

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya meningkatkan kualitas mutu sumber daya manusia dalam hal pemikiran dan keahlian. Pendidikan merupakan kunci utama dalam keberhasilan suatu negara untuk unggul dalam persaingan global (Rahmadani & Qomariah, 2022). Di Indonesia pendidikan sudah dilakukan sejak zaman kolonial dan perjuangan kemerdekaan Indonesia dengan mengirimkan para duta duta pemuda pemudi ke luar negeri dengan tujuan setelah mendapat ilmu dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat pada masyarakat di Indonesia (Abdullah, Rahman, & Prasetyo, 2022). selanjutnya Yuliasari (2017), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usahanya yang dilakukan adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Guru merupakan sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan secara terus menerus untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Meningkatkan hasil pembelajaran salah satu yang dilakukan adalah observasi kegiatan pembelajaran melalui supervisi yang dilakukan oleh peneliti terhadap 11 orang guru termasuk 2 orang guru IPA Kelas IX di SMP Islam Samargalila Labuha pada bulan April 2022 didapatkan berbagai masalah pembelajaran yang dialami oleh guru di dalam kelas seperti kurangnya motivasi dari guru dan penggunaan model pembelajan yang inovatif masih jarang. Guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, penjelasan materi pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak mengajak siswa untuk berperan dalam proses pembelajaran ,karena itu sebagian siswa sering mengantuk selama pembelajaran.

Hasil supervisi juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil ujian siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2021/2022 hanya sebesar 60. Artinya, siswa tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), karena nilai KKM yang ditetapkan oleh SMP Islam Samargalila Labuha Bacan untuk

matapelajaran IPA adalah 70. Ketidaktuntasan siswa SMP Islam Samargalila Labuha ini disebabkan karena para guru termasuk guru IPA-biologi belum menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan konsep yang diajarkan. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh para guru dan siswa tersebut membuat peneliti merasa perlu adanya inovasi dengan cara melakukan perubahan paradigma pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan konsep yang diajarkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong siswa untuk memahami konsep dalam pembelajaran yang tampak melalui perilaku belajarnya dengan tekun dan aktif sehingga pembelajaran terasa bermakna. Menurut Bakar (2014), bahwa motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, semakin baik pula hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

Selain motivasi yang diberikan kepada siswa, guru juga dapat meningkatkan hasil belajar melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis yang mengarah pada perubahan positif. Menurut Sudjana (2014), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Menurut Wahidmurni, dkk (2010), bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Salah satu solusi untuk menangani permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan suatu model yang memiliki karakteristik pembelajaran yang dapat membangun tidak hanya pemahaman konsep juga memberikan alternatif lain yang dapat memberikan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia ,(Sopandi 2017).

Model pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan pembelajaran yang terjadi disekolah adalah Read, Answer, Discuss, Create (RADEC). Sopandi et al, (2019), mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik model pembelajaran RADEC yang dapat membangun pembelajaran tidak hanya pemahaman konsep, namun kemampuan abad 21 dan salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis siswa.

Karakteristik tersebut diantaranya adalah: 1) dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) dapat mengarahkan siswa untuk bisa belajar secara mandiri, 3) model pembelajaran RADEC dapat mengkontekstualkan sesuatu yang diketahui siswa dengan materi yang dipelajarinya, 4) RADEC dapat menghubungkan materi bahan ajar yang dipelajari dengan mengaplikasikan pada kehidupan nyata, 5) RADEC dapat menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga terciptanya pembelajaran secara aktif dalam bertanya, berdiskusi, mengajukan ide, dan menyimpulkan terkait materi yang sudah dipelajari, 6) RADEC dapat memberi kesempatan kepada siswa sebelum pembelajaran diberikan tugas pra pembelajaran untuk memahami terlebih dahulu materi pelajaran secara mendalam.

