

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XII SMAN 1 MALUNDA**



**Oleh :
ILDA
H0420002**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CTL (CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING)* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII SMAN 1 MALUNDA

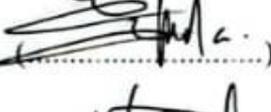
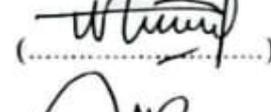
**ILDA
H0420002**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal 14 Maret 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	Dr. Rafika, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Sekretaris Ujian	Ummu Kalsum, S.Pd., M.Si.	(..... )
Pembimbing I	Andi Rosman N, S.Si., M.Si.	(..... )
Pembimbing II	Faizal Amir, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Penguji I	Dr. Hj. Andi Saddia, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Penguji II	Musdar M, S.Pd., M.Pd.	(..... )

Majene, 14 Maret 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat


Dr. H. Ruslan, M.Pd.

NIP. 19631231 199003 1 028

ABSTRAK

ILDA : Pengaruh Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XII SMAN 1 Malunda, Skripsi, Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan Model Pembelajaran Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz. Metode penelitian yang digunakan adalah *True experimental Design* dengan teknik pengambilan sampel *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini diseluruh kelas XII Mipa SMA Negeri 1 Malunda, terdiri dari dua sampel yaitu kelas XII Venus sebagai kelas Eksperimen dan kelas XII Saturnus kelas kontrol. Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada kelas eksperimen pada *pretest* diperoleh rata-rata persentase setiap indikator hasil belajar peserta didik sebesar 36,60% berada pada kategori rendah dan kegiatan *posttest* diperoleh rata-rata persentase setiap indikator hasil belajar sebesar 58,27% berada pada kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol kegiatan *pretest* diperoleh rata-rata persentase setiap indikator hasil belajar peserta didik sebesar 45,86% berada pada kategori sedang dan kegiatan *posttest* diperoleh rata-rata persentase setiap indikator hasil belajar peserta didik sebesar 49,51% berada pada kategori sedang. Adapun hasil yang diperoleh pada uji T adalah nilai signifikan $<0,023$ yang artinya $\alpha < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*), Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fisika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari berbagai peristiwa alam dan berusaha mengungkap rahasia serta hukum-hukum semesta. Sebagai bagian penting dari pendidikan di sekolah menengah atas, fisika menjadi mata pelajaran yang sangat diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan upaya meningkatkan pengajaran fisika, mengingat banyak peserta didik yang masih menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit dipahami dan cenderung membosankan. (Saragih, et.al 2023, p.6128).

Ilmu fisika sering dikenal sulit dimengerti dan cenderung membosankan karena banyak peserta didik beranggapan bahwa fisika hanya berisi deretan rumus yang harus dihafal. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu berusaha menjadikan pelajaran ini terasa menarik dan tidak membosankan. Selama ini, sering kali dilakukan dengan cara monoton dan hanya menggunakan buku, sehingga para peserta didik merasa jenuh saat pelajaran. Selain itu, mereka biasanya diminta untuk memahami materi dalam teori, tanpa menyadari penerapan fisika dalam kehidupan sehari-hari. (Saragih, et.al 2023, p.6128).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Malunda diperoleh berbagai masalah yaitu : Banyaknya keluhan peserta didik pada model pembelajaran yang diterapkan. Menurut peserta didik, yang diperoleh dari hasil wawancara, bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang variatif, yaitu model pembelajaran langsung dengan metode ceramah, dan kurangnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Selama ini media yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Malunda hanya buku Paket dan media presentasi berupa slide power point. Selain itu, diperoleh dari hasil wawancara dengan guru fisika kelas XII SMA Negeri 1 Malunda menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hanya 9 peserta didik yang mencapai nilai KKM dan 27 peserta didik tidak mencapai nilai KKM saat melakukan ujian akhir semester.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pembentukan konsep peserta didik, diperlukan model pembelajaran yang mampu membangun pemahaman dengan mengamati fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-sehari (Suparmin, 2017, p.77). Sejalan dengan penelitian lainnya menyatakan bahwa dengan meningkatnya konsep fisika peserta didik, dengan demikian hasil belajar akan mengalami peningkatan (Azizirrahim, et al. 2015, p. 272). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa untuk mengatasi permasalahan yang ada, yaitu rendahnya hasil belajar, dibutuhkan tindakan proses pembelajaran yang dapat menanamkan konsep fisika dengan baik yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat diambil adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Contextual Teaching and Learning (*CTL*). Menurut Kunandar (dalam Satriani, 2012:12), *CTL* merupakan suatu konsep pembelajaran yang berpendapat bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif jika lingkungan belajar diciptakan secara alami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman langsung dalam proses pembelajaran akan membuat materi menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, bukan sekadar pengetahuan teoritis (Limbong, 2022, hal. 11). Mengingat fisika adalah ilmu yang sangat terkait dengan fenomena alam, penerapan pendekatan Contextual Teaching and Learning (*CTL*) sangat tepat bagi pembelajaran fisika. Hal ini akan mempermudah peserta didik untuk memahami konsep fisika serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Liestiani Dewi dan Dwikoranto, 2021, hal. 238). Agar penggunaan model pembelajaran *CTL* dapat berjalan dengan efektif, diperlukan pula media pembelajaran yang mendukung.

