmu pengetahuan, dan memperluas wawasan. Sementara dampak negatif teknologi yaitu dapat disalahgunakan oleh peserta didik. Misalnya, mereka dapat menyalahgunakannya untuk bermain game yang berlebihan dan tidak fokus pada pelajaran, sehingga dapat mengurangi prestasi mereka. Dengan segala efek positif dan negatifnya, sebagai pengguna harus profesional dalam memanfaatkan teknologi dengan baik sehingga kemajuan teknologi ini dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan (Nursyatin et al., 2023).

Ada berbagai teknologi yang kini digunakan dalam pembelajaran. Berikut jenis-jenis teknologi pembelajaran berdasarkan relevansinya.

1. LMS (*Learning Management System*). Salah satu jenis perangkat lunak yang menerapkan konsep pendidikan elektronik adalah *Learning Management System* (LMS) (Andari, 2022). Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) adalah sistem berbasis teknologi informasi yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, baik daring (*online*), luring (*offline*), atau kombinasi keduanya (*blended learning*) (Al-Busaidi and AlShihi, 2012). LMS juga digunakan untuk mendistribusikan materi pembelajaran, memantau kehadiran dan aktivitas belajar peserta didik, memberikan tugas atau ujian, dan memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan

peserta didik (Watson and Watson, 2007). Adapun contoh dari Learning Management System (LMS) yaitu Google Classroom, Moodle, serta Edmodo.

2. Video Pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang semakin populer digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena video pembelajaran tidak hanya sekadar menampilkan informasi, tetapi juga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya video pembelajaran, peserta didik akan terfokus pada materi yang sedang dipelajari sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran (Riana et al., 2022). Media audio visual dan unsur gerak akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media video ini diharapkan dapat membantu memperjelas materi agar, membuat variasi, meningkatkan keefektifan. Adapun contoh video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantaranya Youtube, Canva video, dan Edupuzzle.
3. Kuis dan Interaksi. Kuis dan interaksi merupakan komponen penting dari pendidikan modern yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman aktif siswa. Kuis berfungsi sebagai alat penilaian formatif untuk mengukur seberapa baik materi telah dipahami (Mayer, 2009). Dengan bantuan teknologi, siswa dapat lebih terlibat melalui platform seperti Mentimeter, Quizizz, dan Kahoot! yang menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Interaksi di kelas dapat menciptakan dua saluran komunikasi antara guru dan siswa. Interaksi ini penting untuk membangun rasa percaya diri,

menumbuhkan kerja sama tim, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Teknologi dapat membuat interaksi lebih aktif, contohnya melalui word cloud, jajak pendapat, dan diskusi yang berani. Menggabungkan tulisan dan interaksi digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu guru memantau kemajuan siswa secara real time. Untuk bekerja secara efektif, perlu peranan guru dalam menggunakan teknologi ini dan juga pengkondisian kelas.

4. AI dan Penunjang Literasi. Kecerdasan Buatan (AI) adalah teknologi sistem komputer yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, belajar dari data, dan menganalisis perilaku manusia. Di bidang pendidikan, kecerdasan buatan memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi siswa, baik dalam bentuk tertulis, digital, maupun informasional (UNESCO, 2021). AI dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis mereka melalui platform seperti ChatGPT, Grammarly, dan QuillBot, yang menawarkan koreksi tata bahasa, kiat menulis, dan bahkan alur kerja otomatis. Selain itu, guru dapat menggunakan AI untuk menganalisis hasil belajar siswa, memberikan umpan balik instan, dan menetapkan materi berdasarkan kebutuhan setiap siswa (pembelajaran yang dipersonalisasi). AI juga mendukung pengembangan literasi digital karena siswa dilatih untuk menjadi pemikir kritis, menilai sumber informasi, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan etis.

