

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### Quizizz

##### Pengertian Quizizz

Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah diajarkan adalah media pembelajaran berbasis *game Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa.

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media *Quizizz* memiliki batasan waktu. Siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz*. Kelebihan lain yang ada pada media *Quizizz* adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan

dalam perantisiswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.



**Gambar 2.1** Asyiknya belajar dengan Quizizz

Sumber : <https://bpmpriau.kemdikbud.go.id/2020/04/08/kuis-interaktif-dengan-quizizz-tutorial-guru>

*Quizizz* adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multi pemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *Ipad*, tablet, dan *Smartphone*. Ini juga memiliki aplikasi *iOS*, aplikasi *Android*, dan aplikasi *Chrome* untuk siswa (Mei, Ju, and Adam, 2018).

*Quizizz* merupakan salah satu dari berbagai platform yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. *Quizizz* media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambahkan minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (Ulhusna, Mishbah, et al, 2021).

*Quizizz* mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, essay,

susun ulang, menjodohkan, rekamsuara, rekam video, seret dan lepas, dropdown, upload gambar, dan lain sebagainya. *Quizizz* juga dapat di aplikasikan nosebag media pembelajaran dengan layanan yang disediakan. Media pembelajaran yang dimaksud disini lebih mengarah kepada bentuk pembuatan *slide* presentasi yang dapat diselipkan layanan-layanan menarik seperti: rekam audio, susun ulang, pilihan ganda, seret dan lepas, dan lain-lain. Sehingga tidak hanya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik, implementasi *Quizizz* juga dapat dijadikan sebagai fasilitator penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih aktif. Aktifikasi pembelajaran akan berubah yang sebelumnya berpusat pada guru, disini siswa juga mau tidak mau akan terlibat. Hal ini dapat di pastikan karena dalam media *Quizizz* ini ada poin atau skor yang akan diperoleh jika seorang siswa mampu aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang berisikan kuis interaktif. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, perjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban *Quizizz* terdapat gambar dan warna yang variatif.

### **Penerapan aplikasi *Quizizz***

Penerapan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dapat di aplikasikan pada beberapa slide materi yang guru

ajarkanakandiselindengandenganpertanyaan-pertanyaanmenarik yang akanmengujiseberapapahamsiswadalammemahamimateri yang akandisampaikan. Sehingga yang sebelumnyaQuizizz hanyakitaketahui nosebag penyediaanansoal-soal/kuisbisakitamemanfaatkanmenjadisebuah media pembelajaran yang dapatmembantu guru dalammenciptakansuasanabelajar yang menyenangkan.

Purba (2019)

menjelaskanbahwaQuizizzmerupakanaplikasipendidikan yang berbasis game, dimanapesertadidikmelakukanaktivitas di ruangkelasmenjadiinteraktif dan menyenangkan. MelaluiQuizizz juga berbagaiperangkatelektronikdapatdigunakanpesertadidikdalammelakukan latihan di kelas. KelebihanQuizizzdibandingkanenganaplikasipendidikanlainnyaadalahkarakteristikpermainannyaseperti meme, avatar, tema dan musikmenghibur pada proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini juga memungkinkan bagi peserta didik untuk dapat saling bersaing dan memotivasi mereka belajar.

### **Langkah-langkahpenggunaanQuizizz**

- a. **Buka Browser:** Mulailahdenganmembuka browser internet di perangkat Anda, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari.



## Gambar 2.2 Membukagoogle chrome di laptop

Sumber :<https://teknologi.com/install-chrome-os-flex-chromebook/>

b. Kunjungi Situs Quizizz: Ketikkanalamat situs resmiQuizizz,yaitu quizizz.com, di bilahalamat browser dan tekan Enter.



## Gambar 2.3 Mengunjungi situs Quizizz

Sumber: <https://www.iorad.com/player/2244832/Sign-up-for-Quizizz#trysteps-1/>

c. **Masuk ke Akun:** Jika Anda sudahmemilikiakun, klik tombol "*Sign In*" di pojokkananataslayar. Masukkan email dan kata sandi Anda. Jika belummilikiakun, Anda dapatmendaftardenganmengklik "*Sign Up*" dan mengikutilangkah-langkahpendaftaran.



### Gambar 2.4 Login keQuizizz

Sumber:<https://www.seminaronly.com/news/joinquizizz-com-enter-code-how-to-join-quizizz-with-code/>

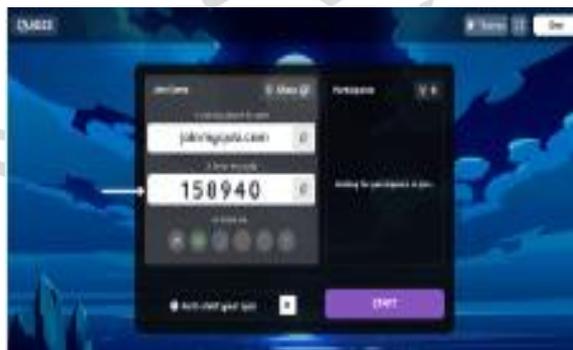
- d. **Pilih Opsi yang Diinginkan:** Setelah masuk, Anda bisa memilih untuk membuat kuis baru, bergabung dengan kuis yang sudah ada, atau mencari kuis yang sesuai dengan topik yang Anda inginkan.



