

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Susilana & Riyana (2007, hlm.6) Media Pembelajaran merupakan sebuah frasa yang terbentuk dari 2 kata yaitu Media dan Pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, memiliki arti perantara atau pengantar. Kemudian, kata pembelajaran mulai muncul ketika UU No. 20 tahun 2003 dilahirkan. Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Dari definisi ini pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan seperti menguasai, memahami, ilmu pengetahuan serta membentuk kemahiran dan tabiat.

Dalam arti yang lebih sempit para ahli memiliki beragam tafsiran media pembelajaran sebagai berikut :

Menurut Breidle dalam Sanjaya (2012,hlm.204) “Selain buku cetak yang disediakan atau dipinjam sekolah, media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, surat kabar, dan majalah.”.

“Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar,” kata Gagne dalam Musfiqon (2012, hlm. 26). Buku catatan, buku cetak, gambar, dan video termasuk di antara komponen tersebut”.

Dari uraian diatas pen dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah perantara seperti lingkungan, tayangan, suara, tulisan dan lain sebagainya yang digunakan pengajar untuk melakukan proses pengajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Hanley dan Ulmer (1981) membuat taksonomi mengenai pengklasifikasian media pembelajaran. Taksonomi ini memiliki paradigma kebanyakan media pembelajaran yang digunakan adalah media komunikasi.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, didapati satu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media pembelajaran, yaitu:

1. Kelompok 1 (grafis, media cetak, dan gambar diam)

1.1. Grafis

Media grafis adalah jenis media visual yang menggunakan kata, kalimat, angka, atau simbol untuk menyampaikan informasi atau konsep. Desain umumnya digunakan untuk menonjolkan, mempelajari pengenalan pemikiran, dan mewakili realitas sehingga menarik dan diingat oleh individu. yang meliputi grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan papan buletin, serta media grafis lainnya.

1.2. Media Bahan Cetak

Print media are visual media produced by offset printing or other methods. This medium further clarifies the message or information presented by using illustrated pictures and letters to convey the message. Textbooks, modules, and programmed teaching materials are all examples of this type of print media.

1.3. Media Gambar Diam

Media visual yang berbentuk foto disebut sebagai media gambar diam. Foto adalah salah satu jenis media. Media jenis ini memiliki kelebihan memiliki gambar yang lebih konkret dibandingkan media grafis. Namun, ia memiliki beberapa kekurangan, seperti kesalahan persepsi akan dihasilkan dari perbandingan yang tidak akurat dari suatu objek

2. Kelompok 2 (Media proyeksi diam)

Media yang memproyeksikan visual atau pesan tetapi tidak bergerak atau memiliki beberapa gerakan di dalamnya dikenal sebagai "media proyeksi diam".

2.1. Media OHP dan OHT

Alat proyeksi yang dikenal sebagai OHP (Overhead Projector) digunakan untuk memproyeksikan media visual yang dikenal dengan OHT (Overhead Transparency). OHT terbuat dari bahan sederhana yang umumnya berukuran 8,5 X 11 inci.

2.2. Media *Opaque Projector*

Opaque Projector, juga dikenal sebagai media proyektor buram, adalah media untuk memproyeksikan bahan dan objek buram dengan contoh seperti buku, gambar foto, dan model visual dalam dua dimensi dan tiga dimensi..

2.3. Media Slide

Bermemilkinama lain film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang dengan proyektor slide slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang diberi bingkai yang dibuat dari karton dan plastik. Media ini memiliki kelebihan utama program slide mudah direvisi karena filmnya terpisah-pisah.

2.4. Media Film Strip

Film Strip pada dasarnya adalah media proyeksi visual yang masih seperti slide. Film strip, di sisi lain, terdiri dari beberapa bagian yang bersatu untuk membentuk satu kesatuan.

3. Kelompok 3 (Media Audio)

Media yang hanya dapat didengar disebut media audio. Kata-kata, musik, dan efek suara merupakan simbol-simbol pendengaran yang mengandung simbol-simbol atau informasi yang perlu disampaikan..