2.1.4 Konsep Belajar: Perspektif Al-Ghazali

Berkaitan dengan belajar, al-Ghazali (dalam Mashudi & Azzahro, 2020) memandang anak sebagai suatu anugerah Allah dan sekaligus sebagai amanah bagi orang tuanya. Orang tua menurut al-Ghazali memegang peranan penting dalam upaya mencapai keberhasilan belajar anak. Oleh karenanya, jika orang tua dapat melaksanakan amanah, ia akan mendapat pahala di sisi Allah, dan sebaliknya jika ia melalaikan tugas dan amanah, ia akan mendapatkan dosa. Berkaitan dengan tujuan belajar, al-Ghazali menekankan belajar sebagai upaya mendekatkan diri kepada Allah. Al-Ghazali tidak membenarkan belajar dengan tujuan duniawi. Dalam hal ini, al-Ghazali menyatakan:

"Hasil dari ilmu pengetahuan sesungguhnya adalah mendekatkan diri kepada Allah, Tuhan sekalian alam, dan menghubungkan diri dengan malaikat yang tinggi dan berkumpul dengan alam arwah. Semua itu adalah keagungan dan penghormatan secara naluriyah."

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), dan apresiasi (Rusman, 2018).

Berbagai ahli mendefinisikan belajar sesuai aliran filsafat yang dianutnya, antara lain sebagai berikut:

1. Burton (dalam Rusman, 2018) mengartikan bahwa "Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya." Adapun makna belajar yang terkandung dalam pendapat Burton berbeda dengan pendapat sebelumnya. Kata kunci pendapat Burton adalah interaksi. Interaksi ini memiliki makna sebagai sebuah proses. Seseorang yang sedang melakukan kegiatan secara sadar untuk mencapai tujuan perubahan tertentu, maka orang tersebut dikatakan sedang belajar. Kegiatan atau aktivitas tersebut, disebut aktivitas belajar. Intinya bahwa belajar adalah proses. Hasil belajar diukur melalui bagaimana proses itu dilakukan, apakah sesuai dengan prosedur atau kaidah yang benar. Bukan pada produk saat itu, karena proses yang benar, kelak akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat ketika kembali ke masyarakat sebagai *outcome*.
2. Ernes ER. Hilgard (dalam Festiawan, 2020), mendefinisikan sebagai berikut: *learning is the process by which an activity originates or is charged through training procedures (whether in laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factor not attributable to training*. Artinya, seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah.
3. Sedangkan menurut Walker (dalam Rusman, 2018), belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar

lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Winkel (dalam Bunyamin, 2021), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

4. Cronbach (dalam Slameto, 2021) menyatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Cronbach bahwa belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yang menggunakan pancaindra. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu.

2.1.5 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Susanto (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar. Nurrita (2021) juga

menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Belajar merupakan proses yang kompleks, dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian, dari tes itu guru menentukan prestasi belajar siswanya.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya, melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2021) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

3. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom (1956) menamakan cara mengklasifikasi itu dengan "*The taxonomy of education objectives*". Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (*domain*), yaitu:

- a. Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir;
- b. Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan, dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai;
- c. Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa domain kognitif terdiri atas enam kategori, yaitu:

- a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.
- c. Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Menurut Bloom, ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai, sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengolah pikirannya dan mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan.

Konsep tersebut mengalami perbaikan seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah seorang murid Bloom yang bernama Anderson (2001) merevisi taksonomi Bloom pada tahun 1990 dan dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama "Revisi Taksonomi Bloom". Dalam revisi ini ada perubahan kata kunci pada kategori dari kata benda menjadi kata kerja. Masing-masing kategori masih diurutkan secara hierarkis, dari urutan terendah ke yang lebih tinggi. Jumlah enam kategori pada konsep terdahulu tidak berubah jumlahnya, namun Anderson memasukkan kategori baru yaitu *creating* yang sebelumnya tidak ada. Berikut taksonomi ranah kognitif yang disampaikan oleh Lorin Anderson (2001) berikut kata kerjanya:

Tabel 2.2 Taksonomi Ranah Kognitif

a.	Mengingat	Mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali, dan sebagainya.
b.	Memahami	Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, melakukan, mempraktikan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi, dan sebagainya.
c.	Menerapkan	Melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi, dan sebagainya.

d.	Menganalisis	Menguraikan, membandingkan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, dan sebagainya.
e.	Mengevaluasi	Menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dan sebagainya.
f.	Berekreasi	Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah, dan sebagainya.