Sopandi et al (2019), menegaskan juga bahwa model-model pembelajaran inovatif yang diciptakan oleh ahli luar negeri sebenarnya dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran abad ke 21, namun jika model-model pembelajaran inovatif dari luar negeri itu diilustrasikan sebagai kendaraan, kendaraan tersebut nyatanya tidak dapat dipergunakan di Indonesia dikarenakan ketidakcocokan dengan jalan-jalan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, Sopandi (2017), juga memberikan alternatif lain yang dapat memberikan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia melalui model pembelajaran Read-Answer-Discuss-Explain - and Create (RADEC) memiliki banyak keunggulan.

Keunggulan model pembelajaran RADEC, diantaranya yaitu (1) Guru mampu mendesain model yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi menarik, (2) Dapat meningkatkan kinerja berpikir kritis peserta didik, (3) Kemampuan menganalisa dan membaca peserta didik meningkat, (4) Meningkatkan kerjasama kelompok, keunggulan model RADEC ada pada sintaks yang mudah dipahami oleh seorang pendidik. Sesuai dengan hasil risetnya. Selain model yang diterapkan dalam pembelajaran, penerapan media yang menarik dalam pembelajaran juga dapat membuat siswa tertarik dan senang dalam belajar, salah satu media menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu quizizz.

Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang

kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Game Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Menurut Fadhlurrohman et al (2019), bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas yang telah dibuat, membuat latihan soal menjadi interaktif dan menyenangkan. Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran. Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Aplikasi quizizz merupakan sebuah game digital yang dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak serta dapat dilakukan di dalam ruang kelas sehingga suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan dengan latihan yang membuat siswa lebih aktif (Purba et al. 2019). Selanjutnya menurut Asria et al (2021), bahwa salah satu aplikasi yang paling sering digunakan untuk evaluasi pembelajaran e-learning ini adalah Aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan tempat evaluasi hasil belajar peserta didik. Aplikasi Quizizz ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa para pemain ke ruang kelas dan membuatnya terlatih interaktif dan menyenangkan. Quizizz ialah web tool yang berupa permainan kuis online yang bisa digunakan sebagai penilaian formatif pada pembelajaran (Nizaruddin et al, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz, merupakan salah satu upaya mengakomodir konflik media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi informatika dan komunikasi (Salsabila et al., 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anandari & Jambi (2019) menunjukkan bahwa pentingnya analisis persepsi peserta didik dalam pembelajaran untuk mengetahui minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Wibawa et al, (2019) dalam hasil penelitiannya bahwa aplikasi Quizizz dapat membantu dan membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga dengan meningkatnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga akan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Wijayanti et al, (2021), juga melaporkan dalam hasil penelitiannya bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dikatakan efektif berdasarkan 2 aspek yaitu motivasi belajar dan hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis data persepsi peserta didik penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi belajar fisika memberikan hasil yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan quizizz sangat mudah diakses, memiliki tampilan yang menarik dan mudah diterapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan yang mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sangat efektif digunakan untuk membantu membantu pembelajaran online.