Media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan efektif (Suartama dalam Rofiq, et. al 2019, p. 127). Media pembelajaran yang bisa diterapkan adalah Aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang membawa pengalaman bermain multi pemain ke dalam kelas, menjadikannya lebih interaktif

dan menyenangkan (Purba 2019, p. 33). Dengan pemanfaatan aplikasi ini, peserta didik tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mencoba mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.”**

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang timbul pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran dan pendekatan yang diterapkan oleh guru mengakibatkan peserta didik jenuh untuk belajar fisika. Sebelumnya guru hanya meminta peserta didik mencatat dan menjawab soal yang ada pada buku.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dibahas dalam penulisan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan Media Pembelajaran Quizizz ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan Media Pembelajaran Quizizz ?
3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan media pembelajaran Quizizz ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan Media Pembelajaran Quizizz ?
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbantuan Media Pembelajaran Quizizz ?

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media pembelajaran *Quizizz*

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta didik

Diberikan suasana belajar yang baru yang dapat meningkatkan semangat belajar, dan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Diberikan informasi dan masukan tentang model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Diberikan pemahaman yang baru kepada guru-guru yang ada di sekolah, bukan hanya guru fisika, tetapi seluruh guru dapat menerapkan.

Dengan adanya penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media pembelajaran *Quizizz*, khususnya pada mata pelajaran Fisika.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran KBBI diartikan sebagai "pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang dibuat atau dihasilkan. " Sementara itu, pembelajaran dalam KBBI diartikan sebagai "proses, cara, atau perbuatan menjadikan belajar. " Menurut Priansa (2017), model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model ini memberikan gambaran sistematis mengenai proses pembelajaran, sehingga mendukung peserta didik untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan. Dengan kata lain, model pembelajaran mencakup seluruh rangkaian penyajian materi ajar, mencakup semua aspek sebelum, selama, dan sesudah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar, serta semua fasilitas yang digunakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses belajar mengajar (Julaeha dan Erihardiana, 2022, p. 134). Model pembelajaran sering dijadikan sebagai parameter untuk menilai sejauh mana peserta didik dapat menerima dan menerapkan materi yang diajarkan oleh guru dengan cara yang mudah dan menyenangkan, sesuai dengan model yang diterapkan.(Harefa 2020, p.27).

