

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap siswa dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. Quizizz merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.²⁰ Quizizz ini webtool yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis.

b. Manfaat dan Keunggulan Quizizz

Manfaat dari penggunaan media quizizz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permainan multipemain dan menjadikan praktek ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya²¹. Nah media ini sangat tepat sekali diterapkan pada pembelajaran online/ daring.

²⁰ Sarah Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta," T.T., 845.

²¹ Purnama Syae Purrohman, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V" 7, No. 3 (2021): 811.

Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya²²:

- 1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung
- 2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan
- 3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah

Selain itu manfaat lain dari media quizizz yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, siswa akan merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media quizizz ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif.²³

c. Cara Penggunaan Quizizz

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian, yaitu langkah-langkah mendaftar akun dan langkah-langkah membuat kuis.²⁴

- 1) Langkah-langkah mendaftar akun
 1. Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
 2. Klik sign up (dapat melalui akun google sendiri)
 3. Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher

²² Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, Dan Selamat Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, No. 1 (9 Oktober 2020): 117–32, <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>.

²³ Cahyani Amildah Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz..." 8 (2020): 262.

²⁴ Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta," 120–21.

4. Pilih negara
5. Masukkan kode pos
6. Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can't find your organization
7. Klik add organization
8. Klik continue Sampai disini, telah sukses membuat akun di Quizizz.com.

2) Langkah-langkah membuat kuis

1. Klik open quiz creator
2. Masukkan nama kuis yang akan dibuat
3. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
4. Masukkan gambar jika diperlukan
5. Selesai, klik save
6. Klik create new question untuk mulai membuat soal
7. Dan jawaban bisa berupa multiple choice atau uraian
8. Klik live game

3) Keterangan Lanjutan

1. Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika jawaban yang dipilih salah dalam pertanyaan tersebut. maka akan muncul jawaban yang benar atau *correct*.

3. Jika selesai mengerjakan soal, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
4. Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah.

Quizizz adalah sarana penilaian *online* yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut Quizizz ini sangat memudahkan guru, dimana soal yang di input ke dalam Quizizz dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan soal kuis tersebut.

B. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dokumen dari serangkaian proses belajar siswa yang berlangsung dalam periode waktu tertentu.²⁵ Keller H. Nashar mengartikan bahwa hasil belajar yaitu terjadinya suatu perubahan dari hasil masukan pribadi yang berupa sebuah motivasi serta harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan yang berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap usaha siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan juga

²⁵ Lilik Kustiani Dan Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa" 12 (T.T.): 15.

hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah kegiatan belajar.²⁶

sesorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika apabila telah terjadi suatu perubahan pada dirinya, tetapi tidak semua perubahan terjadi. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari tujuan belajar dan hasil belajar adalah produk dari proses belajar, maka didapatkan hasil belajar.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, tetapi digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁷

1. Faktor Internal, antara lain:

a. Aspek psikologis

- 1) Intelektensi, memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan belajar
- 2) Perhatian, merupakan sebuah tujuan yang memerankan konsentrasi, aktivitas dan kesadaran seseorang pada satu objek. Dalam pendidikan hal ini sangat berpengaruh pada diri siswa untuk hasil belajar terbaik
- 3) Minat, hal terpenting dalam diri siswa karena jika tidak memiliki minat maka pelajaran akan sulit untuk dicerna
- 4) Motivasi, dorongan yang dapat membuat tujuan akan tercapai

²⁶ Kadek Yudi Saputra, "Pengaruh Proses Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Smp Maulana Pegayaman" 5 (2015): 19–20.

²⁷ Widia Hapnita Dkk., "Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016/2017" 5, No. 1 (2018): 2176–77.

5) Kesiapan, hal ini sangat perlu dipersiapkan, karena jika siswa memiliki kesiapan dalam belajar akan menghasilkan belajar yang baik

2. Faktor eksternal, meliputi:

a. Aspek keluarga, dalam pendidikan perang keluarga memang menjadi bagian penting dalam peran anak, selain itu dalam keluarga juga akan membangun keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Dalam aspek ini juga berpengaruh pada:

- 1) Cara orang tua mendidik
- 2) Suasana rumah untuk anak yang sedang belajar
- 3) Keadaan ekonomi keluarga

b. Aspek Sekolah, hal ini berpengaruh pada:

- 1) Metode pengajaran, siswa akan tertarik jika metode pengajaran dilakukan dengan menarik
- 2) Relasi guru, kurangnya interaksi dengan siswa, hal ini dapat menyebabkan proses belajar mengajar terganggu atau kurang lancar
- 3) Disiplin, kedisiplinan juga sangat berpengaruh pada kerajinan dan kebiasaan-kebiasaan siswa untuk belajar
- 4) Sarana dan prasarana, sarana dan prasarana yang baik akan menghantarkan semangat belajar yang baik pula

c. Aspek masyarakat, meliputi:

- 1) Bentuk kehidupan bermasyarakat juga akan membentuk dan mempengaruhi siswa dalam belajar. Pengaruh tersebut dapat mendorong semangat dan giat belajar atau malah sebaliknya
- 2) Teman bergaul, teman bergaul sangat berpengaruh pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan siswa. Maka sangat di awasi jika anak memilih teman bergaul

c. Klasifikasi hasil belajar

Sudijono mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir (*cognitive domain*) selain itu juga dapat mengungkap pada aspek kejiwaan seperti aspek pada nilai atau sikap (*affective domain*) serta aspek pada keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada setiap individu peserta siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar dapat terungkap secara holistic tentang penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran²⁸.

d. Indikator hasil belajar

Adapun indikator menurut Syah sebagai berikut:

- a) Kognitif (ranah cipta) yang meliputi; Pengamatan dengan indikator dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan. Ingatan dengan indikator dapat menyebutkan dan menunjukkan kembali. Pemahaman dengan

²⁸ Valiant Lukad Perdana Sutrisno Dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, No. 1 (16 Maret 2016): 114, <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.

indikator dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri. Aplikasi atau penerapan dengan indikator dapat menyebutkan dan menggunakan dengan tepat. Analisis dengan indikator menggambarkan dan mengklasifikasikan. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh), dapat menghubungkan materi -materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan.

- b) Afektif (ranah rasa) meliputi; Penerimaan dengan indikator dapat menunjukkan sikap menerima dan menolak Sambutan dengan indikator ketersediaan berpartisipasi dan memanfaatkan Apresiasi (sikap menghargai) dengan indikator menganggap penting. indah, bermanfaat, harmonis mengagumi. Internalisasi (pendalaman), dengan indikator mengakui, meyakini, dan mengingkari. Karakterisasi (penghayatan), dengan indikator dapat melembagakan meniadakan, menjelmakan dalam pribadi dan kehidupan sehari-hari.
- c) Psikomotor (ranah karsa) meliputi; keterampilan, bergerak dan bertindak dengan indikator kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal dengan indikator kefasihan melafalkan atau mengucapkan, membuat mimic, dan gerakan jasmani.²⁹

C. Pembelajaran Akidah Akhlak

²⁹ Asn Lasmanah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematik Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (Tps) Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas Vii-A Smpn Sukasan Sumedang Jurnal Analisa 2, No. (April 21, 2017): 18

a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah dan akhlak merupakan satu kestaun yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hal tersebut karena sebelum kita melakukan perbuatan (akhlak) kita harus meniatkannya dulu dalam hati (akidah). Maka semakin baik akidah seseorang maka semakin baik pula akhlak seseorang, dan sebaliknya semakin buruk akidah seseorang maka buruk pula lah akhlak seseorang. Sehingga, dapat dipahami bahwa akidah akhlak meliputi akhlak kepada Allah, kepada manusia dan kepada alam semesta. Ketiga pilar tersebut memiliki kaitan yang sanagat kuat, maka akidah akhlak merupakan akidah syariah yang benar yang diamlkan oleh pelaku dengan sungguh-sungguh dan benar.³⁰

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Tujuan dari pembelajaran akidah akhlak untuk:

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, pengamalan, pembiasaan dan pengalaman siswa sehingga menjadikan manusia muslim yang beriman kepada Allah SWT.
- 2) Menjadikan manusia yang berakhlakul karimah, berakhlak mulia serta terhidar dari sifat dan sikap tercela dalam kehidupan sehari-hari.

Mempelajari akidah akhlak juga memiliki manfaat³¹, antara lain:

³⁰ M Hidayat Ginanjar Dan Nia Kurniawati, "Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Korelasinya Dengan Peningkatan Akhlak Al-Karimah Peserta Didik" 06 (2017): 110.

³¹ Helbi Akbar, "Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Kelas Viii3di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Nurul Islam Kampung Baru Kecamatan Gunung Toar" 1, No. 1 (2019): 93.