3.1. Media Radio

Radio merupakan media bunyi yang penyampaiannya menggunakan gelombang elektromagnetik. Penyiar yang juga merupakan pemberi pesan dapat mengkomunikasikan langsung pesan atau informasi melalui mikrofon yang kemudian diolah dan dipancarkan melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan atau pendengar dapat menerima informasi atau pesan dengan pesawat radio di tempat masing-masing.

3.2. Media Perekam Pita Magnetik

Media yang mentransmisikan informasi melalui rekaman kaset audio dikenal sebagai perekam pita magnetik atau perekam kaset. berbeda dengan radio, yang mentransmisikan menggunakan gelombang elektromagnetik..

4. Kelompok 4 (Media audio visual diam)

Media yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran untuk menyampaikan pesan disebut dengan media audio visual diam. Jenis media ini menampilkan gambar yang diam atau sedikit bergerak. Beberapa model menyertakan slide suara, strip suara, dan halaman suara.

5. Kelompok 5 (Film/*motion pictures*)

Film disebut juga movie, yaitu rangkaian gambar diam (Stil Picture) yang meluncur dengan cepat dan diharapkan memberikan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan media umum dan pesan yang bergerak. Akibatnya, film tampil sangat mengesankan bagi penontonnya.

6. Kelompok 6 (Televisi)

Mirip dengan film, televisi merupakan media audio visual yang dapat menampilkan pesan baik dalam bentuk gerak maupun audio. Televisi terbuka, siaran terbatas, dan perekam kaset video adalah tiga jenis media televisi yang membedakannya dari film.

7. Kelompok 7 (Multi media)

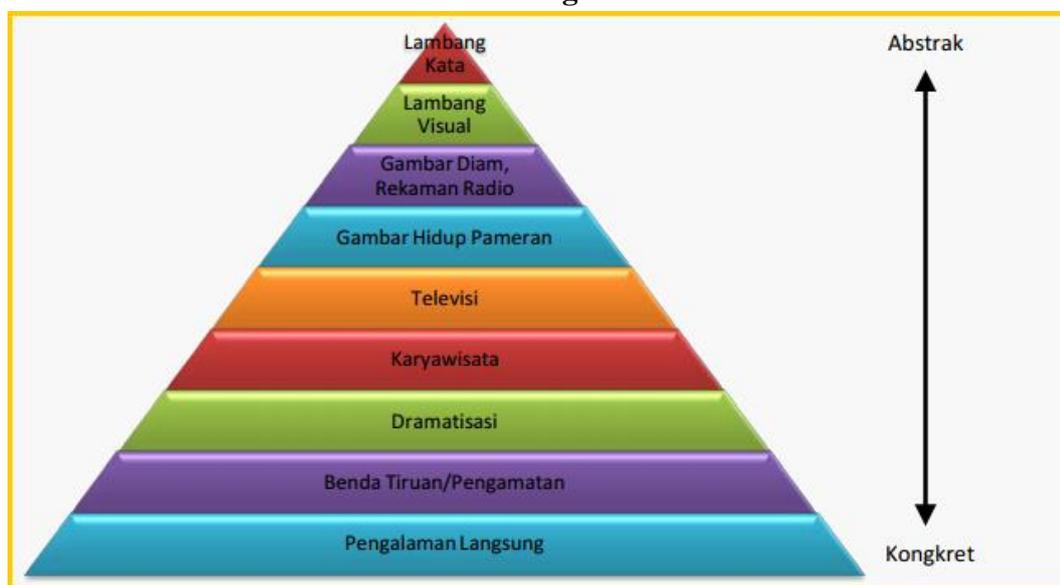
Multi-image dan pengertian multi-media sering disalahpahami. Metode pengajaran yang memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk membentuk satu unit atau paket dikenal sebagai multimedia.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, definisi yang digabungkan sering membatasi ruang lingkup istilah "multimedia" hanya konten yang visual atau auditori. Faktanya, multi media mengacu pada setiap dan semua sistem pembelajaran yang menggabungkan beberapa media pembelajaran menjadi satu kesatuan. alam semesta termasuk dalam definisi ini, selain taksonomi Hanley dan Ulmer sebelumnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manusia dengan keberagamannya latar belakang dapat menyebabkan interpretasi yang berbeda terhadap satu objek yang sama. Edgar Dale menggambarkan sebuah kerucut yang menunjukkan perbedaan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dapat mempengaruhi tingkat interpretasi yang sama antara pemberi informasi dengan penerima informasi (Susilana, Riyana. 2009. Hlm.8)