Penggunaan model pembelajaran oleh guru sangat penting untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, peserta didik cenderung lebih fokus, tenang, dan menikmati proses belajar, karena pembelajaran telah disajikan dalam suatu kerangka yang menarik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Nurfitriyana, et. al 2021, p. 41). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu elemen vital dalam proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Model pembelajaran *Contextual Teaching And learning (CTL)*

1) Pengertian *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan pendekatan yang melibatkan peserta didik secara langsung pada pengalaman belajar, bukan sekadar mencatat informasi. Konsep dan prinsip dari model pembelajaran *CTL* bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang kritis dan kreatif. Dalam model ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan konsep berdasarkan topik yang ditentukan. Selanjutnya, mereka mengaitkan pengalaman yang telah diperoleh di sekolah dengan kejadian di sekitarnya. Pengalaman yang diperoleh peserta didik akan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, sehingga lebih mudah diingat. Menurut Novitasari (2015), karakteristik dari model pembelajaran *CTL* mencakup kolaborasi, saling mendukung, menciptakan suasana yang tidak membosankan, meningkatkan semangat, memanfaatkan dan membudayakan keterlibatan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. (Triyadin, et.al 2020.p.304).

2) Sintaks model pembelajaran *CTL*

Adapun komponen model pembelajaran *CTL (Contextual, Teaching And Learning)* sebagai berikut :

- a) *Konstruktivisme*, proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman.
- b) *Inquiry* (menemukan), proses pembelajaran didasarkan pada pencaharian dan penemuan melalui proses berpikir.
- c) Bertanya, dalam pembelajaran *CTL* guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing peserta didik dapat menemukan sendiri.
- d) Masyarakat belajar, hasil belajar dapat diperoleh dari hasil *sharing* dengan orang lain antar teman, kelompok, yang sudah tahu memberi tahu kepada kelompok lain.
- e) Pemodelan, proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat di tiru oleh setiap peserta didik.
- f) *Refleksi*, proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. (Limbong, 2022, p. 26-27)

Tabel 2.1 Matriks Pembelajaran CTL

Sintaks CTL	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Konstruktivisme	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing peserta didik mengamati materi pembelajaran secara konkrit. • Menuntun peserta didik mengaitkan materi dari pengalaman sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik mengamati materi secara konkrit.
Inquiry (menemukan)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis secara dalam agar dapat menemukan pengalaman belajarnya sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Diharapkan untuk berpikir kritis agar dapat menemukan pengalaman belajarnya sendiri
Bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing menghubungkan konsep yang dipelajari dengan peristiwa disekitar • Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sekitar • Menjawab pertanyaan guru
Pemodelan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan sebuah gambar atau menggunakan alat peraga untuk diamati oleh peserta didik • Guru memberikan petunjuk cara mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati sebuah gambar dan petunjuk cara mengerjakan tugas

Masyarakat belajar	<ul style="list-style-type: none"> • memberi nama setiap kelompok • Setiap kelompok diberi tugas untuk diskusi kelompok • Memberikan peserta didik kesempatan untuk membaca buku atau sumber lain dengan tujuan memperoleh kegiatan berkaitan dengan permasalahan • menyelesaikan masalah di dalam LKPD • Setiap kelompok menyiapkan hasil diskusi kerja kelompoknya • mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok lain menanggapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membagi beberapa kelompok dan memberi nama setiap kelompok • Peserta didik membaca buku atau sumber lain untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang diberikan • mempresentasikan kerja kelompok
Pemberian nilai	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik dinilai oleh guru misalnya melihat keaktifan setiap kelompok untuk mengerjakan lkbd • melihat cara anggota kelompok mempresentasikan tugas kelompoknya dan menanggapi kelompok lain • peserta didik mengerjakan soal tes individu pada aplikasi <i>Quizizz</i> 	
Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran

3) Karakteristik CTL

Sehubungan dengan hal itu, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL.