### Gambar 2.5 Bergabung dan memilih topik pada Quizizz

Sumber:<https://tutor.okeguru.com/2020/04/cara-membagikan-link-quiz-online-quizizz.html>

- e. **Bergabung dengan Kuis:** Jika Anda memiliki kode kuis, klik pada "Join a Game" dan masukkan kode yang diberikan oleh penyelenggara kuis.



### Gambar 2.6 Memasukkan kode untuk join game

Sumber:<https://support.quizizz.com/hc/en-us/articles/115000924632-Create-and-Share-a-Game-Code>

f. **Mulai Bermain:** Setelah bergabung, Anda dapat mulai menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis. Pastikan untuk membaca setiap pertanyaan dengan seksama dan memilih jawaban yang menurut Anda benar.



Gambar 1. Screenshot pertanyaan dan jawaban dari Quizizz. <https://www.quizizz.com/questions-and-answers/uplift-education-o-playing-game-quizizz-g-triangle-formula-google-search-x-c-d-quizizzcom--q93498334>

### Kelebihan dan Kekurangan menggunakan aplikasi Quizizz

#### a. Kelebihan Quizizz:

- 1) **Interaktif dan Menyenangkan:** Quizizz menawarkan permainan kuis yang interaktif dan menyenangkan dengan elemen gamifikasi seperti papan peringkat dan poin yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi.
- 2) **Aksesibilitas:** Quizizz dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, memudahkan siswa untuk berpartisipasi dari mana saja.
- 3) **Pembelajaran Mandiri:** Siswa bisa mengulang kuis secara mandiri, memungkinkan mereka untuk belajar dan berlatih sesuai kebutuhan mereka sendiri.

- 4) **Feedback Instan:** Platform ini memberikan feedback instan kepada siswa setelah menjawab pertanyaan, membantu merekam pemahaman materi dengan lebih baik.
- 5) **Bank Soal yang Luas:** *Quizizz* menyediakan bank soal yang luas dan beragam yang dapat digunakan atau dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan.

#### **b. Kekurangan Quizizz:**

- 1) **Keterbatasan Soal Esai:** *Quizizz* lebih cocok untuk soal pilihan ganda dan kurang efektif untuk pertanyaan esai yang memerlukan jawaban panjang.
- 2) **Koneksi Internet:** Diperlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses dan mengikuti kuis, yang bisa menjadi kendala di area dengan konektivitas rendah.
- 3) **Kemungkinan Distraksi:** Elemen gamifikasi yang berlebihan bisa menyebabkan siswa lebih fokus pada permainan daripada materi pelajaran.
- 4) **Tidak Dapat Mendeteksi Kecurangan:** Karena sifatnya yang online, sulit untuk mendeteksi kecurangan jika siswa mengakses sumber lain selama kuis.
- 5) **Ketergantungan pada Teknologi:** Penggunaan *Quizizz* yang berlebihan bisa membuat siswa terlalu bergantung pada teknologi, mengurangi interaksi dan diskusi langsung di kelas.

### ***Motivasi Belajar***

## 1. Pengertian Motivasi

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan *motivasi*. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal : (1) mengetahui apa yang akan dipelajari; dan (2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpijak pada ke dua unsur motivasi inilah sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar. Sebab tanpa motivasi (tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajari) kegiatan belajar – mengajar sulit untuk berhasil.

Uno (2008) menyatakan bahwa terdapat 6 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, dan (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Persoalan motivasi ini tergantung pada unsur pengalaman dan *interest*. Sebagai contoh misalnya pada suatu ketika seseorang yang kebetulan memiliki spesialisasi bidang sejarah, kemudian diajak temannya menghadiri ceramah tentang matematika untuk pembinaan guru – guru matematika, jelas seseorang tadi tidak akan *interest* dan bahkan tidak mendapatkan pengalaman yang berarti. Ini sebagai ilustrasi bahwa seseorang tadi jelas tidak dilandasi oleh suatu motivasi.

Ia tidak mengetahui apa yang dipelajari dan juga dipandang tidak perlu meningkatkan dirinya sebagai guru matematika. Sehingga dalam mengikuti ceramah tadi tidak akan terjadi proses belajar yang baik pada dirinya.

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai sebuah tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (*kesiapsiagaan*). Berawal dari kata “motif” itu, maka *motivasi* dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirahasiakan/mendesak.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-lakunya manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ke tiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energy yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energy, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong seseorang siswa itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Atau singkatnya perlu diberikan motivasi.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi

motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial. Seorang siswa yang memiliki inteligensia cukup tinggi, mentak (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Bergayut dengan ini maka kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/belajar. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar dirinya tumbuh motivasi.

## **2. Kebutuhan dan Teori tentang Motivasi**

### **a. Kebutuhan Motivasi**

Menurut Morgan dan dituliskembali oleh S. Nasution (1998), bahwa manusia hidup dengan memiliki berbagai kebutuhan.

#### **1. Kebutuhan untuk berbuat sesuatu untuk sesuatu aktivitas.**

Hal ini sangat penting bagi anak, karena perbuatan sendiri itu mengandung suatu kegembiraan baginya. Sesuai dengan konsep ini, bagi orang tua yang memaksa anak untuk diam di rumah saja adalah bertentangan dengan hakikat anak. *Activities in it self is pleasure*. Hal ini dapat dihubungkan dengan suatu kegiatan belajar bahwa pekerjaan atau belajar itu akan berhasil kalau disertai dengan rasa gembira.