Gambar 2.1.
Kerucut Edgar Dale



Sumber : Susilana, Riyana. (2009) hlm 8

Pada gambar kerucut diatas, Dale memberikan gambaran bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan melalui media verbal. Hal ini akan memicu kemungkinan verbalisme. Artinya penerima pesan hanya akan mengetahui tentang kata tanpa memahami isi kandungan informasi atau ilmu yang disampaikan. Hal ini senada dengan peribahasa sunda Apal Cangkem yang mengartikan hanya bisa mengulangi dan mengucapkan apa yang diberikan tanpa memahami kandungan dari apa yang diucapkan. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi. Namun kebalikan dari itu, ketika penerima informasi merasakan pengalaman yang lebih kongkret, maka pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami sesuai kandungannya.

Sederhananya, menurut Edgar Dale secara umum media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera;
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar;
4. memungkinkan anak belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya
5. memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain Edgar Dale, Kamp and Dayton, 1985 memaparkan pandangannya mengenai manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Standarisasi pesan pembelajaran dimungkinkan;
2. Belajar bisa lebih menyenangkan;
3. Peningkatan interaktivitas dalam pendidikan;
4. Mengurangi waktu belajar dimungkinkan;
5. Ada cara untuk meningkatkan taraf belajar;
6. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja;
7. Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan prosedur pembelajaran; dan
8. Peran guru bergeser ke arah yang positif.

Tak jauh berbeda dengan dua pendapat di atas, Sudjana dan Rivai, 2002 memaparkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut;

1. Meningkatkan perhatian siswa untuk belajar meningkatkan motivasi mereka untuk belajar;
2. Siswa akan dapat memahami materi dengan lebih mudah dan jelas;
3. Menunjukkan strategi menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kelelahan siswa;
4. Kegiatan pembelajaran lebih melibatkan siswa secara aktif.

Dari uraian di atas, dapat ditarik sebuah benang merah yang merupakan kesamaan pokok pikiran dari berbagai manfaat media pembelajaran yang

telah disampaikan para ahli bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut;

1. Membuat pembelajaran lebih menarik;
2. Meningkatkan minat belajar siswa;
3. Meningkatkan interaksi dalam pembelajaran;
4. Membuat pembelajaran lebih efektif dengan cara yang lebih efisien; dan
5. Meminimalisasi terjadinya verbalistis yang dapat memicu perbedaan interpretasi kandungan pembelajaran.

d. e-Learning

Definisi e-learning sangat luas. Huruf “e” dan “learning” masing-masing adalah singkatan dari elektronik, dalam e-learning. Akibatnya, dapat diartikan sebagai pembelajaran melalui penggunaan alat elektronik, khususnya alat komputer. .

Menurut Mulyani (2013, hlm. 32), e-learning kurang menekankan pada “e” (elektronik) dan lebih pada proses pembelajaran itu sendiri (e-learning). E-learning, sebagaimana didefinisikan oleh Soekarwati dalam Poppy (2010, hlm. 73), adalah pembelajaran dengan bantuan alat-alat elektronik, khususnya komputer. Oleh karena itu, sering disebut dengan kelas online. Berikut cara kerjanya. dijelaskan dalam berbagai buku:

Berdasarkan pendapat Librero, Haryono, dan Soekarwati dalam Poppy (2010, hlm. 73), “adalah istilah umum untuk semua pembelajaran yang didukung teknologi yang menggunakan serangkaian alat pengajaran dan pembelajaran seperti penghubung telepon, kaset audio dan video, telekonferensi, transmisi satelit, dan pelatihan berbasis web atau instruksi berbantuan komputer yang lebih dikenal juga biasa disebut sebagai kursus online.” E-learning atau disebut juga pembelajaran online adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh pembelajaran elektronik Online learning, internet-enabled learning, virtual learning, dan web-based

learning adalah beberapa istilah yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran elektronik.