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar yang diharapkan sangat bergantung pada jenis dan karakteristik materi dan mata pelajaran yang disampaikan, ada mata pelajaran yang lebih dominan ke tujuan kognitif, afektif atau ke tujuan psikomotorik.

2.1.6 Media Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Lebih lanjut, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi sampai akhir hayat. Belajar dapat terjadi di rumah, sekolah, tempat kerja, tempat ibadah, dan

masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, bagaimana, dan siapa saja (Parwati, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar." Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antarsejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Hasan dkk., 2021).

Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap atau tingkah laku (afektif). Berkaitan dengan hal itu, tentunya diperlukan suatu cara untuk menjadikan orang belajar, yang dalam hal ini diistilahkan dengan pembelajaran. Istilah pembelajaran berasal dari kata "*instruction*", sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Selain pengertian menurut KBBI, beberapa ahli juga mengemukakan pandangannya mengenai pengertian pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Duffy dan Rochler (dalam Hasan dkk., 2021), pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.
- b. Gagne dan Briggs (dalam Bunyamin, 2021), mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
- c. Syaiful Sagala (Rusman, 2018), pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

- d. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Bunyamin, 2021), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.
- e. Munandar (dalam Rusman, 2018), menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.
- f. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi belajar dan pembelajaran adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kebutuhan belajar dan pembelajaran dapat terjadi di mana-mana, misalnya sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Hal itu disebabkan karena dunia dan isinya, termasuk manusia selalu berubah. Sering kali orang membedakan kata pembelajaran ini dengan "pengajaran", akan tetapi tidak jarang pula orang memberikan pengertian yang sama untuk kedua kata tersebut.

Menurut Arief S. Sadiman (Sadiman dkk., 2021), kata "pembelajaran" dan kata "pengajaran" dapat dibedakan pengertiannya. Kalau kata pengajaran hanya ada di dalam konteks guru-murid di kelas formal, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri oleh guru secara fisik. Di dalam kata pembelajaran ditekankan pada kegiatan belajar siswa

melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Dengan definisi seperti ini, kata pengajaran ruang lingkupnya lebih sempit dibandingkan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Nurrita, 2021). 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 (Arsyad, 2022). Kustandi & Darmawan (2020) mengungkapkan bahwa 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.

Menurut Hamid dkk. (2020), media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Hasan dkk. (2021) 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. Nurrita (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan Kustandi & Darmawan (2020) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Hamid dkk. (2020) menambahkan bahwa media belajar, selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapat sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran. Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran sangat berguna bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk proses belajar-mengajar tentunya. Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektivitas proses dan hasil dari kegiatan belajar-mengajar tersebut.

Menurut Hasan dkk. (2021), media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru

maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Menurut Hasan dkk. (2021), bahwa dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2022) mengemukakan tiga ciri media, antara lain:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya diabadikan dengan rekaman video. Ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Contohnya, rekaman video, audio yang disebarakan melalui *flashdisk* atau *link* yang bisa diakses menggunakan internet. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

3. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Di samping itu juga, kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan.

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentu tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Agar

pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor-faktor serta kriteria dan langkah-langkah pemilihan media pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (dalam Hasan dkk., 2021) yaitu:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berpikir anak

Sepadan dengan hal itu I Nyoman Sudana Degeng (dalam Hasan dkk., 2021) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- a. Tujuan instruksional;
- b. Keefektifan;
- c. Siswa;
- d. Ketersediaan;
- e. Biaya pengadaan;
- f. Kualitas teknis.

Selanjutnya menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (dalam Kustandi & Darmawan, 2020), kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

- a. Tujuan;

- b. Karakteristik siswa;
- c. Alokasi waktu;
- d. Ketersediaan;
- e. Efektivitas;
- f. Kompatibilitas; dan
- g. Biaya.