#### **2. Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain**

Banyak orang yang dalam kehidupannya memiliki motivasi untuk banyak berbuat sesuatu demi kesenangan orang lain. Harga diri seseorang dapat dinilai dari berhasil tidaknya usahanya memberikan kesenangan pada orang lain. Hal ini sudah barang tentu merupakan kepuasan dan kebahagiaan tersendiri bagi orang yang melakukan kegiatan tersebut. Konsep ini dapat diterapkan pada berbagai kegiatan, misalnya anak-anak itu rela bekerja atau para siswanya rajin/rela belajar apabila diberikan motivasi untuk melakukan sesuatu kegiatan belajar untuk orang yang disukainya (misalnya bekerja, belajar demi orang tua, atau orang yang sudah dewasa akan belajar, belajar demi seseorang calon teman hidupnya).

### 3. Kebutuhan untuk mencapai hasil

Suatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil baik, kalau disertai dengan "pujian". Aspek "pujian" ini merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dan belajar dengan giat. Apabila hasil pekerjaan atau usaha belajar itu tidak dihiraukan orang lain/guru atau orang tua misalnya, boleh jadi kegiatan anak menjadi berkurang. Dalam kegiatan belajar-mengajar istilahnya perlu dikembangkan unsur *reinforcement*. Pujian atau *reinforcement* ini harus selalu dikaitkan dengan prestasi yang baik. Anak-anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan sesuatu dengan hasil yang optimal, sehingga ada "*sense of success*". Dalam kegiatan belajar-mengajar, pekerjaan atau kegiatan itu harus dimulai dari yang mudah/ sederhana dan bertahap menuju sesuatu yang semakin sulit/kompleks.

### 4. Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan

Suatu kesulitan atau hambatan, mungkin cacat, mungkin menimbulkan rasa rendah diri, tetapi hal ini menjadi dorongan untuk mencari kompensasi dengan usaha yang tekun dan luar biasa, sehingga tercapai kelebihan/keunggulan dalam bidang tertentu. Sikapan terhadap kesulitan atau hambatan ini sebenarnya banyak bergantung pada keadaan dan sikap lingkungan. Sehubungan dengan ini maka peran motivasi sangat penting dalam upaya menciptakan kondisi-kondisi tertentu yang lebih kondusif bagi mereka untuk berusaha agar memperoleh keunggulan.

Teori tentang motivasi ini lahir dan awal perkembangannya ada di kalangan para psikolog. Menurut ahli ilmu jiwa, dijelaskan bahwa dalam motivasi itu ada suatu hierarki, maksudnya motivasi itu ada tingkatan-tingkatannya, yakni dari bawah ke atas. Dalam hal ini ada beberapa teori tentang motivasi yang selalu bergayut dengan soal kebutuhan, yaitu :

- a. Kebutuhan *fisiologis*, seperti lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat, dan sebagainya;
- b. Kebutuhan akan *keamanan (security)*, yakni rasa aman, bebas dari rasa takut dan kecemasan;
- c. Kebutuhan akan *cinta dan kasih*: kasih, rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekolah, kelompok);
- d. Kebutuhan untuk *mewujudkan diri* sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial, pembentukan pribadi.

## **b. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

## **c. Macam-macam Motivasi**

Berbicara tentang macam-macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi yang aktif itu sangat bervariasi.

1) *Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.*

a) *Motif-motif bawaan*

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada pada dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini sering kali disebut motif-motif yang diisyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini, maka Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif *Physiological drives*.

b) *Motif-motif yang dipelajari.*

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk. Frandsen mengistilahkan dengan *affiliative needs*. Sebab justru dengan kemampuan berhubungan, kerjasama di dalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat-sifat ramah, kooperatif, membina hubungan baik dengan sesama, apalagi orang tua dan guru. Dalam kegiatan belajar-mengajar, hal ini dapat membantu dalam usaha mencapai prestasi.

Di samping itu Frandsen (2015), masih menambahkan jenis-jenis motif berikut ini:

a. *Cognitive motives.*

Motif ini menunjuk pada gejala intrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

b. *Self-expression.*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekadar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Untuk ini memang diperlukan kreativitas, penuh imajinasi. Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

c. *Self-enchancement.*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Keinginan dan kemajuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap individu. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi.

2) *Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis*

- a) *Motif atau kebutuhan organis*, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat. Ini

- sesuai dengan jenis *Physiological* drives dari Frandsen seperti telah disinggung di depan.
- b) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
  - c) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

### 3) *Motivasi Jasmaniah dan rohaniyah*

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniyah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya: reflex, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniyah adalah kemauan.

### 4) *Motivasi intrinsik dan ekstrinsik*

- a) Motivasi intrinsik.  
Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.
- b) Motivasi ekstrinsik  
Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh temannya.

## ***Hasil Belajar***

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu (Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010). Menurut pendapat lain, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Oemar Hamalik, 2013). Pendapat lainnya menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri (Hamzah H. Uno, 2011).

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang belajar di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu,

belajar merupakan hasil yang sangat penting karena hanya melalui belajarlh ilmu pengetahuan dapat diraih.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar (Tohirin,2011). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Mulyono Abdurrahman, 2012).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diketahui bahwa yang diketahui dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

### **1. Faktor-Faktor yang Mempegaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi

keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut: Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan: (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh: (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana. (Aunurrahman, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam perbuatan belajar siswa.