Pemahaman istilah-istilah yang berbeda ini harus diselesaikan untuk mendapatkan kejelasan tentang e-learning. Istilah “proses e-learning” mengacu pada penggunaan komputer oleh seseorang dalam kegiatan pembelajaran dan akses ke berbagai informasi (materi pembelajaran) antara guru dan pelajaran.

Karena penyampaian bahan ajar yang lebih cepat, sederhana, dan efektif dibandingkan dengan metode lain, pembelajaran online akan lebih mudah bagi kedua belah pihak. Menurut Kartasaasmita dalam Poppy (2010, hlm. 74), salah satu ciri e-learning adalah kesegaran, kemudahan akses ke sumber belajar, guru, dan sesama siswa melalui internet, serta pembelajaran dengan kombinasi teknologi dan berbagai aplikasi praktis. Menurut Savel dalam Poppy (2010, hlm. 74), integrasi teknologi elektronik dan pendidikan adalah alasan mengapa penggunaan internet begitu lazim dalam e-learning. Adanya perpaduan antara teknologi dan penerapan e-learning juga dikemukakan oleh Savel.

Masih sesuai dengan yang sebelumnya, seperti yang dikemukakan Linde dalam Poppy (2010, hlm. 74), penjelasan *e-learning* merupakan penemuan formal dan kasual yang dibantu melalui media elektronik, misalnya web, intranet, Album ROM, video tape, DVD, televisi, handphone, PDA, dan lain-lain. E-learning lebih luas dari pembelajaran online, yang disebut juga pembelajaran virtual, menurut pendapat para ahli di atas. Pendidikan virtual hanya memanfaatkan internet atau intranet LAN/WAN, bukan CD-ROM. penggunaan peralatan audio, video, dan komputer, atau kombinasi dari ketiganya, dalam implementasi e-learning. Istilah ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan jenis teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan untuk menciptakan dunia maya.

Bahkan sebuah portal yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat masuk dalam ruang lingkup e-learning yang sebenarnya sangat luas. Namun, arti yang lebih tepat dari istilah “e-learning” adalah upaya

mentransformasikan proses pendidikan secara digital ke sekolah dengan menggunakan teknologi internet. E-learning didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung melalui jaringan (jaringan komputer), biasanya internet atau intranet.

Proses memindahkan instruksi dari guru ke siswa disebut sebagai "e-learning". Siswa dapat belajar kapan saja dan dari lokasi mana saja berkat akses informasi (pengetahuan) yang meningkat dan lebih luas, yang menghilangkan kebutuhan akan seorang instruktur.

Berdasarkan uraian di atas, e-Learning merupakan salah satu komponen media pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik. Dengan kata lain, e-Learning adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Karena pekerjaan yang diperlukan lebih sedikit dan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda, penggunaan ini didasarkan pada efisiensi dan efektivitas.

2.1.2. Quizizz

Menurut Purba (Cahyani dan Brillian,2020) Quizizz merupakan (perangkat web) pendidikan berbasis game yang menawarkan aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Quizizz merupakan sebuah platform kuis interaktif berbasis internet yang dapat digunakan dari perangkat *personal computer* (PC) maupun perangkat mobile. Quizizz dapat diakses hanya menggunakan aplikasi browser standar dari perangkat PC maupun *mobile*, sehingga untuk menggunakannya tidak perlu menggunakan perangkat yang memiliki spesifikasi tinggi.

Dalam perkembangannya, Quizizz terus menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahun 2020 quizizz menambahkan fitur untuk membagikan pembelajaran. Penambahan fitur ini memungkinkan pengajar melakukan *sharing* materi pembelajaran secara daring tanpa menggunakan media yang lain.