Penggunaan model pembelajaran RADEC diperbantukan aplikasi Quizizz diduga berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Alasan ini mendasar karena model pembelajaran RADEC memiliki tahapan awalnya adalah membaca yang dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung dengan dibekali pertanyaan-pertanyaan pra pembelajaran. Kondisi ini diharapkan akan mengoptimalkan siswa dalam memformulasikan masalahnya. Hal ini juga menstimulus siswa untuk menemukan sendiri masalah yang akan di pecahkan. Tahap selanjutnya adalah mengkonfirmasi serta memastikan siswa menguasai konsep melalui tahapan menjawab berdiskusi dan menjelaskan. Tahapan akhirnya adalah memunculkan permasalahan-permasalahan yang baru yang harus di pecahkan oleh siswa. Dengan keterlibatan aktif siswa melalui model pembelajaran RADEC maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif harus melibatkan siswa dalam tugas-tugas penting serta berinteraksi dalam proses pembelajaran karena saat ini siswa dituntut untuk mampu membangun pengetahuannya sendiri. Keterlibatan aktif siswa terhadap kegiatan pembelajaran akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Model pembelajaran RADEC mengajak peserta didik diajak aktif, kritis, memiliki penangkapan konseptual terhadap materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sopandi *et al* ,(2019), bahwa penerapan model pembelajaran RADEC mampu mendorong peserta didik agar aktif, berpikir kritis di pembelajaran. Melalui model pembelajaran Radec siswa dapat melakukan pencarian sumber informasi/ajar yang lain, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak dapat terbangun, model RADEC dapat memfasilitasi berbagai ide atau gagasan dari tiap anak, Pada tahap Read, yakni tahap membaca akan menumbuhkan pengetahuan dan pengetahuan tersebut menjadi modal untuk memudahkan siswa memahami pembelajaran. Selanjutnya pada tahap Create akan membangun berpikir kritis. Sintaks model pembelajaran RADEC mendorong siswa untuk mengingat dan menggali informasi secara berulang, sehingga membantu siswa mengingat pembelajaran. Ingatan yang secara berulang melalui tahapan Read, Answer Discussion, Explain, dan Create akan memudahkan siswa untuk memahami sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan semakin signifikan Ketika siswa memiliki dorongan motivasi belajar yang tinggi. Hasil penelitian ini sebagaimana temuannya Lestari *et al*, (2021), bahwa motivasi mampu memoderasi hubungan kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Motivasi sebagai faktor yang sangat dominan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Belajar dengan adanya motivasi dapat memberikan arahan yang positif untuk menghindarkan diri dari rasa malas sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Siswa dapat berhasil apabila dalam diri siswa sendiri terdapat hasrat belajar, minat dan keinginan belajar, sebab dengan adanya motivasi siswa dapat terarahkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mencapai keberhasilan. Siswa yang memiliki dorongan dalam belajar sehingga menimbulkan motivasi yang baik dan berpengaruh terhadap proses kegiatan pembelajaran, apabila siswa memiliki motivasi yang kuat maka dengan mudah dapat memahami pelajaran secara maksimal

Belajar mandiri melalui Read, Answer, Discussion, Explain, dan Create memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, sehingga menciptakan

pembelajaran bermakna. Pemahaman yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran RADEC mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena konsep yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Hasil ini semakin signifikan Ketika siswa memiliki niat dan dorongan yang kuat terhadap kegiatan belajar. Dorongan yang kuat yang dimiliki siswa berpotensi mempengaruhi minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, keuletan, kemandirian, dan prestasi siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan (Andini & Fitria, 2021; Pratama et al., 2019; Razak, 2016; Hartati, et al., 2019; Taurina, 2015), bahwa Model pembelajaran Radec yang diintegrasikan pada pembelajaran tematik yang dimoderasi oleh motivasi belajar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran RADEC berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa kelas IX

1.2. Batasan Masalah

Agar bahasan variabel dalam penelitian ini, maka perlu diberi batasan sebagai berikut :

1. Subyek penelitian ; Siswa kelas IX SMP Islam Samargalila labuha. Mata pelajaran IPA Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan
2. Obyek penelitian ; Penggunaan Model Pembelajaran RADEC berbantuan *Aplikasi Quizizz* pada kelas eksperimen dan penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* pada kelas kontrol.
3. Parameter penelitian ; yang digunakan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif, yaitu Motivasi dan Hasil Belajar yang didapat melalui pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran RADEC berbantuan Aplikasi Quizizz.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dia tas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi Quizizz dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMP Islam Samargalila Labuha .
2. Apakah penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi quizizz dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMP Islam Samargalila labuha
3. Apakah terdapat hubungan antara motivasi dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan Aplikasi Quiziz.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa SMP Islam Samargalila Labuha
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa SMP Islam Samargalila Labuha
3. Apakah terdapat hubungan antara motivasi dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi Quiziz.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi perorangan maupun bagi instansi pendidikan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat :

1. Digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.
2. Digunakan sebagai sumber pembelajaran pada materi perkembangbiakan pada tumbuhan.