## **2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baikburuk yang bersifat kualitatif. Penilaian hasil belajar merupakan alat control terhadap pelaksanaan pendidikan atau merupakan alat yang

menyediakan atau memberikan informasi bagi usaha

dan

pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Tujuan penilaian hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut (Muhibbinsyah, 2010):

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- d. Mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
- e. Mengetahui tingkat dayaguna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

### 3. Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut dapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa indikator belajar, diantaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, (Syiaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2002).

### 4. Hubungan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Dengan adanya motivasi, maka siswa akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan tentang kepentingan dan manfaatnya dari belajar. Bagi siswa, motivasi itu sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta mampu menanggung resiko dalam studinya. Menurut M. Dalyono (1997) motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya.

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditunjukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Berbicara mengenai hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar, pada dasarnya motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar, akan menunjukkan hasil yang baik (Kompi, 2016). Dengan demikian, apabila siswa memiliki motivasi yang baik dalam belajar, maka hasil belajarnya pun akan baik.

Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi

rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar. Motivasi menggerakkan individu, mengarahkan tindakan serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu. Mempekajari motivasi maka akan ditemukan mengapa individu berbuat sesuatu karena motivasi individu tidak dapat diamati secara langsung, sedangkan yang dapat diamati adalah manifestasi dari motivasi itu dalam bentuk tingkah laku yang nampak pada individu setidaknya akan mendekati kebenaran apa yang menjadi motivasi individu bersangkutan.

Di sekolah juga tersedia fasilitas-fasilitas yang memadai, misalnya tentang fasilitas komputer, media-media pembelajaran, peralatan laboratorium dan juga fasilitas perpustakaan yang memadai. Dari fasilitas-fasilitas tersebutlah siswa termotivasi untuk belajar lebih giat untuk selalu meningkatkan hasil belajarnya. Namun fasilitas-fasilitas tersebut jumlahnya terbatas.

Dari adanya peningkatan hasil belajar dari siswa-siswa yang merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran karena berhasilnya tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari pendidikan. Syahril Yusuf (2019) yang menentukan hubungan motivasi dan hasil belajar. Ada dua jenis motivasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu motivasi intrinsik (faktor kesehatan, faktor psikologi, minat, bakat, intelegensi, dan kesepian) dan motivasi ekstrinsik (faktor keluarga, faktor keluarga, dan

juga faktor masyarakat). Hasil penelitian didapatkan bahwa kedua motivasi ini memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Hubungan motivasi intrinsik berada dalam kategori cukup, sedangkan hubungan motivasi ekstrinsik berada dalam kategori kuat.

## ***Fotosintesis***

### **1. Pengertian Fotosintesis**

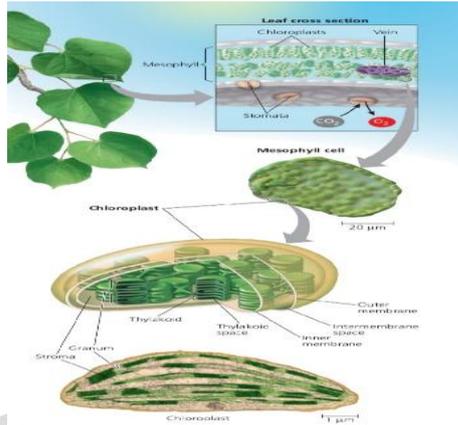
Fotosintesis adalah proses di mana karbondioksida dan air di asimilasi menjadi senyawa organik menggunakan energi cahaya (Sarah Covshof, 2018). Dengan cara ini, energi elektromagnetik cahaya diubah menjadi molekul organik tereduksi. Senyawa organik yang dihasilkan dimetabolisme menjadi komponen struktural dan fungsional tanaman untuk menghasilkan ATP dan mengurangi daya, melepaskan CO<sub>2</sub>.

Mengutip dari buku Fisiologi Tumbuhan: Sebuah Kata Pengantar, dalam [digilib.unimed.ac.id](http://digilib.unimed.ac.id), fotosintesis adalah peristiwa penyusunan zat organik (gula) dari zat anorganik (air, karbondioksida) dengan pertolongan energi cahaya matahari. Karena bahan baku yang dipergunakan adalah zat karbon (karbondioksida), maka dapat juga disebut asimilasi zat karbon. Pada dasarnya, proses fotosintesis merupakan kebalikan dari pemapasan. Proses pemapasan bertujuan memecah gula menjadi karbondioksida, air dan energi. Sebaliknya proses fotosintesis mereaksikan (menggabungkan) karbondioksida dan air menjadi gula dengan menggunakan energi cahaya matahari. Proses

fotosintesis umumnya hanya berlangsung pada tumbuhan yang berklorofil pada waktu siang hari asalkan ada sumber cahaya.