Berdasarkan laman resmi quizizz, web tool ini memiliki fitur yang mendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran baik oleh pengajar maupun

siswa. Efisiensi yang dihasilkan diantaranya dengan guru memiliki kontrol penuh atas waktu pelaksanaan pembelajaran dan tes kepada siswa, dan pengajar mendapatkan laporan lengkap tentang aktivitas belajar dan hasil tes siswa. Dengan sumber yang sama, quizizz memberikan pengalaman belajar yang melibatkan media visual, audio, dan audio visual. Penggunaan tiga bentuk media tersebut menurut kerucut Edgar Dale memiliki kemungkinan diterima lebih baik dibandingkan dengan verbal saja.

2.1.3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Beberapa ahli memberikan pendapatnya mengenai hasil belajar. Pertama Kingsley (Sudjana,2019,hal.22) membagi hasil belajar menjadi 3 macam. Pertama, kebiasaan dan keterampilan; kedua, pemahaman dan pengetahuan; ketiga, mentalitas dan cita-cita.

Gagne (Sudjana,2019,hal.23) membagi hasil belajar kedalam lima kategori. Pertama, informasi verbal; kedua, keterampilan intelektual; ketiga, strategi kognitif; keempat, sikap; dan kelima, keterampilan motoris.

Sudjana (2019,hal.3) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapat oleh siswa setelah menempuh serangkaian pengalaman belajar yang diterimanya”. Hasil belajar didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) “Akhir dari proses pembelajaran dapat dilihat dari sudut pandang siswa dan guru. Pertama dan terpenting, dari sudut pandang siswa, belajar adalah akhir dari proses pembelajaran dan akhir dari pengajaran. Sebaliknya, dari sudut pandang guru, proses evaluasi hasil belajar siswa melibatkan membandingkan kompetensi sebenarnya yang dimiliki siswa pada akhir pembelajaran dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan”. Dari kedua perspektif tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang berpuncak pada evaluasi guru terhadap hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran. Sederhananya, hasil belajar adalah hasil dari interaksi kegiatan belajar mengajar yang ditentukan saat ini.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. S.Bloom (Hamalik,2015,hlm.79) merumuskan tujuan-tujuan belajar dengan 3 matra tujuan belajar atau yang biasa disebut dengan taksonomi bloom. 3 tujuan tersebut matra kognitif, matra afektif, dan matra psikomotor.

1. Matra Kognitif

Proses intelektual adalah fokus dari dimensi kognitif. Proses intelektual yang dimaksud oleh bloom dibagi menjadi enam tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, sintesis, dan evaluasi.

Sudjana (2019,hal.23) memberi penjelasan untuk enam tahap kognitif tersebut sebagai berikut:

a. Pengetahuan (C1)

Kemampuan siswa untuk mengenali atau mengingat suatu konsep, fakta atau istilah, rumus, atau definisi diukur dengan aspek pengetahuan (C1). Misalnya, memahami langkah-langkah untuk menghindari bahaya dapat dilakukan dengan menghafal prosedur pencegahan bahaya. Dari segi pengetahuan, ada tiga kemampuan mendasar: kemampuan untuk mengerjakan masalah rutin, pengetahuan tentang fakta spesifik, dan terminologi

b. Pemahaman (C2)

Dibandingkan dengan menghafal atau memori, pemahaman (C2) membutuhkan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi.. Selain memori verbal, kemampuan ini memerlukan pemahaman konsep yang disajikan. Para siswa didekati untuk menunjukkan bahwa mereka memahami hubungan langsung antara realitas atau ide. Pemahaman mencakup enam kemampuan dasar berikut: pemahaman struktur, pemahaman konsep, pemahaman prinsip, aturan, dan generalisasi, pemahaman transformasi, dan pemahaman masalah atau data sosial.

c. Aplikasi (C3)