Berkaitan dengan pemilihan media ini, Arsyad (2022) menyatakan bahwa kriteria memilih media, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran;
- c. Praktis, luwes, dan tahan;
- d. Guru terampil menggunakannya;
- e. Pengelompokan sasaran; dan
- f. Mutu teknis.

Selanjutnya Arsyad (2022) juga menyatakan bahwa dalam memilih media perlu mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

- a. *Content* (isi materi);
- b. *Purposes* (tujuan);
- c. *Appropriateness* (kesesuaian);
- d. *Cost* (biaya);
- e. *Technical quality* (kualitas teknis);
- f. *Circumstances of uses* (kondisi penggunaan);
- g. *Learner verification* (verifikasi peserta didik); dan

h. *Validation* (validasi).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa pada prinsipnya pendapat-pendapat tersebut memiliki kesamaan dan saling melengkapi. Selanjutnya menurut hemat penulis yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang hal ini akan diuraikan sebagai berikut:

a. Tujuan pembelajaran.

Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan.

b. Keefektifan.

Dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

c. Peserta didik.

Ada beberapa pertanyaan yang bisa diajukan ketika kita memilih media pembelajaran berkait dengan peserta didik, seperti; apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan peserta didik, baik itu kemampuan/taraf berpikirnya, pengalamannya, menarik tidaknya media pembelajaran bagi

peserta didik? Digunakan untuk peserta didik kelas dan jenjang pendidikan yang mana? Apakah untuk belajar secara individual, kelompok kecil, atau kelompok besar/kelas? Berapa jumlah peserta didiknya? Di mana lokasinya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu dipertimbangkan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

d. Ketersediaan.

Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia? Kalau belum, apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu membuat sendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam, menyewa, membeli dan mungkin bantuan.

e. Kualitas teknis.

Apakah media yang dipilih itu kualitas baik? Apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu?

f. Biaya pengadaan.

Bila memerlukan biaya untuk pengadaan media, apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang dikeluarkan sesuai dengan manfaat dan hasil penggunaannya? Adakah media lain yang mungkin lebih murah, tetapi memiliki keefektifan setara?

g. Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media.

Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat digunakan tidak berbahaya.

- h. Kemampuan orang yang menggunakannya.

Betapapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.

- i. Alokasi waktu.

Waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu ketika memilih media pembelajaran kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan seperti; apakah dengan waktu yang tersedia cukup untuk pengadaan media, apakah waktu yang tersedia juga cukup untuk penggunaannya.

2.1.7 Media Pembelajaran Quizizz

1. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz adalah platform kuis online di mana siswa bersaing satu sama lain untuk mendapatkan poin tertinggi (Degirmenci, 2021). Aplikasi Quizizz merupakan sarana pembelajaran online berbasis *e-learning* permainan gratis untuk kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan semangat dan motivasi serta hasil belajar siswa dengan merangsang minat mereka dalam mengkaji materi pelajaran dan melakukan diskusi kelompok (Supriadi dkk., 2021:43). Selain sebagai media pembelajaran, Quizizz adalah platform pembelajaran yang menyediakan berbagai alat untuk mengevaluasi kemampuan siswa dengan cara

yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Quizizz merupakan aplikasi aktivitas kelas yang menyenangkan untuk permainan kuis, di mana peserta didik menjadi pengontrol kecepatan mereka dalam aktivitas kelas permainan (Basuki & Hidayati, 2019:5). Dari berbagai pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat dirancang oleh guru dalam bentuk permainan.

2. Langkah-langkah Penggunaan Quizizz

Menurut Arsyad (2022), pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa agar media dapat berfungsi secara efektif. Oleh karena itu, Quizizz dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui kuis digital berbasis gamifikasi.

Menurut Hidayat dan Andira (2022), penggunaan Quizizz akan efektif apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran karena platform ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mendorong keterlibatan siswa.

Susanti dan Hamid (2021) menyatakan bahwa fleksibilitas dalam penyusunan soal dan pengaturan waktu pada Quizizz memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa.