## 2. Tempat Terjadinya Fotosintesis

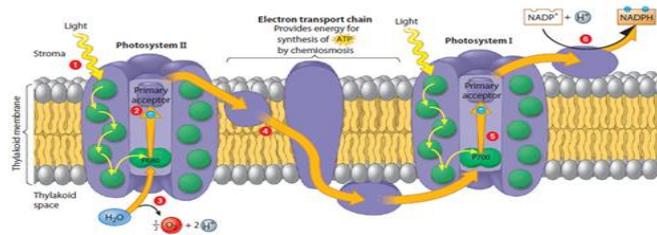
Semua bagian tanaman yang hijau, termasuk batang hijau dan buah yang tidak matang, memiliki kloroplas, sebagian besar daunnya merupakan lokasi utama untuk fotosintesis. Kloroplas banyak ditemukan di sel mesofil, jaringan bagian dalam daun. Karbondioksida ( $\text{CO}_2$ ) memasuki daun, lalu oksigen keluar melalui pori-pori mikroskopis yang disebut stomata (dalam bahasa Yunani, stoma: tunggal, berarti 'mulut'). Sementara air diserap oleh akar dan dikirim ke daun melalui batang. Saat sinar matahari jatuh ke permukaan daun, klorofil menangkap energi dari cahaya matahari tersebut. Cahaya akan melewati lapisan epidermis tanpa warna atau transparan, kemudian diteruskan menuju mesofil. Di mesofil inilah sebagian besar proses fotosintesis terjadi. Energi tersebut kemudian digunakan untuk mengubah air menjadi gula/glukosa ( $\text{C}_6\text{H}_{12}\text{O}_6$ ) dan oksigen ( $\text{O}_2$ ). Setelah itu dari proses fotosintesis akan menghasilkan makanan bagi tumbuhan. Sementara oksigen yang dihasilkan dikeluarkan oleh tumbuhan lewat stomata. Oksigen ini kemudian berada di udara bebas untuk dihirup oleh makhluk hidup lain yaitu manusia dan hewan.



**Gambar 2.8 Perbesaran lokasi fotosintesis disebuah tanaman**  
 sumberbukuBiologi Campbell 11ed tahun 2017

### 3. TahapanFotosintesis :ReaksiTerang dan Reaksi Gelap

Secara umum fotosintesis terbagi menjadi dua tahapan reaksi yang langkah-langkahnya cukup rumit, yaitu reaksi terang dan reaksi gelap. Reaksi terang adalah tahap dalam fotosintesis yang mengubah energi matahari menjadi energi kimia (Campbell *et al.*, 2017). Pada tahap ini molekul air terpisah dan menjadi sumber elektron dan proton (ion  $H^+$ ) dan menghasilkan  $O_2$  sebagai by-product-nya.



**Gambar 2.9 Reaksi Terang**

sumber: <https://www.generasibiologi.com/2018/04/reaksi-fotosintesis-gelap-dan-terang.html>

Penangkapan energi cahaya pada reaksi terang melibatkan dua sistem cahaya (fotosistem) yaitu fotosistem 1 dan fotosistem 2.

Fotosistem adalah molekul protein kompleks yang terdapat di dalam membran tilakoid. Klorofil yang terdapat di dalam fotosistem I (PS I) akan menyerap foton (energi cahaya) dengan maksimal panjang gelombang 700 nm sedangkan klorofil pada fotosistem II (PS II) akan menyerap maksimal panjang gelombang cahaya 680 nm.

- a. Pada mulanya, foton akan diserap oleh klorofil di PS II. Ketika foton diserap oleh 1 klorofil, energi yang diperoleh dilepaskan ke pigmen.
- b. Energi yang dilepaskan ke pigmen akhirnya sampai di pusat reaksi.
- c. Elektron di dalam PS II menjadi tereksitasi (berubah menjadi energi yang lebih tinggi). Elektron tersebut menjadi tidak stabil dan akan ditangkap oleh PS II lain yang menyebabkan PS II yang kehilangan elektron menjadi bermuatan positif. Elektron yang hilang digantikan dengan pemecahan molekul air.
- d. Menghasilkan produk sampingan berupa  $O_2$  (oksigen) dan elektron  $H^+$ . Oksigen akan dilepaskan ke udara sedangkan elektron  $H^+$  akan digunakan di dalam PS I. Melalui rantai elektron transpor, tiap elektron yang tereksitasi akan ditransfer ke PS I.
- e. Elektron tersebut akan menyediakan energi untuk pembentukan ATP. Foton yang diserap oleh PS I akan mengeksitasi elektron yang selanjutnya akan ditangkap oleh asetorelektro.
- f. Elektron selanjutnya dibawa ke NADP reduktase untuk mereduksi  $NADP^+$  menjadi NADPH.