Aspek aplikasi (C3) menuntut siswa untuk secara tepat memilih abstraksi (konsep, hukum, proposisi, aturan, ide, metode) untuk diterapkan dalam situasi baru [1]. Ini terdiri dari empat kemampuan dasar dalam aspek aplikasi, yaitu: kemampuan menganalisis data, mengenali pola, isomorfisme, dan simetri, serta memecahkan masalah rutin; d. Analisis (C4) Aspek analisis (C4) merupakan aspek yang rumit yang memanfaatkan kemampuan dari tiga aspek sebelumnya. Ada tiga kemampuan

mendasar yang termasuk dalam aspek analisis: analisis aturan, hubungan, dan elemen.

e. Evaluasi (C5)

Kemampuan untuk mengevaluasi suatu situasi, nilai, atau konsep adalah aspek evaluasi (C5). Menilai dalam sudut mental ini menyangkut masalah “benar/salah” yang bergantung pada rekomendasi, standar, informasi. Aspek evaluasi terdiri dari dua kemampuan utama: kapasitas untuk mengkritik bukti dan untuk merumuskan dan memvalidasi argumen.

f. Penciptaan (C6)

Aspek sintesa (C6) mensyaratkan kemampuan untuk mengatur kembali komponen-komponen suatu masalah dan menemukan hubungan yang dapat digunakan untuk menyelesaikannya dengan menggabungkan pengetahuan yang ada. Ada dua kemampuan utama dalam aspek sintesis: kemampuan untuk membangun koneksi dan mengumpulkan bukti.

2. Matra Afektif

Matra afektif berkaitan dengan aspek spiritual seperti sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral, yang merupakan aspek terpenting perkembangan siswa. Bloom dan Masia membagi hierarki matra ini menjadi enam, yaitu penerimaan, partisipasi, nilai yang dianut, organisasi, karakterisasi

3. Matra Psikomotor

Matra psikomotor merujuk pada gerakan-gerakan jasmaniah dan control jasmaniah. Kecakapan fisik yang dimaksud dapat berupa pola gerakan atau keterampilan fisik yang khusus atau urutan keterampilan. Lebih jelasnya Bloom memaparkan bahwa kemampuan motorik terdiri dari kemampuan motorik dalam menggiatkan dan mengoordinasikan gerakan yang terdiri atas gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan jasmani, gerakan-gerakan terlatih, dan komunikasi nondiskursif.

Singer dan Dick (1974) memaparkan bahwa matra psikomotor terdiri dari kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

a) touching, manipulating, or transferring an object

- b) controlling an object or body, such as balancing;*
- c) moving and/or controlling the body or parts of the body in space in a short, timed act or sequence under conditions that are either predictable or unpredictable;*
- d) making controlled, appropriate, sequential, and untimed moves in a situation that is either predictable or changing.*

c. Penentuan Hasil Belajar

Pendapat Mager (Hamalik,2015,hlm.77) mengutarakan “gagasan tujuan pembelajaran yang berkonsentrasi pada bagaimana siswa bersikap atau bertindak sebagai hasil dari proses pembelajaran”. Artinya ketika siswa dapat menunjukkan perubahan perilaku siswa tersebut telah melakukan kegiatan belajar. Siswa pada awalnya tidak dapat menunjukkan perilaku tertentu, tetapi setelah mempelajarinya, mereka dapat melakukannya. Siswa telah belajar, sebagai hasilnya. Singkatnya, perilaku siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran.

Namun konsep yang dibawa oleh Mager memberkan pertanyaan baru. *Apakah tingkah laku yang ditunjukkan sudah sesuai dengan yang diharapkan?* Tingkah laku siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda akan menimbulkan output yang tak terarah. Dasar pertimbangan yang berupa seperangkat ukuran (standar) atau kriteria. Adanya kriteria dapat menjadi alat tolok ukur antara perubahan tingkah laku yang senyatanya dengan tingkah laku yang diharapkan dalam rumusan tujuan perubahan perilaku. Ketika siswa tidak menunjukkan perubahan perilaku yang sesuai dengan tujuan tersebut, artinya siswa tersebut tidak melakukan perbuatan belajar.