- a) Dalam *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, pembelajaran diartikan sebagai proses pengaktifan pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Hal ini berarti bahwa materi yang akan dipelajari tidak dapat dipisahkan dari pengetahuan yang sudah dipahami sebelumnya. Dengan demikian, pengetahuan yang akan diperoleh oleh peserta didik menjadi sebuah kesatuan yang saling terhubung dan memiliki hubungan yang erat satu sama lain.
- b) Pembelajaran kontekstual merupakan proses belajar yang bertujuan untuk memperoleh dan memperluas pengetahuan baru. Pengetahuan ini diperoleh melalui metode deduktif, di mana pembelajaran dimulai dengan memahami keseluruhan terlebih dahulu, sebelum mengeksplorasi detail-detailnya.
- c) Pemahaman pengetahuan berarti bahwa ilmu yang kita peroleh tidak sekadar untuk dihafal, melainkan untuk dipahami dan diyakini. Sebagai contoh, seseorang dapat meminta pendapat dari orang mengenai ilmu yang telah didapatkan. Maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan itu dapat dikembangkan lebih lanjut.
- d) Dapat dipraktikkan sehingga dapat diwujudkan dalam kehidupan peserta didik. Dengan demikian, kita dapat melihat perubahan positif dalam perilaku mereka.
- e) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Langkah ini diambil sebagai umpan balik guna memperbaiki dan menyempurnakan strategi yang ada. (Sugiarto, 2020, p. 30-32).

4) Kelebihan dan Kekurangan CTL

a) Kelebihan

- 1) Peserta didik dapat belajar sendiri, menemukan sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.
- 2) Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna.
- 3) Dapat melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* dan meningkatkan rasa ingin tahu anak.

- 4) Menciptakan masyarakat belajar
- 5) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 6) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya kepada peserta didik.

(Limbong, 2022, p. 25-26)

b) Kelemahan

- 1) *CTL* membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk bisa memahami semua materi.
- 2) Guru harus bekerja ekstra untuk lebih intensif dalam membimbing, karena dalam *CTL* guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi.
- 3) Peserta didik sering melakukan kesalahan ketika mencoba menghubungkan mata pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan ini, peserta didik harus gagal berulang kali untuk menemukan hubungan yang tepat. (Hasudungan, 2022, p. 118-119)

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini membantu guru untuk memperluas wawasan peserta didik. Dengan berbagai jenis media yang digunakan, guru dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi baru, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga berfungsi sebagai stimulus dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat diperlukan di lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai seorang guru, penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pengajaran yang ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan baik. (Nurrita, 2018, p.172).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk pendidikan. Hal ini dapat mengurangi ketergantungan pada penjelasan yang bersifat verbal, baik lisan maupun tertulis. Selain itu, media ini juga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran. (Wa Muna, 2014, p.96)

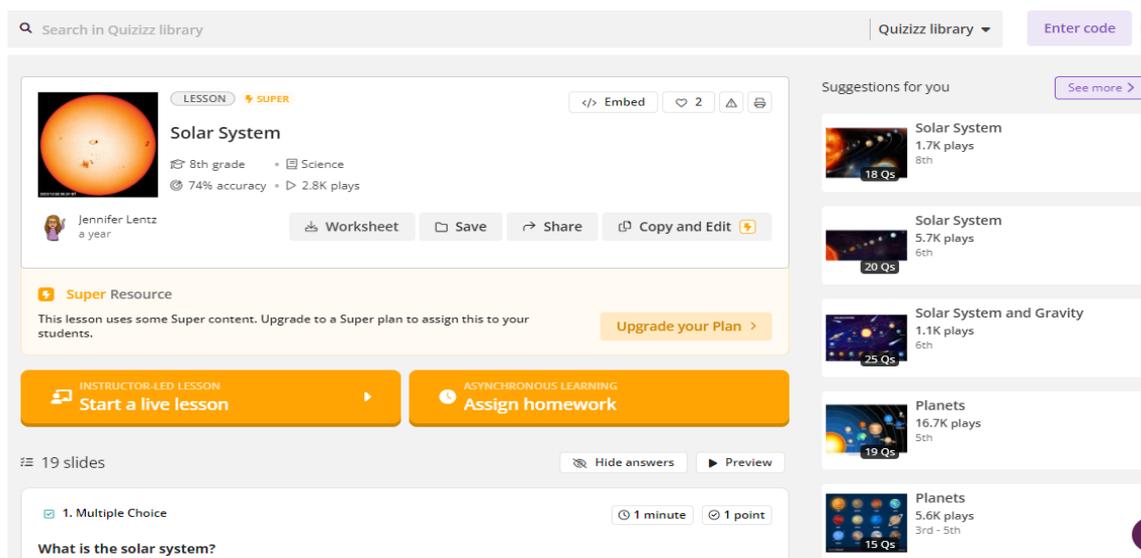
Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting. Pertama, media ini berfungsi sebagai pedoman sehingga materi dapat disampaikan secara sistematis dan menarik. Hal ini tentunya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Kedua, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan situasi belajar yang menyenangkan, peserta didik diharapkan dapat berpikir serta menganalisis materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. (Nurrita, 2018.p.171).