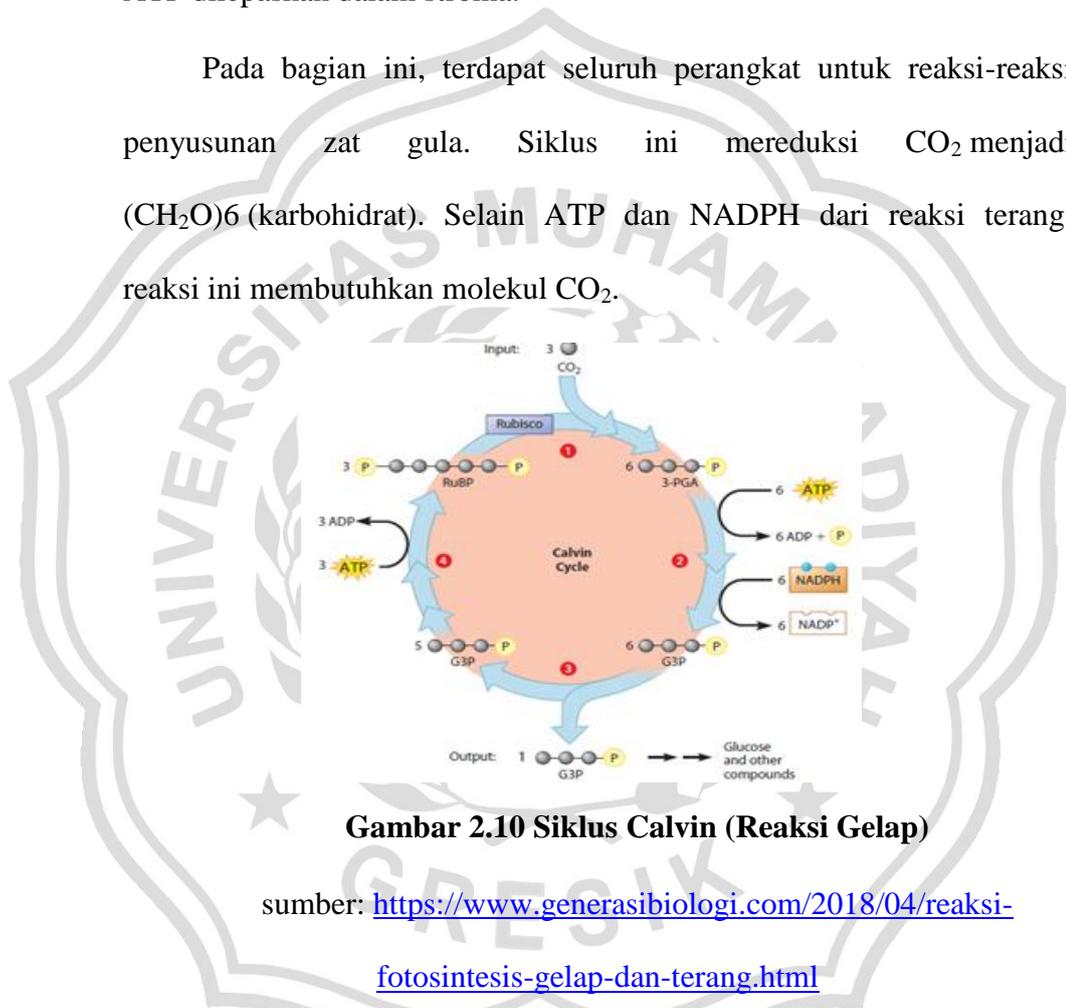
Reaksi terang juga menghasilkan ATP melalui proses kemiosmosis untuk menambah gugus fosfat ke ADP (disebut fotofosforilasi). Jadi energi cahaya pada awalnya dirubah menjadi energi kimia dalam bentuk NADPH (sumber elektron yang dapat memberikan elektron kepada penerima elektron) dan ATP (energi sel). Reaksi terang tidak menghasilkan gula. Pembentukan gula terjadi pada tahap kedua fotosintesis yaitu siklus Calvin.

Siklus Calvin dimulai dengan penggabungan CO<sub>2</sub> dari udara dengan molekul organik yang sudah tersedia dalam kloroplas. Penggabungan karbon dengan komponen organik ini disebut fiksasi karbon. Siklus karbon kemudian mereduksi karbon terfiksasi menjadi karbohidrat dengan menambah elektron-elektron. Energi pereduksi disediakan oleh NADPH yang mendapat elektron dari reaksi terang. Untuk mengubah CO<sub>2</sub> menjadi karbohidrat, siklus Calvin juga membutuhkan energi kimia dalam bentuk ATP yang juga dihasilkan melalui reaksi terang.

Jadi, siklus Calvin membuat gula dengan bantuan NADPH dan ATP yang dihasilkan oleh reaksi terang. Langkah-langkah metabolisme siklus Calvin ini kadang-kadang disebut sebagai reaksi gelap atau light-independent reactions karena langkah-langkah/reaksi di dalam siklus ini tidak membutuhkan cahaya secara langsung. Siklus Calvin pada tanaman berlangsung selama siang hari dimana reaksi terang menyediakan

NADPH dan ATP yang dibutuhkan oleh siklus Calvin. Tilakoid dari kloroplas merupakan tempat terjadinya reaksi terang sedangkan siklus Calvin terjadi dalam stroma. Di dalam tilakoid molekul  $\text{NAD}^+$  dan ADP mengambil elektron dan gugus fosfat, dan kemudian NADPH dan ATP dilepaskan dalam stroma.

Pada bagian ini, terdapat seluruh perangkat untuk reaksi-reaksi penyusunan zat gula. Siklus ini mereduksi  $\text{CO}_2$  menjadi  $(\text{CH}_2\text{O})_6$  (karbohidrat). Selain ATP dan NADPH dari reaksi terang, reaksi ini membutuhkan molekul  $\text{CO}_2$ .



**Gambar 2.10 Siklus Calvin (Reaksi Gelap)**

sumber: <https://www.generasibiologi.com/2018/04/reaksi-fotosintesis-gelap-dan-terang.html>

- 1) Siklus Calvin dimulai dengan penggabungan senyawa  $\text{CO}_2$  dengan senyawa gula berantai karbon 5 (RuBP-ribulosa bifosfat) menghasilkan 2 senyawa 3-PGA (3-fosfoglisarat) yang masing-masing berantai karbon 3.
- 2) 6 senyawa 3-PGA diubah menjadi 6 senyawa G3P (gliseraldehid 3 fosfat) dengan bantuan 6 ATP dan 6 NADPH.

- 3) 5 senyawa G3P akan mengalami siklus berulang membentuk RuBP dan diubah kembali menjadi 3-PGA dan seterusnya.
- 4) 1 senyawa G3P akan diubah menjadi glukosa ( $C_6H_{12}O_6$ ) dan senyawa lainnya. Glukosa maupun senyawa lainnya akan digunakan sebagai sumber energi bagi tumbuhan.