1.5.2. Manfaat Parktisi

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman mengajar sebagai guru dalam menggunakan pengaruh penggunaan Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan Hasil Belajar siswa.

2. Bagi guru

Menggunakan model pembelajaran RADEC berbantuan aplikasi Quizizz menggunakan Android untuk meningkatkan motivasi dan Hasil Belajar siswa. pada materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan.

3. Bagi siswa

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam mempelajari materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan.
- b. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dikelas.

4. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam usaha meningkatkan mutu proses dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan pada tumbuhan serta dapat dijadikan tambahan referensi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi

1.6. Definisi Operasional

1.6.1. Pengertian Model Pembelajaran RADEC

Model pembelajaran RADEC adalah model pembelajaran yang memiliki urutan atau tahap yaitu: Read, Answer, Discuss, Explain, Create yang menuntut sumber daya manusia memiliki keterampilan tinggi. Sebagai model pembelajaran, RADEC memiliki langkah-langkah (sintaks) dalam proses pelaksanaannya.

1.6.2. Pengertian Motivasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, definisi dari motivasi bahwamotivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan

sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya;

Menurut Nurrindar & Wahjudi, (2021), keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar yang ada. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Selanjutnya menurut Ekiz & Kulmetov (2016), bahwa tanpa motivasi yang cukup, bahkan orang dewasa dengan keterampilan yang luar biasa tidak dapat mencapai tujuan jangka panjang, dan tidak ada kurikulum yang cocok untuk pengajaran yang baik untuk menjamin hasil belajar siswa. Dengan demikian peningkatan motivasi, terbukti secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa (Taurina, 2015).

Motivasi merupakan keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi menurut Syah (2017), dapat diartikan sebagai pemasok daya (*energizer*) untuk bertindak laku secara terarah. Pada perkembangannya, motivasi dibagi menjadi dalam dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik sendiri merupakan hal dan keadaan yang berasal dari dalam siswa itu sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Sardiman (2016), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi adalah suatu proses didalam individu. Pengetahuan tentang proses ini membantu kita untuk menerangkan tingkah laku

yang kita amati dan meramalkan tingkah laku lain dari orang itu. Motivasi belajar siswa merupakan segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada siswa agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi. Berdasarkan pengertian motivasi, maka pada pokoknya motivasi dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

- a. Motivasi Intrinsik Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini sering juga disebut dengan motivasi murni. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Dalam hal ini pujian atau hadiah atau sejenisnya tidak diperlukan oleh karena itu tidak akan menyebabkan siswa bekerja atau belajar untuk mendapatkan pujian atau hadiah itu.
- b. Motivasi Ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali dan lain sebagainya. Motivasi ekstrinsik ini diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Usaha yang dapat dikerjakan oleh guru memang banyak dan karena itu didalam memotivasi siswa kita tidak akan menentukan suatu formula tertentu yang dapat digunakan setiap saat oleh guru.

1.6.3. Pengertian Hasil Belajar

Ahmad (2013), yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, selanjutnya menurut Hamlik (2013), hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

1.7. Hipotesis Penelitian

Berikut ini hipotesis dalam penelitian ini yang merujuk kepada kajian pustakan:

- a. Terdapat pengaruh model' RADEC berbantuan Aplikasi Qiuizz terhadap Motivasi Belajar siswa.
- b. Terdapat pengaruh model pengaruh model RADEC berbantuan Aplikasi Qiuizz terhadap hasil Belajar siswa.
- c. Apakah terdapat hubungan antara Motivasi dengan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *RADEC* Berbantuan *Aplikasi Qiuizz*.