4. Aplikasi Quizizz

Menurut Aini (2019) *Quizizz* adalah sebuah alat daring yang memungkinkan pembuatan soal berbentuk kuis untuk mendukung proses belajar. Aplikasi ini dapat diakses secara online, sehingga memerlukan koneksi internet yang stabil. *Quizizz* sangat mudah untuk dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Sebelum mengakses [www. Quizizz. com](http://www.Quizizz.com), guru perlu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan beserta pilihan jawaban yang akan ditampilkan di aplikasi ini. (Sari 2021,p.196).

Quizizz adalah salah satu bentuk permainan yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Dengan mengintegrasikan materi atau soal-soal evaluasi ke dalam permainan, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Mulatsih, 2019, p. 19). Mengingat pentingnya penyesuaian pembelajaran dengan perkembangan teknologi, peneliti merasa tertarik untuk menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai alat bantu belajar di kelas. (Wihartanti, et.al 2019.p.364).

Penggunaan *Quizizz* sangatlah mudah. Kuis yang sudah disiapkan dapat langsung diunggah di platform, di mana anda bisa menyesuaikan tampilan seperti gambar, latar belakang, dan beberapa pilihan. Kuis tersebut dapat dibagikan melalui kode unik. Selain itu, *Quizizz* juga menampilkan data statistik hasil pengerjaan kuis peserta didik yang dapat diunduh dalam format *spreadsheet Excel*. (Yana, 2019.p.145).



Gambar 2.1 Aplikasi *Quizizz*

5. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati (2006 : 20) hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik, yang diperoleh terutama melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil belajar yang dapat diukur secara langsung dan segera. Sementara itu, dampak pengiring adalah hasil belajar yang muncul secara tidak langsung atau sebagai hasil dari pembelajaran sebelumnya yang berpengaruh pada perkembangan peserta didik . Kedua jenis dampak ini memiliki manfaat yang signifikan baik bagi guru maupun bagi peserta didik. (Kusuma, 2020. p.1462).

Menurut (Sistem et al., 2013) hasil belajar dapat diartikan sebagai dampak dari seluruh proses yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan. Hasil belajar tersebut muncul dari latihan dan perubahan perilaku yang dapat diukur, baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik. Para ahli sepakat bahwa hasil belajar mencerminkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Semua ini diperoleh melalui proses pembelajaran yang evaluasinya dilakukan oleh guru melalui berbagai tes yang dirancang untuk mengukur hasil belajar. (Kahfi et.al 2021.p.87)

(Suprijono 2013, p.7) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku menyeluruh, mencakup semua aspek potensi kemanusiaan.

Menurut Susanto (2014, p. 5), hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai akibat dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh dari proses belajar yang telah dievaluasi oleh guru.