#### 4. Perbedaan Reaksi Terang dan Reaksi Gelap

##### Perbedaan Reaksi Terang dan Reaksi Gelap

|        | Reaksi Terang                                                    | Reaksi Gelap                                            |
|--------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Tempat | Membran Tilakoid Kloroplas                                       | Stroma Kloroplas                                        |
| Cahaya | Mebutuhkan                                                       | Tidak Membutuhkan                                       |
| Sistem | Fotosistem I, Fotosistem II                                      | -                                                       |
| Proses | Eksitasi elektron, fotolisis, fosforilasi siklik dan non siklik. | Fiksasi $CO_2$ , reduksi, dan regenerasi senyawa RuBP ( |
| Input  | Cahaya matahari, $H_2O$                                          | $CO_2$ , ATP, $NADPH_2$                                 |
| Output | ATP dan $NADPH_2$                                                | Glukosa ( $C_6H_{12}O_6$ ),                             |

## Gambar 2.12 Perbedaan Reaksi Terang dan Reaksi Gelap

Sumber: <https://biofar.id/pengertian-dan-tahapan-siklus-calvin/>



| No | Hasil Penelitian yang Relevan                                                                                                                                                | Persamaan                                                                                                      |                                                                                |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Budi Utomo (2007) yang berjudul "Karya Ilmiah Foto Sintesis pada Tumbuhan". | Persamaan penelitian ini dengan peneliti saat ini adalah sama-sama menggunakan proses terjadinya fotosintesis. | Yang membedakan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah karya ilmiah. |

|    |                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                |                                                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Kinayung Dyah Kusuma Arini dan Suharso (2021) yang berjudul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Quizizz"                             | Persamaan penelitian ini dengan peneliti saat ini adalah sama-sama menggunakan media Quizizz dan pembelajaran IPA.             | Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah UPT SDN 70 Gresik. |
| 3. | Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama Syaeh Purrohman (2021) yang berjudul "Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V" | Persamaan penelitian ini dengan peneliti saat ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran Quizizz dan pembelajaran IPA | Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah                    |