Pengukuran hasil belajar dan pemilihan materi dan isi pembelajaran sama-sama berdasarkan tujuan. Dari isi dan metode dapat ditentukan kondisi –kondisi kegiatan belajar yang terkait dengan tujuan perubahan tingkah laku tersebut.

Tujuan merupakan tolok ukur keberhasilan sebuah kegiatan belajar. Maka dari itu perlu deskripsi tentang cara mengukur tingkah laku. Deskripsi

itu disusun dalam bentuk deskripsi pengukuran tingkah laku yang dapat diukur, atau tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung.

2.1.4. Unit Kompetensi K3

K3 merupakan kependekan dari kesehatan dan keselamatan dan kesehatan kerja seperti tertuang dalam Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi nomor 4 tahun 2008. Peraturan tersebut mengatur standarisasi pembuatan K3 dalam setiap jenis pekerjaan. Sedangkan menurut organisasi buruh dunia ILO (*International Labour Organization*) K3 adalah Adalah semua kondisi dan faktor yang dapat berdampak pada keselamatan dan kesehatan kerja bagi tenaga kerja maupun orang lain di tempat kerja.

Dengan dibuatnya K3, setiap pekerja dapat mengetahui berbagai potensi bahaya dari pekerjaan yang tengah dilakukannya. Hal ini dapat membantu kewaspadaan terhadap potensi-potensi bahaya tersebut. Selain itu, dengan mengetahui potensi bahaya, perusahaan dapat membuat upaya preventif untuk melindungi pekerjanya serta meminimalisasi dampak dari kecelakaan kerja yang dapat terjadi kapan saja.

Diambil dari situs surabaya.proxisgroup.id K3 di Indonesia memiliki cerita panjang seiring perkembangan industri yang juga terus berkembang. Mulanyas *staatsblad* No. 20 yang mengatur keselamatan dalam penggunaan pesawat uap dan dimulai pada tahun 1847 dengan penggunaan mesin uap di berbagai industri, khususnya produksi gula, diserahkan kepada lembaga *Dienst Van Het Stoomwezen* pada tanggal 28 Februari 1852..

K3 terus berkembang seiring perkembangan teknologi yang digunakan dalam industri. Cara penggunaan teknologi serta perubahan kedudukan manusia dalam menggunakan alat.

K3 tidak hanya diterapkan pada dunia industri yang sesungguhnya. Pada tahap *training* atau pelatihan K3 sudah dipelajari sekaligus diterapkan. BLK sebagai lembaga negara yang menyelenggarakan pelatihan bagi para pencari kerja dalam pembelajarannya dituntut memberi pemahaman dan keahlian serta menerapkan K3 bagi siswanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka teori dan implementasi K3 dibahas secara khusus pada unit kompetensi K3.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk mendukung pembahasan dan penelitian yang dilakukan, sebelumnya peneliti telah melakukan kajian melalui beberapa Pustaka maupun karya-karya yang bersinggungan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini. Peneliti menemukan beberapa karya ilmiah yang pengaruh penggunaan media belajar quizizz yang relevan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan maupun rujukan antara lain sebagai berikut :

2.2.1. Penelitian Skripsi, Lathifa Utami Dewi, 2020. Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian formatif berbasis web 2.0 berpengaruh terhadap seberapa baik siswa mempelajari materi sistem periodik unsur. SMAN 1 Tangerang Selatan menjadi lokasi penelitian ini. dari penelitian ini membawa peneliti pada kesimpulan bahwa penggunaan materi pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

2.2.2. Penelitian skripsi, intan haryati, 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V MIN 1 Kota Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring IPA Kelas V MIN 1 Kota Surabaya. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan metode *Quasi Eksperimental Design* ini menemukan fakta ilmiah bahwa rata-rata skor angket siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas V MIN 1 Kota Surabaya lebih termotivasi belajar IPA ketika menggunakan aplikasi Quizizz..