Model Pembelajaran Langsung yang ditulis oleh Hunaepi et al. menyebutkan bahwa "Benyamin S. Bloom adalah seorang ahli pendidikan yang terkenal sebagai perintis konsep taksonomi belajar" (2014, p. 13). Taksonomi belajar sendiri adalah pengelompokan tujuan yang didasarkan pada domain atau area pembelajaran. Menurut Bloom, ranah belajar kognitif (*Cognitive Domain*) mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan pengetahuan. Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, silakan lihat tabel berikut:

Tabel 2.2 Kawasan Belajar atau Ranah Belajar Kognitif

No	Sub Ranah	Deskripsi
1	Mengingat (C1)	Kemampuan untuk memanggil kembali ingatan atau pengetahuan yang pernah didapatkan. Terbagi atas dua, yaitu: a. <i>Recalling</i> , kemampuan untuk sekedar mengingat kembali. b. Identifikasi, kemampuan untuk melokalisasi pengetahuan.
2	Memahami (C2)	Dikatakan mampu memahami ketika seseorang dapat menjelaskan kembali melalui secara lisan atau gambar dengan lancar, dan bila diberi pertanyaan seputar yang disampaikan, dia mampu menjawabnya dengan baik.
3	Menerapkan (C3)	Kemampuan untuk melakukan atau menggunakan sesuatu yang baru dipelajari atau sudah didapatkan sebelumnya.
4	Menganalisis (C4)	Kemampuan untuk mengurai atau mengelompokkan menjadi sesuatu yang saling berhubungan.
5	Mengevaluasi (C5)	Kemampuan untuk menentukan suatu keputusan berdasarkan pada kriteria atau standar. Ciri-cirinya: a. Mengecek, b. Mengkritisi

6	Menciptakan (C6)	Kemampuan untuk menggabungkan beberapa unsur sehingga terciptalah sesuatu yang baru. Ciri-cirinya: <ol style="list-style-type: none"> a. Berhipotesis b. Merencanakan c. Menemukan atau menghasilkan produk.
---	------------------	---

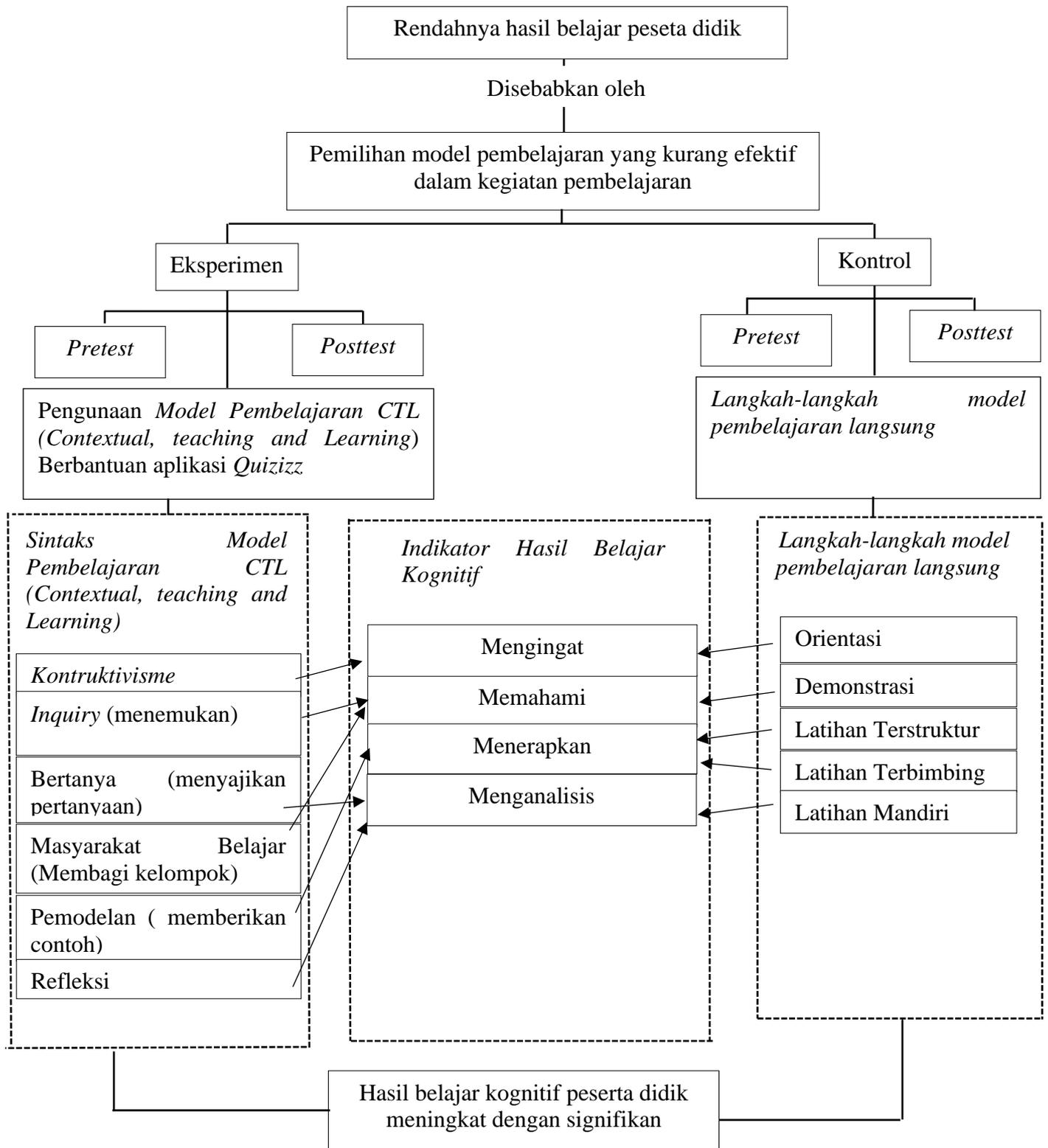
(Hunaepi et al., 2014)