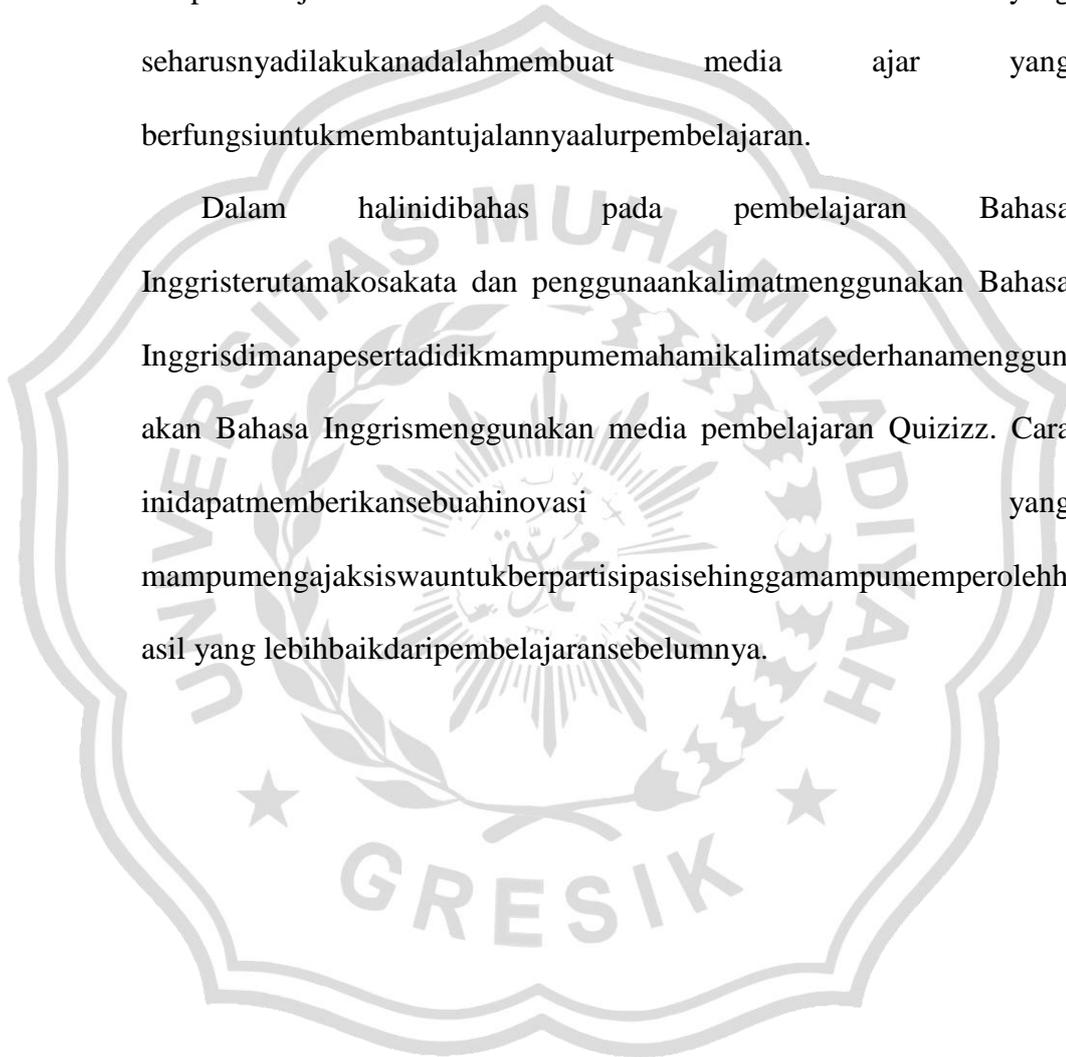
### ***Kerangka Berfikir***

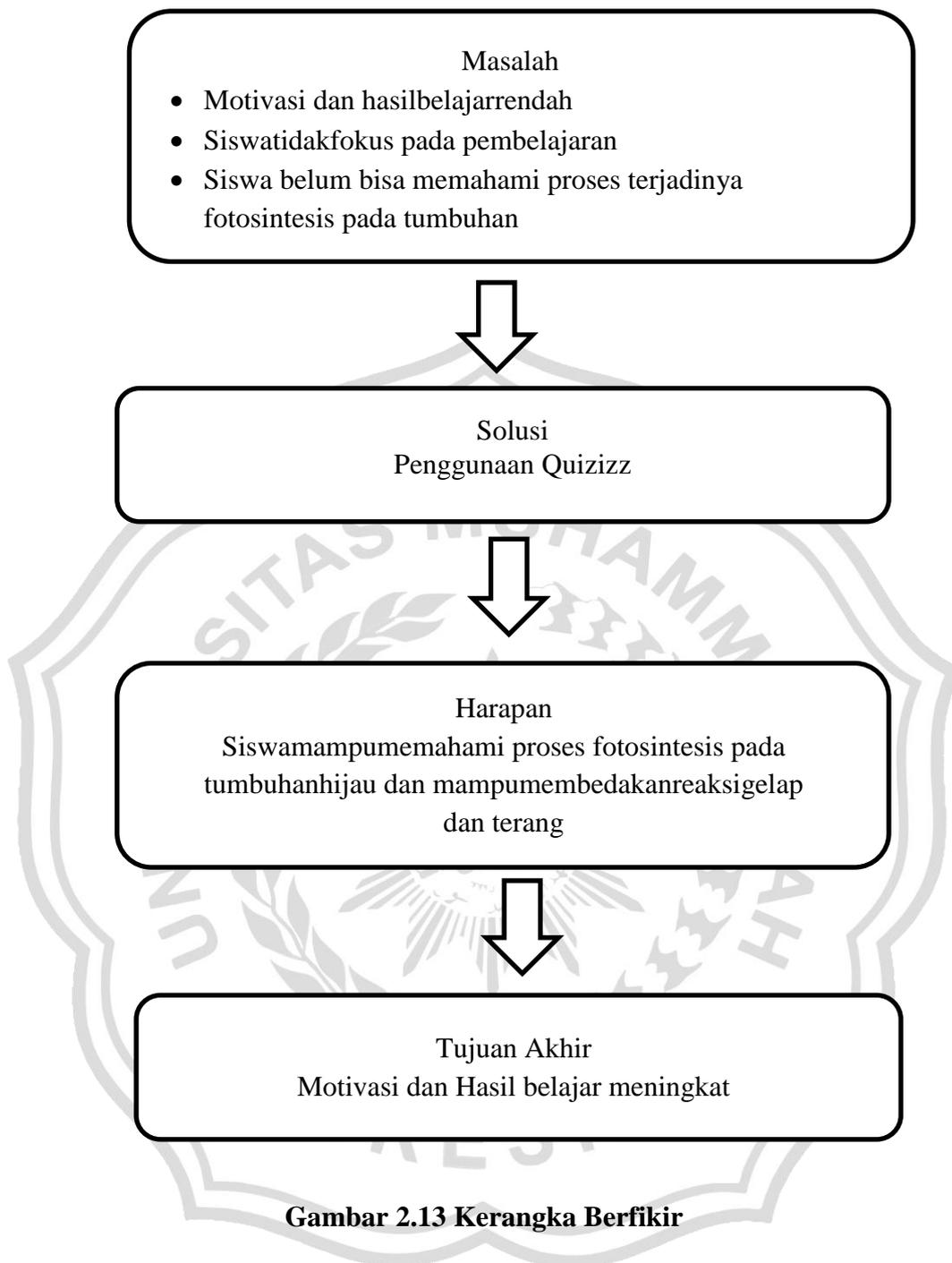
Dalam pembelajaran khususnya Bahasa Inggris ada beberapa materi yang memerlukan media pembelajaran secara tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris.

Rendahnya partisipasi siswa saat kegiatan belajar mengajar ketika tidak ada media pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak memenuhi jalur pembelajaran yang sesungguhnya.

Tujuan Pendidikan agar peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran dengan analur yang sesungguhnya. Maka menciptakan media pembelajaran itu sangat penting agar peserta didik mampu terdorong dengan rasa ingin tau saat pembelajaran dilaksanakan. Oleh karena itu yang seharusnya dilakukan adalah membuat media ajar yang berfungsi untuk membantujalannya alur pembelajaran.

Dalam hal ini dibahas pada pembelajaran Bahasa Inggris terutama kosakata dan penggunaan kalimat menggunakan Bahasa Inggris dimana peserta didik mampu memahami kalimat sederhana menggunakan Bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran Quizizz. Cara ini dapat memberikan sebuah inovasi yang mampu mengajak siswa untuk berpartisipasi sehingga mampu memperoleh hasil yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya.





**Gambar 2.13 Kerangka Berfikir**