2.2.3. Penelitian Jurnal, Suvriadi Panggabean dan Tua Halomoan Harahap, 2020. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa dalam program Pendidikan Matematika mendapat manfaat dari media kuis interaktif Quizizz. Penelitian yang dilakukan bersifat eksperimental. Kelas dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol melalui penggunaan pre-test dan post-test. Untuk kelompok penelitian ini. Rata-rata, kelas eksperimen mendapat skor lebih rendah pada pretest daripada kelas kontrol, menurut penelitian ini. Namun, nilai normal kelas eksplorasi meningkat setelah posttest, bahkan melebihi nilai normal kelas kontrol.

2.2.4. Penelitian Jurnal, Halimatus Solikah, 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas bagaimana penggunaan materi teks persuasif media Quizizz mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Variabel eksternal yang mempengaruhi manipulasi eksperimen. Di SMPN 5 Sidoarjo, 225 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, dengan kelas VII sebagai eksperimen dan kelas VIII sebagai kelompok kontrol. Kelas eksperimen memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, menurut penelitian ini. Hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa berkorelasi langsung dengan hasil tersebut. Kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dari kelas kontrol.

2.2.5. Penelitian Jurnal, Cahyani Amildah Citra dan Brilliant Rosy, 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Dengan

rancangan “*Nonequivalent group pretest posttest design*” dan rancangan metode penelitian “*Quasi Experimental Design*”, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen. Penelitian ini menemukan bahwa Quizizz membantu siswa kelas X Teknologi Perkantoran OTKP SMK Ketintang Surabaya meningkatkan hasil belajarnya..

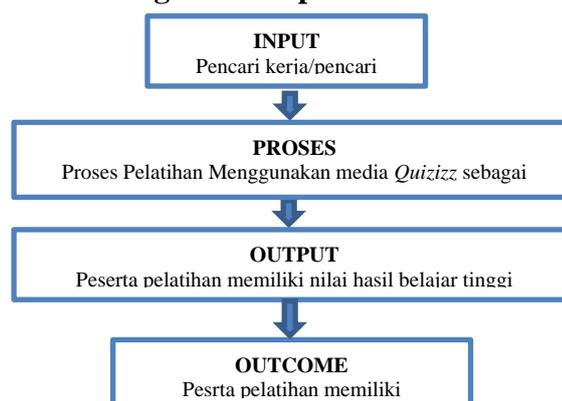
2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual disebut dengan kerangka berfikir. menurut Sekaran kerangka konseptual adalah “Sebuah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dngan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting dan kemudian memberikan alasan ilmiah tentang munculnya hipotesis” (Sugiyono,2016,hlm.60). Kerangka berfikir akan menyajikan penjelasan teoritis pertautan antar variabel dalam penelitian.

Kerangka konseptual disebut dengan kerangka berfikir, merupakan model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka konsep yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variable yang akan di teliti. (sukandarrumidi,2008,hlm.68).

Dalam penelitian ini, peneliti membuat kerangka konseptual dengan membagi beberapa tahapan program pelatihan yang meliputi *input*, proses, *output*, dan *outcome*. Penelitian dilakukan dengan memberi perlakuan tertentu pada proses pelatihan, sehingga diharapkan mendapatkan *output* nilai belajar yang tinggi, sehingga mendapatkan *outcome* yang baik dari *input* yang sama beragam. Berikut adalah digram kerangka konseptual dari penelitian ini.

Gambar 2.2.
Kerangka Konseptual Penelitian



2.4. Hipotesis Penelitian

Seperti yang ditunjukkan oleh Sugiyono (2017, hlm. 63) “Hipotesis adalah tanggapan singkat terhadap pendalaman masalah eksplorasi, dimana rencana masalah pemeriksaan telah dinyatakan sebagai kalimat inkuiri”. Peneliti merumuskan hipotesis berikut berdasarkan masalah yang mereka identifikasi:

a. Hipotesis Kerja (H_k)

H_k dalam yang digunakan di penelitian ini merupakan terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan media pembelajaran *Quiziz*.

b. Hipotesis Nol (H_0)

H_0 dalam yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.