Pada penelitian ini ranah belajar kognitif yang digunakan yaitu C1,C2,C3 dan C4. Hal ini dikarenakan hanya empat ranah yang dijadikan sebagai soal pada *pretest* dan *posttest*.

B. Kerangka Fikir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji seberapa besar pengaruh penerapan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang didukung oleh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, diterapkan model *CTL* dengan bantuan media *Quizizz*, sementara di kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah yang berpusat pada pengajar.

Sebelum memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, terlebih dahulu dilaksanakan tes awal (*pretest*) untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Setelah perlakuan diterapkan pada masing-masing kelas, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik setelah perlakuan tersebut. Selanjutnya, hasil belajar dari kedua kelas akan dibandingkan untuk mendapatkan data yang relevan dengan tujuan penelitian ini. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada kerangka pikir berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Fikir Pengaruh Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik

C. Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang didukung oleh media pembelajaran *Quizizz*.

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Resmiyati Nur Afiyah (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *CTL (Contextual Teaching and Learning)* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Konsep Gerak dan Energi” menyimpulkan bahwa penerapan media kontekstual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik mengenai konsep gerak dan energi di kelas III MI Jam’iyatul Khoir Ciputat.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Fitka Lusiana (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Complete Sentence Berbantuan Media Gambar Seri dan Strategi *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi pada Peserta didik Kelas III MIN 02 Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021” menunjukkan bahwa model pembelajaran complete sentence yang didukung oleh media gambar seri dan strategi *CTL* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian ini diperkuat dengan adanya tingkat signifikansi sebesar 0,039.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Arin Wildani (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual React Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa Sma Kabupaten Pamekasan” menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kontekstual React terhadap penguasaan konsep fisika siswa SMA Kabupaten Pamekasan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Lestiani Dewi dan Dwikoranto (2021) “Analisis Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fisika dengan Metoda Library Research” disimpulkan bahwa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terjadi peningkatan

hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika, daripada diterapkannya pendekatan pembelajaran konvensional.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Musdar (2023) dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X IPA” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan pada perubahan perilaku peserta didik setelah diterapkan media seperti mulai aktif bertanya selama proses pembelajaran sedang berlangsung, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta tidak mengantuk selama kegiatan pembelajaran sehingga berdasarkan hal tersebut penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran layak digunakan dalam meningkatkan minat yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, R. N. (2014). Pengaruh penggunaan metode CTL (Contextual Teaching And Learning) terhadap hasil belajar siswa pada konsep gerak dan energi.
- Akbar, Sa'dun. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Allo, A. Y. T., Jatmiko, B., & Agustini, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model *Guided Discovery Learning* Menggunakan Alat Sederhana untuk Mereduksi Miskonsepsi Peserta didik SMA pada Materi Fluida Statis. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 5(1), 769–778.
- Azizirrahim, E., Sutrio, & Gunawan. (2017). Penerapan Pendekatan Hasil belajardalam Model Pembelajaran *Guided Discovery* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Fisika Pada Peserta didik Kelas VIIA SMPN 8 Mataram Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(4), 272–275. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i4.270>
- Dewi, L., & Dwikoranto, D. (2021). Analisis Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fisika dengan Metoda *Library Research*. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 237–243. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.237-243>
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Peserta didik Pada Model Pembelajaran *Learning Cycle* Dengan Materi Energi dan Perubahannya. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.882>
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* Pada Masa PAndemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126. <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Hunaepi, Samsuri, T., & Afrilyana, M. (2014). *Model Pembelajaran Langsung Teori dan Praktik* (Muhali, H. Ftriani, & S. Prayogi (eds.)). Penerbit Duta Pustaka Ilmu.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model pembelajaran dan implementasi pendidikan HAM dalam perspektif pendidikan islam dan nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 403-414.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Peserta didik Pada Pembelajaran Ips

- Terpadu. *Jurnal Ilmiah MAndala Education*, 7(1), 84–89.
<https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lusiana, A. F. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Complete Sentence Berbantuan Media Gambar Seri dan Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III MIN 02 Madiun Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google *Classroom*, Google *Form*, dan *Quizizz* dalam pembelajaran kimia di masa pAndemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- Musdar, M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Quiziz dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X IPA. *Jurnal Pendidikan*, 6 (1), 490-502.
- Nurrita, Teni (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik..
- Prihatni, Y., Kumaidi, K., & Mundilarto, M. Pengembangan instrumen diagnostik kognitif pada mata pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(1), pp. 111-125 (2016).
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar maha peserta didik melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126-133.
- Saputra, H., Al Auwal, T. M. R., & Mustika, D. (2017). Pembelajaran Inkuiri Berbasis *Virtual Laboratory* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Mahapeserta didik Calon Guru Pendidikan Fisika Universitas Samudra. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(2), 143–148.
<https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9688>
- Saragih, J. P., Purba, R., & Saragih, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) dan Media Belajar Bidang Miring terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik Kelas X IPA di SMA Negeri 1 Siborongborong. *Journal on Education*, 06(01), 6127–6139.

<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3809%0Ahttps://jonedu.org/index.php/joe/article/download/3809/3167>

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sugiarto, Toto. (2020). *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Tingkatkan Hasil Belajar Peserta didik.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional).
- Sugiyono. (2019), *Statistika untuk Penelitian*. Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2022), metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. Penerbit Alfabeta
- Sujarwo, N. (2021). Analisis Model Pembelajaran *CTL* Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD/MI. *Invention: Journal Research And Education Studies*, 2(3), 40–47. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.346>
- Suparmin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif dalam Pembelajaran Fisika pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5(1), 56–63.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah Suranta Putri Limbong, S.Pd. (2018). Model pembelajaran *CTL* dan RME terhadap hasil belajar Matematika Peserta didik. Penerbit Guepedia.
- Triyadin, A., S.Pd., M.PFis, I., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Berbasis Program Matlab Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Gaya Kelas Viii Smpn 3 Narmada 2020/2021. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 303. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.3364>
- Wa Muna. (2014). *Kartu Permainan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual*. *Al-TA'DIB Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. 7(1), 84–100.

- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Smartphone Dalam Membangunkemampuan Berpikir Kritis Mahapeserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.
- Wildani, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual React Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa SMA Kabupaten Pamekasan. *Wacana Didaktika*, 4(1), 94-101.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online *Quizizz*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>