Pada tahap awal, guru merencanakan pembelajaran dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, serta indikator pencapaian

kompetensi. Pemilihan Quizizz sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran.

Setelah perencanaan, guru membuat kuis pada platform Quizizz dengan langkah-langkah berikut:

- a. Guru masuk ke aplikasi atau laman Quizizz dan melakukan *login* sebagai pendidik.
- b. Guru memilih menu *Create Quiz*.
- c. Guru menyusun soal sesuai materi pembelajaran (pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat).
- d. Guru mengatur waktu pengerjaan, skor, dan tingkat kesulitan soal.
- e. Guru menyimpan kuis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Menurut Purba (2022), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga meningkatkan fokus serta partisipasi aktif siswa.

Quizizz diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas atau pembelajaran daring. Langkah-langkah pelaksanaannya adalah:

- a. Guru memilih mode permainan (*Live Quiz* atau *Homework*).
- b. Guru membagikan kode permainan kepada siswa.
- c. Siswa masuk ke Quizizz menggunakan kode tersebut melalui gawai masing-masing.
- d. Siswa mengerjakan soal secara mandiri sesuai waktu yang telah ditentukan.
- e. Sistem Quizizz secara otomatis menampilkan skor dan peringkat siswa.

Salsabila dan Puspitasari (2021) menjelaskan bahwa umpan balik langsung dalam pembelajaran digital membantu siswa memahami kesalahan belajar secara cepat dan memperbaiki pemahamannya, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Menurut Nugroho dan Prasetyo (2022), tindak lanjut hasil evaluasi berbasis media digital sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Setelah kuis selesai, guru memanfaatkan fitur laporan hasil (*report*) pada Quizizz. Guru dapat melihat nilai siswa, persentase jawaban benar, serta soal yang paling banyak dijawab salah. Tahap terakhir adalah tindak lanjut berdasarkan hasil Quizizz, yang meliputi:

- a. Pemberian penguatan materi pada soal yang banyak dijawab salah.
- b. Pelaksanaan remedial bagi siswa yang belum mencapai KKM.
- c. Pemberian pengayaan bagi siswa yang memperoleh nilai tinggi.
- d. Pemanfaatan hasil Quizizz sebagai penilaian formatif.

3. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Kelebihan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Quizizz menerapkan konsep *gamification* melalui skor, peringkat, avatar, dan umpan balik langsung. Unsur permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

b. Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Quizizz mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif karena setiap siswa harus menjawab soal secara mandiri melalui perangkat masing-masing. Hal ini mengurangi dominasi guru dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

c. Memberikan Umpan Balik Secara Langsung (*Real-Time Feedback*)

Quizizz menampilkan hasil jawaban dan skor secara langsung setelah siswa menjawab soal. Umpan balik instan ini membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman materi dengan cepat.

d. Memudahkan Guru dalam Evaluasi Pembelajaran

Quizizz menyediakan laporan hasil belajar secara otomatis yang mencakup nilai siswa, waktu pengerjaan, dan tingkat kesulitan soal. Hal ini memudahkan guru dalam melakukan analisis hasil belajar dan perencanaan tindak lanjut pembelajaran.

e. Fleksibel Digunakan dalam Pembelajaran Tatap Muka maupun Daring

Quizizz dapat digunakan dalam pembelajaran luring, daring, maupun *blended learning*, sehingga relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kekurangan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu:

a. Ketergantungan pada Koneksi Internet dan Perangkat Digital

Quizizz hanya dapat digunakan secara optimal jika tersedia koneksi internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai. Kondisi ini menjadi kendala bagi sekolah atau siswa dengan keterbatasan sarana.

b. Berpotensi Mengalihkan Fokus Siswa dari Materi Pembelajaran

Unsur permainan dan kompetisi dalam Quizizz dapat membuat siswa lebih fokus pada skor dan peringkat daripada pemahaman materi.

c. Terbatas pada Jenis Soal Tertentu

Quizizz lebih dominan digunakan untuk soal objektif seperti pilihan ganda dan benar-salah, sehingga kurang optimal untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).

d. Kurangnya Interaksi Sosial Langsung Antar Siswa

Penggunaan Quizizz yang bersifat individual dapat mengurangi interaksi sosial dan diskusi antarsiswa jika tidak dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain.