- 1) Dapat mengetahui berbagai macam tabiat manusia yang tergolong terpuji dan tercela
- 2) Mendorong kita untuk memiliki akhlak yang baik atau akhlak terpuji
- 3) Menyadarkan diri kita untuk menjauhi akhlak tercela

c. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Ruang Lingkup Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah Akhlak³² meliputi:

- 1) Aspek aqidah terdiri atas: prinsip-prinsip akidah dan metode peningkatannya, al-asma al-husna, konsep Tauhid dalam Islam, syirik dan implikasinya dalam kehidupan, pengertian dan fungsi ilmu kalam serta hubungannya dengan ilmu-ilmu lainnya, dan aliran-aliran dalam ilmu kalam (klasik dan modern),
- 2) Aspek akhlak terpuji meliputi: masalah akhlak yang meliputi pengertian akhlak, induk-induk akhlak terpuji dan tercela, metode peningkatan kualitas akhlak; macam-macam akhlak terpuji seperti husnuz-zan, taubat, akhlak dalam berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, adil, rida, amal salih, persatuan dan kerukunan, akhlak terpuji dalam pergaulan remaja; serta pengenalan tentang tasawuf.
- 3) Aspek akhlak tercela meliputi: riya, aniaya dan diskriminasi, perbuatan dosa besar (seperti mabukmabukan, berjudi, zina, mencuri, mengonsumsi narkoba), israf, tabzir, dan fitnah.

³² Syofian Effendy, "Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas X Bahasa Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong" 4, No. 2 (2013): 131.

- 4) Aspek adab meliputi: adab kepada orang tua dan guru, adab membesuk orang sakit, adab berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, melakukan takziah, adab bergaul dengan orang yang sebaya, yang lebih tua yang lebih muda dan lawan jenis, Adab membaca Al-Quran dan berdoa.
- 5) Aspek Kisah meliputi: Kisah kelicikan saudarasaudara Nabi Yusuf a.s., Ulul Azmi, Kisah Sahabat: Fatimatu-zahrah, Abdurrahman bin Auf, Abu Dzar al-Ghifari, Uwes al-Qarni, alGhazali, Ibn Sina, Ibn Rusyd dan Iqbal.

D. Pengaruh Media Quizizz terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan sarana yang efektif dalam membantu guru agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Alat peraga atau alat bantu yang digunakan guru bertujuan agar bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan telah mempengaruhi pemakaian alat atau sarana di sekolah serta lembaga pendidikan lainnya. Teknologi merupakan alat, sarana serta bias juga sebagai instrumen penilaian yang dapat menunjang meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada era modern saat ini yang mana teknologi semakin berkembang sehingga bermunculan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah aplikasi *web program* yang memberikan kemudahan bagi pengajar untuk membuat alat evaluasi dalam bentuk kuis. Dalam penggunaan media game edukasi

quizizz dapat diaplikasikan untuk melakukan penilaian penguasaan materi siswa serta sekaligus meningkatkan motivasi dalam belajar.³³

Quizizz menampilkan hasil dari setiap soal yang telah dikerjakan oleh siswa melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar, salah satu kelebihan media game edukasi quizizz adalah mempermudah guru karena ulasan jawaban dari siswa dapat diketahui dan di unduh dengan format *excel*. Quizizz juga dapat membuat siswa tertantang dan bersaing bersama siswa yang lainnya, hal ini karena siswa dapat peringkatnya langsung di papan peringkat sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.³⁴ Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto mengemukakan:

“Terdaapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi: 1) faktor fisik yang bersumber dari kondisi fisik siswa, meliputi jasmani, kesehatan susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak yang intelegensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: 1) fasilitas belajar

³³ Genta Cristiyanda And Ike Sylvia, *Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sma N 16 Padang*. Jurnal Sikola Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran 2, No. 3 (February 12, 2021) 174-33.

³⁴ Destyan Dityaningsih, Arlin Astriyani, And Viarti Eminita, *Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. N.D. 8

yang mencukupi seperti alat-alat tulis, media pembelajaran, dan lain sebagainya. 2) waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar”.³⁵

Hubungan atau keterkaitan dari penggunaan media ini dan hasil belajar yakni adanya kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta terciptanya suasana belajar yang baru dan lebih menyenangkan serta dapat membuat siswa tertantang dan bersaing bersama siswa yang lainnya, hal ini karena siswa dapat peringkatnya langsung di papan peringkat diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak. Hubungan tersebut ditemukan dari instrument yang mampu dihubungkan dan ditemukan.

³⁵ Firdaus Daud, "Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma 3 Negeri Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Jpp* 19, No. 2 (2012): 256.