2.1.8 Media Pembelajaran Zep Quiz

Menurut Nurhayati & Rahayu (2020), kuis interaktif merupakan salah satu metode evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk soal-soal dan disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Melalui kuis, siswa dapat memperluas wawasan sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu, kuis juga memiliki peran penting dalam mendorong semangat belajar dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Alda, 2022:5).

Menurut Fatikhatus & Julaikah (2024:3), media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, guna mendukung kelancaran proses

belajar. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pengertian yang disampaikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Amelia Septiyasari & Syaiful Bachri (2019:3), media pembelajaran adalah teknologi yang berfungsi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan efektivitas program pendidikan dengan memungkinkan materi pembelajaran untuk dilihat, didengar, dan dimanipulasi.

ZEP Quiz merupakan platform pembelajaran berbasis *metaverse* yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini dikembangkan oleh perusahaan Korea Selatan, ZEP, hasil kolaborasi antara NAVER Z dan Supercat, sebuah perusahaan pengembang *game*. Pengembangan ZEP dimulai pada tahun 2021 dan terus berkembang hingga akhirnya ZEP Quiz diluncurkan pada April 2024. Sejak peluncurannya, platform ini telah berkembang pesat dengan jumlah pengguna mencapai 12 juta dan 1,3 juta di antaranya merupakan pengguna aktif bulanan (*Quiz creation guide*, t.t.).

ZEP Quiz juga memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas. Platform ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti *handphone*, tablet, dan laptop, sehingga mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Fleksibilitas ini memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, ZEP Quiz juga membantu peserta didik membiasakan diri dengan latihan soal secara digital. Menurut Lee dan Choi (dalam Ko et al., 2023:563), ZEP Quiz menyediakan beragam bentuk soal kuis seperti pilihan ganda, kuis O/X, dan kuis super, yang sangat mendukung variasi evaluasi dalam proses belajar mengajar.

Meski demikian, ZEP Quiz juga memiliki beberapa kelemahan. Karena berbasis daring, platform ini memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga tidak dapat digunakan dalam kondisi *offline*. Selain itu, formatnya yang berfokus pada kuis menjadikannya kurang cocok untuk semua jenis materi pembelajaran, terutama yang membutuhkan penjabaran mendalam. Platform ini juga membatasi jumlah soal dalam satu sesi permainan maksimal sebanyak 20 butir soal, sehingga untuk materi yang memerlukan evaluasi lebih panjang, guru harus membaginya ke dalam beberapa sesi. Kelemahan lainnya adalah tidak adanya fitur pengaturan batas waktu otomatis pada tiap soal atau sesi permainan. Oleh karena itu, pengaturan waktu harus disampaikan secara manual oleh guru kepada siswa melalui instruksi lisan maupun tertulis sebelum permainan dimulai.

2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa kajian yang relevan sesuai dengan masalah media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz yang telah diteliti oleh penulis diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti	Jenis Karya Ilmiah (Tahun)	Judul Penelitian	Variabel yang Diteliti	Metode Penelitian	Simpulan
1	fitriah wahyuni, Muhammad Rizki Akbar, & Nasir Nasir.	Jurnal Ilmiah (2024)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata	Quizizz (X), dan Hasil Belajar Siswa (Y)	Menggunakan bentuk penelitian One-Group <i>Pretest Posttest</i> Design dan pendekatan Pre-Experimenta Design	Penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat meningkatkan keefektifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

			Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Negeri 5 Maros		sehingga dilakukan sebanyak 2 (dua) kali tes yaitu pre-test tanpa menggunakan Quizizz (Q ₁) dan post-test dengan menggunakan Quizizz (Q ₂). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.	Analisis kuantitatif menunjukkan hasil belajar pada test awal sebesar 38,88%, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 52,77% dan kemudian pada siklus II menjadi 100%. Hal ini berarti ada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.
2	Husna, A., Fauzan, F., Akram, A., Nasir, N., & Nurwahida, N.	Jurnal Ilmiah (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMA	Media Pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz (X), dan Hasil Belajar (Y)	Research and Development (R&D) model 4D (Define, Design, Develop)	Media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz dinyatakan sangat layak dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori peningkatan sedang (N-Gain 0,69).
3	Yulianti, T., Insani, N. H., dan Sukoyo, J.	Jurnal Ilmiah (2025)	Efektivitas Media Pembelajaran Quiz Zep Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Jawa Siswa SMA	Media Pembelajaran Zep Quiz (X), Hasil Belajar (Y)	Metode penelitian kuantitatif dengan jenis true eksperimen tipe <i>posttest only control group</i> .	Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sragen yang berjumlah 72. Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Tes yang didukung dengan observasi kelas digunakan sebagai teknik

						pengumpulan data penelitian ini. Hasil uji independent sample t-test sebesar 0,000 menunjukkan nilai hasil uji yang signifikan karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga H_0 diolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelompok siswa yang menggunakan media Quiz Zep pada materi sesorah siswa kelas XI dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan ceramah. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran Quiz Zep dalam proses pembelajaran materi sesorah, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan
--	--	--	--	--	--	---

						dibandingkan dengan model konvensional.
4	Julia Ika Pratiwi (2025)	Jurnal Ilmiah (2025)	Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda	Media Quizizz (X), dan sebagai alat media pembelajaran (Y)	Metode penelitian kualitatif deskriptif	Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam evaluasi, dan memudahkan guru dalam merekap hasil belajar secara otomatis. Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz dapat menjadi alternatif penilaian yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menggunakan *grand theory behaviorisme* sebagai landasan teoritis. Teori behaviorisme menekankan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Gagné (dalam Karyani, 2017:192), “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui pengalaman. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh secara langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.” Dengan demikian, proses pembelajaran yang dirancang secara tepat akan

memberikan stimulus yang mampu memunculkan respons berupa perubahan perilaku belajar peserta didik.

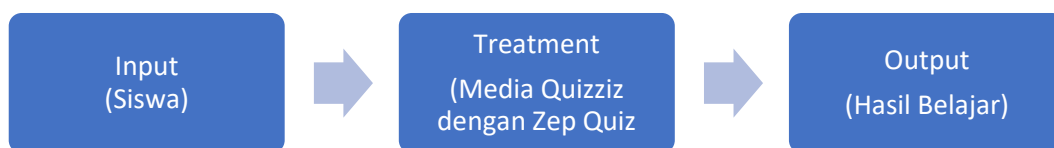
Teori belajar yang relevan dalam penelitian ini adalah teori belajar behaviorisme, karena penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz memberikan stimulus yang jelas dan terstruktur kepada peserta didik melalui tampilan visual, audio, animasi, serta latihan soal Quizizz. Stimulus tersebut diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan media pembelajaran serta dengan pendidik akan menghasilkan respons berupa peningkatan pemahaman materi dan perubahan perilaku belajar yang positif.

Proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah tanpa dukungan media yang menarik, cenderung membuat peserta didik pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik kurang fokus dalam menerima materi pelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih aktif, mandiri, dan fleksibel. Media ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, serta menyajikan materi ekonomi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga terlibat langsung melalui kegiatan eksplorasi materi, latihan soal, dan evaluasi yang disajikan dalam media tersebut. Hal ini sejalan dengan prinsip behaviorisme, di mana pemberian stimulus yang menarik dan berulang akan memperkuat respons belajar peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz diduga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi ekonomi. Peningkatan aspek-aspek tersebut pada akhirnya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, tanpa penggunaan media pembelajaran Quizizz, proses pembelajaran cenderung kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan paradigma penelitian yang menggambarkan hubungan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2013:99), “Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz pada mata pelajaran Ekonomi di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).